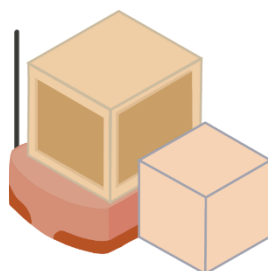




Co-funded by
the European Union



ROMOTICS

AMR for engineers & technicians

www.romotics.eu

Guía para el profesorado

Orientación metodológica para el aprendizaje basado en retos

Número de proyecto: 2022-1-ES01-KA220-HED-000089767

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



1.	ÍNDICE	
2.	INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS.....	3
2.1	RESUMEN	4
2.2	CARACTERÍSTICAS.....	5
3.	IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS.....	6
3.1	TRABAJAR EN EQUIPO.....	6
3.2	PROCESO DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS	7
3.3	PARTICIPACIÓN: PASAR DE UNA GRAN IDEA AL RETO.....	9
3.4	INVESTIGACIÓN: ESTABLECER LOS PARÁMETROS PARA ENCONTRAR UNA SOLUCIÓN EFICAZ	10
3.5	IDENTIFICACIÓN: PROPONER UNA SOLUCIÓN	11
3.6	INTERPRETACIÓN: IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN.....	11
3.7	REFLEXIÓN: PRESENTAR LOS RESULTADOS Y REFLEXIONAR SOBRE EL VIAJE.....	12



2. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

El aprendizaje basado en retos es un potente marco educativo promovido por Apple, Inc. y adoptado por universidades, escuelas e instituciones de todo el mundo. Este marco promueve el aprendizaje colaborativo entre las partes interesadas en la educación, incluidos estudiantes, profesores, administradores y miembros de la comunidad. Al centrarse principalmente en los alumnos, su objetivo es cultivar una mentalidad polifacética para abordar los retos locales y mundiales al tiempo que se adquieren conocimientos en materias como matemáticas, ciencias, estudios sociales, lengua y literatura, medicina, tecnología, ingeniería, informática y artes.

[¿Por qué?] Esta metodología deriva de un contexto en el que el intercambio de conocimientos e información se produce a través de la tecnología e internet. Hoy en día, los estudiantes pueden acceder instantáneamente a la información, tomar las riendas de su propio aprendizaje con métodos informales y evolucionar de forma independiente desde el mero consumismo de contenidos a la autonomía en el aprendizaje. En consecuencia, los enfoques pedagógicos tradicionales son cada vez menos eficaces para cautivarlos y motivarlos. A menudo, las prácticas educativas actuales se centran en tareas que cumplen los estándares, pero carecen de contexto en el mundo real y de oportunidades de participación activa. Estas tareas no logran captar el interés de los estudiantes, lo que da lugar a un trabajo poco inspirado y a un descenso gradual del compromiso.

[¿Cómo?] Para responder a esta necesidad, el aprendizaje basado en retos emula los entornos de trabajo del mundo real, en los que la resolución de problemas y el trabajo en equipo están al frente del éxito de los proyectos. El alumnado debe encontrar soluciones a problemas complejos. El aprendizaje basado en retos se asienta en los cimientos del aprendizaje experimental, al conseguir que los estudiantes resuelvan los problemas en el mundo real en lugar de limitarse a terminar un ejercicio de pensamiento crítico. Esto hace que la motivación aumente en el aprendizaje y la implicación en el éxito de las experiencias. Además, fomenta el uso de la tecnología como herramienta de investigación, comunicación, organización, creación y presentación de la información.

[estructura] La siguiente guía está dirigida a educadores del sector STEM que implementen el Aprendizaje colaborativo basado en retos en sus cursos. La guía cuenta con tres secciones:

1. Una visión general de la estructura y del procedimiento, evaluando las oportunidades y repercusiones de la incorporación de esta metodología.
2. La estructura detallada paso a paso sobre cómo poner en práctica el aprendizaje basado en retos.
3. Ejemplos, consejos y buenas prácticas para apoyar el proceso de implementación.



2.1 RESUMEN

El aprendizaje basado en retos comienza con un concepto significativo y avanza a través de las siguientes etapas: la pregunta central; el reto en sí; preguntas orientativas, actividades y recursos; identificación y expresión de la solución; puesta en práctica de la solución; evaluación; y puesta en común de la solución con el público en general. La reflexión y la evaluación constructiva desempeñan un papel fundamental en cada etapa, ya que refuerzan el aprendizaje y prepara al alumnado para las etapas siguientes.

Challenge-Based Learning Framework



Fuente: <https://www.challengebasedlearning.org>

Aunque la participación del profesorado es esencial a lo largo de todo el proceso del Aprendizaje basado en retos, su papel evoluciona a medida que el alumnado avanza. Inicialmente, al introducir el Aprendizaje basado en retos y establecer el reto, el profesorado está tomando decisiones, transmitiendo información, impartiendo habilidades y aclarando las expectativas del alumnado.

En las etapas intermedias, el alumnado toma la iniciativa en la planificación e investigación de sus proyectos, y el profesorado actúa principalmente como director y mentor. El papel del profesorado consiste en guiarles a través de los retos y asegurarse de que mantienen el rumbo. En las últimas etapas, el alumnado se dedica de lleno a sus proyectos, mientras que el profesorado verifica su dominio de los conocimientos y destrezas necesarios con evaluaciones apropiadas. Finalmente, el profesorado pasa a desempeñar el papel de gestor de productos, apoyando al alumnado en la implementación, evaluación y puesta en común de soluciones y conclusiones.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



2.2 CARACTERÍSTICAS

INTERMODULARIDAD. Los retos se basan en el desarrollo de competencias profesionales y resultados de aprendizaje. Esta forma de trabajar refleja mejor la realidad del trabajo. Oportunidad de aprendizaje: al explorar un tema desde varias perspectivas y a través de múltiples disciplinas, y usarlas en situaciones de la vida, permite al alumnado cultivar de forma natural las habilidades del siglo XXI: resolución de problemas orientada al ser humano, análisis ético de los avances tecnológicos, narración adaptativa. Estas habilidades no se convierten en una tarea adicional para el profesorado, sino que surgen orgánicamente de la experiencia del Reto.

Resultado de la evaluación: se recomienda la colaboración entre docentes de distintas disciplinas para mejorar y gestionar eficazmente la experiencia de aprendizaje. Al explorar nuevas ideas, se debe revisar los requisitos institucionales y establecer un vocabulario compartido entre todas las partes interesadas (alumnado, docentes colaboradores y evaluación administrativa). La comprensión mutua del lenguaje es esencial para tomar decisiones con conocimiento de causa.

EQUIPOS PEDAGÓGICOS AUTOGESTIONADOS. Fomentar el trabajo en equipo también entre el profesorado.

Oportunidad de aprendizaje: la amplia disponibilidad de información brinda la oportunidad de dismantlar las estructuras jerárquicas tradicionales en el aprendizaje. Con retos orientados a que el alumnado continúe su viaje de aprendizaje asumiendo la responsabilidad de definir el camino del proyecto, alineándose con las normas establecidas por el profesorado y asegurando los recursos.

Resultado de la evaluación: Para que la participación tenga éxito, hay que dejar tiempo para el pensamiento crítico y creativo. Para ello, ofrecer oportunidades para la reflexión profunda, marcando deliberadamente el ritmo a intervalos del proceso de aprendizaje, es una cuestión que debe tenerse en cuenta al desarrollar la estructura metodológica de la actividad. Al principio, o en situaciones específicas, los límites de la reflexión pueden ser limitados, pero el objetivo es siempre avanzar hacia una mayor libertad y responsabilidad del alumnado.

EVALUAR PARA EVOLUCIONAR EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. La evaluación es un elemento clave en el propio proceso de aprendizaje del alumnado, proporcionando una retroalimentación frecuente sobre su evolución en el grado de adquisición de las competencias profesionales proporcionadas.

Oportunidad de aprendizaje: cuando el alumnado tiene el control sobre el proceso, el nivel de apropiación aumenta. De este modo, se establecen conexiones significativas entre los contenidos y la vida del alumnado. Cuanto mayor entusiasmo tenga el alumnado, más profunda será la experiencia de aprendizaje.

Resultado de la evaluación: es importante que la solución a la que llegan los estudiantes se valore tanto como la solución que encuentran. Para lograrlo, se les debe animar a documentar sus experiencias con textos, vídeos, audios e imágenes. Estos artefactos sirven para la reflexión continua, la evaluación informativa, la demostración del aprendizaje, la construcción de portafolios y la narración de su viaje hacia el Reto. A lo largo del viaje, el alumnado reflexiona constantemente tanto sobre el contenido como sobre el proceso. El aprendizaje en profundidad

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



suele producirse cuando se considera el proceso, se reflexiona sobre el propio aprendizaje y se analizan las conexiones continuas entre contenidos y conceptos.

ADAPTARSE A LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE. Habitaciones flexibles, abiertas e interconectadas.

Oportunidad de aprendizaje: ofrece una experiencia real para que todo el alumnado piense de forma creativa, ponga a prueba nuevas ideas, experimente, sufra contratiempos, reciba retroalimentación y pruebe una nueva vía. Cada fase del marco ofrece oportunidades para la iteración.

Resultado de la evaluación: El Aprendizaje basado en retos requiere el uso de herramientas del mundo real, lo que exige que tanto profesorado como alumnado tengan acceso constante a herramientas tecnológicas y a la retroalimentación de la comunidad. Esto incluye el uso de herramientas de creación multimedia, Internet y herramientas online de gestión. Además, los docentes deben comprometer a los estudiantes con los socios de la comunidad, organizando reuniones de información con las posibles partes interesadas o fijando plazos para la actualización del proyecto.

3. IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

3.1 TRABAJAR EN EQUIPO

Con esta metodología, el alumnado aprende un tema trabajando en grupos para encontrar una solución a un problema abierto. El alumnado tiene el papel protagonista y asume la responsabilidad de su propio aprendizaje. Antes de comenzar con el aprendizaje, vamos a dividir al alumnado en diferentes grupos. Se trata de grupos temporales, en los que apenas se dedica tiempo a meter personas en los grupos, a que se conozcan o a asignar roles. Duran una sesión o menos y se utilizan para garantizar el procesamiento cognitivo y la implicación en el aprendizaje.

Para crear los grupos, proponemos estas técnicas para utilizar en las aulas:

- ✓ Los nueve Roles de Equipo de Belbin.
<https://www.belbin.com.au/free-resources>
- ✓ Un examen como función del conocimiento cognitivo.
<https://www.supportrealteachers.org/techniques-for-forming-groups.html>
- ✓ Equilibrio entre los distintos tipos de competencias.
<https://koruro.com/tecnicas-para-formar-grupos> (disponible solo en español)

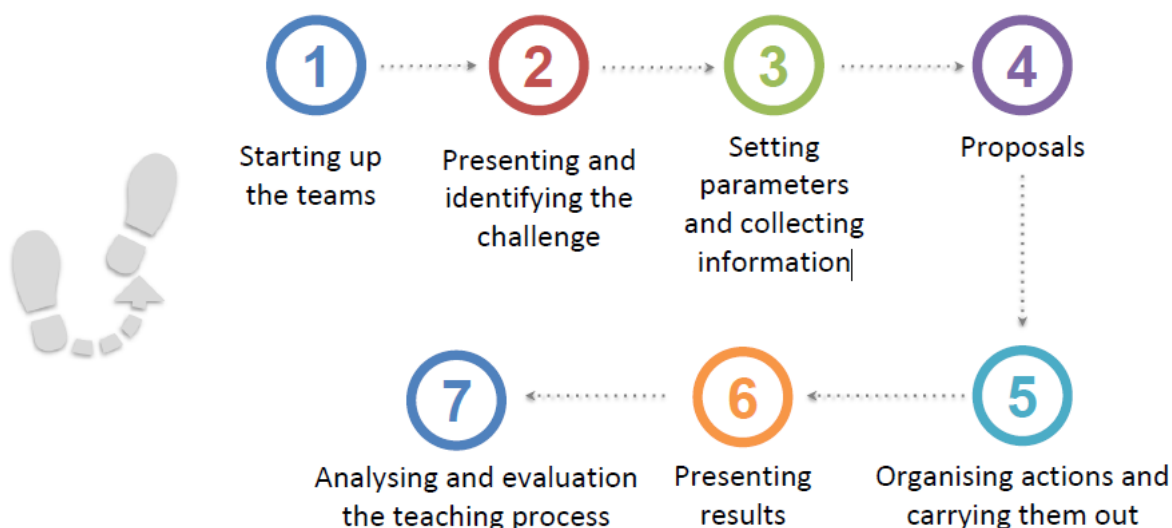
Una vez creados los grupos, podemos empezar a elaborar la hoja de trabajo del grupo. Una vez comprendidas las funciones de cada miembro, también podemos asignar responsabilidades. A lo largo del aprendizaje trabajaremos la identidad del grupo; la dependencia mutua positiva; la comunicación en persona y las responsabilidades individuales.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



El aprendizaje basado en retos anima al alumnado a desarrollar su capacidad de resolución de problemas y a adquirir conceptos en lugar de limitarse a memorizar información, utilizando retos complicados del mundo real como materia en el aula.

PASOS



Fuente: <https://tknika.eus/en/cont/proyectos/ethazi-3/>

3.2 PROCESO DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

La estructura del Aprendizaje basado en retos está distribuida en cinco fases interconectadas: participación, investigación, identificación, interpretación, reflexión. Cada fase incorpora actividades diseñadas para preparar al alumnado para la fase siguiente. A lo largo de todo el proceso, se realiza un esfuerzo continuo por documentar, reflexionar y compartir las ideas.

0	Crear los equipos	1. Crear y reforzar el entorno de colaboración 2. Conocer al alumnado y sus perfiles 3. Establecer un acuerdo sobre las normas de funcionamiento 4. Activar el equipo y prepararlo para la acción
1	Presentar el reto	1. Presentar las tareas al alumnado de forma atractiva 2. Dar una idea de lo que vayamos a empezar 3. Explicar el nuevo escenario
2	Determinar los objetivos	1. Comprender el problema y lo que hay que hacer 2. Identificar los conocimientos previos 3. Motivar al alumnado y hacer que la resolución de problemas sea un reto

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



3	Establecer los parámetros	1. Elaborar preguntas o ¿Qué tengo que aprender? o ¿Cuáles son los resultados del aprendizaje? o ¿Qué información necesito? 2. Dividir el reto en áreas de especialización 3. Llevar a cabo una investigación
4	Recopilar y organizar la información	1. Responder a las preguntas anteriores 2. Plantear nuevas preguntas a partir de estas respuestas
5	Elaborar propuestas	1. Cada alumno tiene que aportar al menos una solución al problema (DIVERGENCIA) 2. Trabajar la creatividad 3. Cuantas más ideas de solución, mejor
6	Presentar propuestas	4. Presentación y defensa de la solución del alumno 5. Aprender de los demás 6. Trabajar la comunicación
7	Elegir una propuesta	7. El grupo tiene que elegir una de todas las soluciones (CONVERGENCIA) 8. Toma de decisiones: individual y grupal 9. Buscar una solución común en equipo
8	Organizar acciones	1. Estructurar cómo van a llevar adelante la propuesta 2. Utilizar herramientas de planificación 3. Calendario, orden, responsabilidades, acuerdo sobre riesgos
9	Llevarlas a cabo	1. Llevar a cabo lo que han identificado, potenciando habilidades y destrezas específicas 2. Desarrollar lo aprendido en el proceso 3. Realizar un seguimiento de lo aprendido corrigiendo las alteraciones
10	Objetivos de la presentación	1. Presentar las tareas al alumnado de forma atractiva 2. Dar una idea de lo que vayamos a empezar 3. Explicar el nuevo escenario
11	Análisis y evaluación del proceso de enseñanza	1. Perfeccionar el proceso de enseñanza 2. Ofrecer herramientas para ver y mejorar el nivel en las diferentes competencias mediante la retroalimentación 3. Tomar conciencia de hasta dónde han llegado, a dónde quieren llegar y qué compromisos van a adquirir 4. Llegar a un acuerdo



3.3 PARTICIPACIÓN: PASAR DE UNA GRAN IDEA AL RETO

Objetivo: Comprender la multidisciplinariedad de los retos mundiales y centrarse en la elaboración de preguntas de investigación tangibles.

1	Presentar el Reto	1. Presentar las tareas al alumnado de forma atractiva 2. Dar una idea de lo que vayamos a empezar 3. Explicar el nuevo escenario
2	Determinar los objetivos	1. Comprender el problema y lo que hay que hacer 2. Identificar los conocimientos previos 3. Motivar al alumnado y hacer que la resolución de problemas sea un reto

Explicación: Durante la fase de Participación, el alumnado pasa de una gran idea general a un reto específico y factible mediante preguntas esenciales:

- Gran idea: Data → Pregunta esencial: ¿Cómo utilizar los datos para mejorar el mundo?
- Gran idea: Ciencia → Pregunta esencial: ¿Cómo aumentar el interés y el compromiso con la ciencia y las matemáticas?
- Gran idea: Creatividad → Pregunta esencial: ¿Por qué es importante la creatividad para desarrollar robots?

Aunque se recomienda empezar con una gran idea y fomentar el compromiso y la participación mediante la identificación de un reto interesante, no es un requisito estricto. En algunos casos, puede ser más práctico empezar con un reto sin centrarse en la gran idea. Una fuente útil para otros retos globales es a través de las noticias. En este caso, el reto transforma la pregunta esencial en una llamada a la acción al encargar a los participantes que ideen una solución personal a un problema mundial.

La elección de dónde iniciar el proceso depende de los objetivos, las limitaciones de tiempo, el alcance del proyecto, la edad del alumnado y su familiaridad con el Aprendizaje basado en retos. Sin embargo, el reto debe seguir siendo difícil para multiplicar la responsabilidad y permitir múltiples soluciones posibles.

Responsabilidad del profesorado:

- Tomar decisiones para la comodidad del alumnado: organizar controles periódicos para confirmar que progresan según lo previsto y que los comentarios sirven para mejorar su trabajo.
- Impartir conocimientos de investigación: el profesorado podría plantearse repasar con el alumnado los conocimientos de investigación en Internet. Esto podría incluir enseñar a identificar palabras clave para las búsquedas de información y para reconocer los distintos tipos de recursos fiables.
- Clarificar las expectativas: el profesorado debe ayudar al alumnado a sentirse a gusto dentro de los grupos, ofrecer directrices sobre el reparto de tareas y proporcionar herramientas para que el alumnado contribuya de forma significativa al éxito del equipo.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



3.4 INVESTIGACIÓN: ESTABLECER LOS PARÁMETROS PARA ENCONTRAR UNA SOLUCIÓN EFICAZ

Objetivo: identificar preguntas de investigación rigurosas, basadas en contenidos y conceptos, mediante un aprendizaje contextualizado.

3	Establecer los parámetros	1. Elaborar preguntas o ¿Qué tengo que aprender? o ¿Cuáles son los resultados del aprendizaje? o ¿Qué información necesito? 2. Dividir el reto en áreas de especialización 3. Llevar a cabo una investigación
4	Recopilar y organizar la información	1. Responder a las preguntas anteriores 2. Plantear nuevas preguntas a partir de estas respuestas

Durante esta etapa, la atención debe centrarse en afinar preguntas concretas que ayuden al alumnado a encontrar respuestas precisas. Buscar la verdad implica examinar el reto en profundidad y desde varias perspectivas, en lugar de hacerlo desde un punto de vista de creencias e ideas preexistentes. Siguiendo con los ejemplos anteriores, las preguntas deben variar desde las personales hasta las contextuales:

- Gran idea: Data → Pregunta esencial: ¿Cómo utilizar los datos para mejorar el mundo?
 - o ¿Cómo se obtienen buenos datos?
 - o ¿Cómo afectan los algoritmos en la sociedad?
 - o ¿Quién recopila los datos en mi comunidad?
- Gran idea: Ciencia → Pregunta esencial: ¿Cómo aumentar el interés y el compromiso con la ciencia y las matemáticas?
 - o ¿Por qué el alumnado pierde interés por la ciencia?
 - o ¿Por qué para muchos estudiantes la ciencia es algo difícil?
 - o ¿Qué programas científicos están al alcance de mi comunidad?
- Gran idea: Creatividad → Pregunta esencial: ¿Por qué es importante la creatividad para desarrollar robots?
 - o ¿La creatividad solo existe en el arte?
 - o ¿Los robots pueden ser creativos?
 - o ¿Qué es la creatividad?

La fase de investigación concluye cuando se ha respondido correctamente a las preguntas anteriores:

En caso afirmativo = ¡seguimos!

En caso negativo = la pregunta de investigación se calcula de nuevo, o la investigación continúa.

Responsabilidad del profesorado:

- Garantizar que el alumnado mantenga el rumbo: normalizar el proceso de investigación para alinearlos con los objetivos curriculares previamente establecidos. Para ello, el profesorado puede preparar previamente una serie de recursos, concertar entrevistas

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



con las partes interesadas locales o plantear de antemano algunas de las preguntas de la investigación.

- Recursos de orientación y actividades de investigación.

3.5 IDENTIFICACIÓN: PROPONER UNA SOLUCIÓN

Objetivo: Los estudiantes desarrollan soluciones fundamentadas y reciben opiniones.

5	Elaborar propuestas	1. Cada alumno tiene que aportar al menos una solución al problema (DIVERGENCIA) 2. Trabajar la creatividad 3. Cuantas más ideas de solución, mejor
6	Presentar propuestas	4. Presentación y defensa de la solución del alumno 5. Aprender de los demás 6. Trabajar la comunicación
7	Elegir una propuesta	7. El grupo tiene que elegir una de todas las soluciones (CONVERGENCIA) 8. Toma de decisiones: individual y grupal 9. Buscar una solución común en equipo

Después de investigar a fondo las preguntas orientativas, los estudiantes tienen una base sólida para empezar a identificar varias soluciones potenciales. Deben elegir una solución para desarrollarla mediante la creación de prototipos, la experimentación u otros métodos. A continuación, deben investigar a fondo, documentar y perfeccionar esa solución, y luego definir los pasos para su implementación. Aunque la exploración del reto puede dar lugar a múltiples soluciones, cada grupo debe centrarse en el desarrollo y la implementación de una única solución.

Responsabilidad del profesorado:

- Evaluar los resultados: se debe animar a los estudiantes a ser creativos a la hora de idear y ejecutar sus soluciones, y a documentar sus actividades de acuerdo con las normas del plan de estudios.

3.6 INTERPRETACIÓN: IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

Objetivo: El alumnado implanta soluciones en entornos reales, recibe comentarios constructivos y aprende de la práctica.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



8	Organizar acciones	1. Estructurar cómo van a llevar adelante la propuesta 2. Utilizar herramientas de planificación 3. Calendario, orden, responsabilidades, acuerdo sobre riesgos
9	Llevarlas a cabo	1. Llevar a cabo lo que han identificado, potenciando habilidades y destrezas específicas 2. Desarrollar lo aprendido en el proceso 3. Realizar un seguimiento de lo aprendido corrigiendo las alteraciones

Una vez que los estudiantes hayan identificado sus soluciones, las pondrán en práctica, medirán los resultados, reflexionarán sobre los éxitos y los retos, y evaluarán sus progresos a la hora de abordar el reto. Una vez finalizada la puesta en práctica, los estudiantes mostrarán su trabajo a la comunidad más amplia.

Responsabilidad del profesorado:

- Gestión de proyectos: asegurarse de que todos los fines de la investigación se ajustan a la política y están bien documentados. Para ello, se debe supervisar las tareas de los estudiantes y asegurarse de obtener los certificados, permisos o autorizaciones necesarios para que el proyecto se lleve a cabo con éxito.

3.7 REFLEXIÓN: PRESENTAR LOS RESULTADOS Y REFLEXIONAR SOBRE EL VIAJE

Objetivo: reflexionar sobre la experiencia y procesar los conocimientos adquiridos.

10	Objetivos de la presentación	1. Presentar las tareas al alumnado de forma atractiva 2. Dar una idea de lo que vayamos a empezar 3. Explicar el nuevo escenario
11	Análisis y evaluación del proceso de enseñanza	1. Perfeccionar el proceso de enseñanza 2. Ofrecer herramientas para ver y mejorar el nivel en las diferentes competencias mediante la retroalimentación 3. Tomar conciencia de hasta dónde han llegado, a dónde quieren llegar y qué compromisos van a adquirir 4. Llegar a un acuerdo

Se insta al alumnado a tener diarios individuales, de audio o de vídeo durante todo el proceso. Como actividad final, el alumnado puede recibir una serie de sugerencias para reflexionar sobre lo aprendido acerca del tema y del proceso.

Como compromiso con la actividad, los resultados de los proyectos pueden compartirse con la comunidad local a través de plataformas escolares en línea, periódicos locales u organizaciones comunitarias.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.