



GUÍA

Aprendizaje Basado en Proyectos

Seminario Metodologías activas
IES LOS OLIVOS
2023/2024


CC BY-NC 4.0 DEED
Attribution-NonCommercial 4.0 International

Objetivo

Esta guía tiene el objetivo de aportar de forma resumida al docente las diferentes etapas y estrategias concretas que necesita para aplicar el aprendizaje basado en proyectos, o bien para mejorar su actual empleo de esta importante herramienta didáctica.

El aprendizaje basado en proyectos o aprendizaje por proyectos (ABP) es un método pedagógico que permite a los estudiantes participar en algo que les motiva, al mismo tiempo que aprenden contenidos curriculares y ponen a prueba sus competencias clave LOMLOE.

Es un proceso compartido de negociación entre los participantes,

Se centra en el desarrollo de tareas cuyo objetivo principal es la obtención de un producto final.

Etapas

1. Selección del tema y el desafío.
2. Definición del producto final del desafío.
3. Comunicación del desafío y del producto final a los alumnos.
4. Formación de grupos de trabajo.
5. Planificación de actividades, calendario para realizarlas.
6. Investigación, búsqueda de información.
7. Análisis, síntesis y gestión de la información.
8. Elaboración del producto.
9. Difusión del producto.
10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial.
11. Evaluación y autoevaluación.

Al final, hemos incluido un punto con todas las referencias utilizadas.

1.1. SELECCIÓN DEL TEMA



Para seleccionar un tema que sea de interés para el alumnado y ajustado a la legislación vigente, se puede realizar alguna de estas propuestas:

- Círculo de diálogo.
- Cuestionario de intereses individuales y puesta en común.
- Lluvia de ideas a través de la aplicación "mentimeter".

Se puede hacer a final de curso, para elegir el tema del proyecto para el curso siguiente.

1.2. ELEGIDO EL TEMA, SE PROPONE EL DESAFÍO



En el artículo «How to Write Effective Driving Questions for Project-Based Learning» de Andrew Miller encontramos algunas pautas interesantes para construir esta «pregunta de conducción»:

- Debe ser clara. El alumno debe entenderla sin dificultades.
- La respuesta a la pregunta será abierta para que los alumnos puedan ser protagonistas y tomar decisiones.
- Debe conectar con las competencias y conocimientos que los alumnos deben trabajar y adquirir.
- En el estudiante debe crear interés y una sensación de desafío.
- Orienta el trabajo del proyecto. Todo el trabajo, incluido el producto final y las lecciones y actividades diarias, debe tratar de ayudar a los estudiantes a responder la pregunta principal.

Tony Vincent, en su artículo «Crafting Questions That Drive Projects» explica los diferentes tipos de preguntas que se pueden proponer y los dos caminos que se pueden tomar para proponer el desafío:

- Camino 1. Usar el interés de los estudiantes como punto de partida para acercarse a la pregunta guía y luego conectar creativamente los descriptores del perfil de salida del alumnado de Secundaria.
- Camino 2. Observar primero los descriptores del perfil de salida del alumnado, ver donde se usan en el mundo real y conectarlos, de esta manera, con un problema, dilema o pregunta que pueda impulsar un proyecto.

Y además, facilita una lista de verificación para afinar la pregunta problema que se formula como desafío. Cuantos más puntos cumpla de la lista, mejor sería la pregunta:

Atractiva para los estudiantes Concisa No tiene una respuesta fácil Tiene más de una respuesta
Aprovecha los intereses y pasiones de los estudiantes El tema es personal o local No suena como una
pregunta de prueba Lleva a más preguntas Tiene relación con su vida diaria Los estudiantes tendrán
opciones para los productos finales Hay un público auténtico para el proyecto Requiere una
investigación seria Los estudiantes aprenderán habilidades y contenidos importantes.
El proyecto de alguna manera hará una diferencia en el mundo.



2. DEFINICIÓN DEL PRODUCTO FINAL DEL DESAFÍO



Establecer el producto que deben desarrollar los alumnos en función de las competencias que se quieran alcanzar y del desafío elegido. Debe:

- Ser integrador Presentar un reto para tu alumnado.
- Estimular su curiosidad y autonomía.
- Promover el trabajo cooperativo.
- Implicar al alumnado en su aprendizaje.
- Dejar huella en la comunidad.

Algunos ejemplos de producto final son:

- Exposición (a nivel interno del instituto o externo, en la localidad).
- Un producto artístico: teatro, baile, lip dub., flashmob, vídeo, ...
- Talleres interactivos para un grupo determinado.
- Creación de materiales para un fin concreto (juegos para los coles de la zona, mapas y guías de itinerarios artísticos, históricos, medioambientales, ..., contenido para redes sociales, etc.)
- Podcast, periódico, entrevistas, debate, conferencia, ...

3. COMUNICACIÓN DEL DESAFÍO Y DEL PRODUCTO FINAL A LOS ALUMNOS



Presentación del desafío con narrativa para implicar y motivar a los alumnos en el proyecto. La presentación de la pregunta problema puede realizarse, por ejemplo, con las siguientes actividades:

- Vídeo motivacional introductorio utilizando diferentes medios, como por ejemplo, un programa interactivo llamado Voki.
- Scape room.
- A través de servicios externos (por ejemplo, en colaboración con el ayuntamiento).
- Proyectar un fragmento relacionado de una película, anuncio... relacionado con la pregunta problema.

Una vez presentado el desafío a los alumnos, hay que explicarles el producto final que se quiere alcanzar, para que puedan repartirse las tareas.



CC BY-NC 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial 4.0 International

4. FORMACIÓN DE GRUPOS DE TRABAJO



En esta metodología, los alumnos/as pueden trabajar de forma individual o en grupos, con roles específicos o sin roles .

Estos grupos pueden quedar definidos por el tutor/a del grupo o bien se pueden aplicar diferentes dinámicas de cohesión grupal para formar los grupos de trabajo.

La formación de estos grupos dependerá de la personalidad y capacidad de los alumnos. Algunas actividades que sirven para la formación de grupos son:

- Dinámica de superhéroes (poder y kryptonita)
- Dinámica "Encuentra a alguien que..."
 - * Para cambiar de pareja: pido taxi (levanto la mano cuando he terminado).

Permiten conocer al alumnado. Se observa quién tira del grupo, quién se queda solo... No se expone nunca a ningún alumno.

Merece la pena emplear tiempo al principio en cohesión para que luego trabajen mejor y más rápido.

4.1. ¿Y SI QUIERO EMPLEAR TRABAJO COOPERATIVO?



En caso de trabajar con aprendizaje cooperativo, se deberá hacer una clasificación previa del alumnado en 3 grupos:

1. Grupo de alumnos con capacidad de ayudar.
2. Grupo de alumnos con necesidad de ayuda.
3. Resto de alumnos.



¡CONSULTA LA GUÍA DE
APRENDIZAJE COOPERATIVO
DE NUESTRO IES!

Cada grupo tendrá un alumno del grupo 1, uno del grupo 2 y dos del grupo 3. Se ajustará el número de integrantes de la clase a los grupos, siempre entre 3 y 5 integrantes.

En cada grupo, además, se repartirán responsabilidades entre los diferentes integrantes, desarrollando así distintos roles, por ejemplo:

- **Coordinador:** coordina e indica las tareas que realiza cada miembro, comprueba que todos cumplen su tarea y anima al equipo.
- **Secretario:** recuerda las tareas que deben hacer, comprueba que todos anotan y traen su tarea y apunta el trabajo realizado en la tabla.
- **Portavoz:** pregunta las dudas al profesor, responde las preguntas del profesor y presenta al resto de compañeros las tareas realizadas.
- **Crítico:** Valora el funcionamiento del grupo, analiza las relaciones dentro del grupo y se asesora con compañeros de otros grupos, con el fin de mejorar y avanzar.



5. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y CALENDARIO PARA REALIZARLAS.



Para realizar el plan de trabajo del PROYECTO, se propone la siguiente tabla:

Fase	Prof./Dpto. encargado	N.º sesiones	Recursos/ espacios necesarios	Fecha inicio	Fecha fin
1. Selección del tema y desafío.	Todos (tutores y profesores implicados)				
2. Comunicación del desafío.	Profesor implicado				
3. Formación de grupos	Tutor/a				
4. Comunicación del producto final deseado a los alumnos/as y asignación de roles.	Profesor implicado				
5. Investigación y búsqueda de la información (repartición de tareas). Actividad*	Alumnos con guía del profesor implicado				
6. Análisis, síntesis y gestión de la información. Actividad*	Alumnos con guía del profesor implicado				
7. Elaboración del producto. Actividad*	Alumnos con guía del profesor implicado				
8. Difusión del producto	Alumnos				

*Actividades propuestas conforme avanza el proyecto. Dentro de cada actividad, pueden generarse diferentes etapas con diferentes fechas de realización.

5.1. PLAN DE TRABAJO ALUMNOS



Los alumnos deben organizarse el trabajo en función del calendario propuesto para el proyecto y las tareas que deben realizar.

Para ayudarles a gestionar bien el tiempo y a adoptar el rol que les corresponde en el equipo, se pueden utilizar tablas. Hay aplicaciones que se pueden usar para ello como Google calendar, Padlet, Trello, etc.

Se propone a continuación, una tabla guía para los alumnos.

Nombre	Tareas	Fecha inicio - Fecha fin	Tarea realizada*
Alumno/a1			
Alumno/a2			
...			

*Marcar con una cruz cuando se termina la tarea.

6. INVESTIGACIÓN, BÚSQUDA DE INFORMACIÓN



Gran parte del éxito de un trabajo cooperativo consiste en hacer una buena búsqueda de los datos, y esto no es algo inmediato, sino que es algo que también hay que saber guiar y acompañar a los que lo van a hacer. Por ello debemos invertir un tiempo en cuidar este aspecto de cómo orientarles en la búsqueda de la información, y también que pueda ser un momento para que ellos desarrollen técnicas cooperativas y a la vez desarrollan el aprendizaje de la materia.

1. DEDICA UN TIEMPO. Integra intencionadamente las estrategias de búsqueda de información digital en tus actividades.

2. IDENTIFICA PALABRAS CLAVES: Orienta a tus alumnos en el uso de palabras claves que ordenen la búsqueda cada vez que necesiten información en clase.

3. BUSCA EN PROFUNDIDAD ayudándote de herramientas que hagan más potente la búsqueda ("AND", "OR", "/", "NOT"...))

4. PRUEBA VARIOS BUSCADORES, no te conformes solo con uno.

- Habituales: Google, Bing, Yahoo Search, DuckDuckGo, Qwant...

- Específicos: Buscador por imagen (Google Lens, Bing Visual Search, TinEye), o Buscadores Académicos (Real Academia de la Lengua (RAE), Real Academia de la Historia (RAH), Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes permite una búsqueda por título, autor o contenido, o Scholarpedia)

5. COMPARA Y CRITICA: Enseña a los alumnos que los primeros resultados no son los mejores y que es necesario contrastar información con otras fuentes. No desaproveches ningún momento para insistir en la necesidad de tener una actitud crítica ante la información que aparece en internet.

6. CITA Y REFERENCIA: Insiste a tus alumnos en citar los materiales y contenidos que encuentra en la web. Es importante que entiendan que no deben apropiarse de lo que encuentran en la web.

7. VERIFICA LAS FUENTES: Enseña a evaluar y verificar la calidad de las fuentes bibliográficas digitales de acuerdo al tipo de trabajo o actividad que están desarrollando. También debe comprobar cuando fue la última vez que se verificó la información de esa página.

8. PREGUNTAS CLAVES: Los alumnos deben aprender a formularse sus propias preguntas y a buscar las respuestas a esas preguntas. ¿Qué información necesitas? ¿para qué la necesitas? ¿Cuánto tiempo dispones para elaborar la tarea?

Esta actividad se puede plantear en el aula o fuera de ella.

Debe ser considerada como una actividad más y no restarle importancia. Para ello, calendarizarla y evaluarla con una lista de cotejo o una rúbrica serían unas buenas medidas.



7. ANÁLISIS, SÍNTESIS Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN



Los alumnos pondrán en común la información recopilada.

Es el momento en el que comparten sus ideas, debaten, elaboran hipótesis, estructuran la información y buscan entre todos la mejor respuesta a la pregunta inicial.

Algunas propuestas son:

MESA REDONDA

Cada grupo de alumnos, coordinado por un moderador, expone la información. Al finalizar las exposiciones, el moderador resume las coincidencias y diferencias.

METAPLÁN

Es una técnica para promover el debate en el aula.

Cada grupo expresa sus conclusiones en cartulinas de colores que se pegarán en la pizarra. Cada conclusión en una cartulina.

El profesor modera la clasificación de conclusiones y el debate sobre las mismas en gran grupo.

ENTREVISTAS

De cada grupo sale un entrevistador a los demás. Después, vuelven a su grupo base y ponen en común las conclusiones de los demás.

8. ELABORACIÓN DEL PRODUCTO.



En esta fase los estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la pregunta desafío planteada al principio. Llega el momento de resolver el reto mediante la presentación de un producto que, además, debió servir de guía orientativa de la acción y del aprendizaje, pues es más fácil trabajar cuando sabemos qué queremos lograr al final.

Para la elaboración ordenada del proyecto final proponemos las siguientes fases por sesiones (proponemos una programación de aula de 4 sesiones)

SESIÓN 1: ORGANIZACIÓN

El docente...

- Con afán motivador, recuerda al grupo de aula la importancia del proyecto final y de la implicación y colaboración de todos para su logro.
- Recuerda, mediante una recreación en maqueta, papel o digital, el diseño y características del producto y recuerda, mediante rúbrica, los criterios de evaluación que valorarán ese producto final.
- Revisa y valora con cada grupo cooperativo la información obtenida y el trabajo realizado en la fase inicial.
- Observa y analiza la implicación grupal e individual en cada grupo de trabajo.
- Expone, finalmente, al grupo de aula primero y a cada grupo de trabajo después, el plan de trabajo para la elaboración del producto final, fomentando siempre la aportación personal y creativa de sugerencias y estrategias individuales o grupales.
- El docente aportará una plantilla para organizar el trabajo*.

Cada grupo cooperativo...

- Organiza en grupo y comunica de manera individual la investigación previa y las posibles conclusiones derivadas.
- Informa al docente del trabajo y resultados de la fase de investigación.
- Revisa y confirma los roles asignados dentro del grupo para la nueva fase de trabajo.
- Recoge la labor asignada por el docente: cada uno en su rol, el grupo plantea y acuerda cómo realizar el trabajo, lo temporaliza y se reparten contenidos, materiales y responsabilidades, comprometiendo cada uno su colaboración y solidaridad en favor del éxito final.

PLANTILLA DE ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO



ABP (__ Título__)
 PRODUCTO FINAL: (breve descripción)

SECCIÓN DEL PRODUCTO DEL GRUPO COOPERATIVO:

(Descripción de la sección del producto asignada al grupo)

Nº de grupo cooperativo y participantes	Número _____
	Alumnado: _____

FASES DE ELABORACIÓN DEL SUBPRODUCTO DEL GRUPO COOPERATIVO

SESIÓN	Alumnado (grupo completo o sección)	Procedimientos (reparto y ordenación del trabajo que debe realizarse)	Metodología y recursos	Contenidos desarrollados	Competencias
1					
2					
3					



SESIONES 2 A 4: Puesta en marcha

La planificación y desarrollo de estas sesiones dependerá del tipo de producto que se haya elegido para plasmar la respuesta al desafío o pregunta inicial.

Teniendo en cuenta las diferentes opciones, **el docente...**

- Provee a los grupos del espacio y de los recursos necesarios para la elaboración del producto: aula física, aula virtual, aula de informática...
- Supervisa la realización de los trabajos y asesora ante posibles dificultades en la plasmación de los contenidos.
- Coordina y acompaña en la publicación conjunta del producto.

Cada grupo cooperativo...

- Se materializa el producto mediante el desarrollo de las labores asignadas previamente respetando los tiempos y utilizando todos los materiales previstos y necesarios, siempre con motivación y solidaridad.
- Fomenta de manera individual el trabajo colaborativo, de modo que cada miembro respeta y cumple con los roles asignados y busca soluciones a determinados problemas que puedan surgir.
- Revisa el resultado final particular con carácter crítico, se proponen mejoras y se finaliza el trabajo.
- Pone en común con el grupo de aula el producto final y, de ser necesario, aporta ideas que den unidad definitiva al resultado.

9. DIFUSIÓN DEL PRODUCTO



Los alumnos deben exponer a sus compañeros los que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial.

Es importante que cuente con un guion estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con gran variedad de recursos.

Se propone a cada grupo la realización de una exposición de todo lo que han aprendido en diferentes formatos como: Powerpoint, canva, infografías, murales, videos, o videoclips, encuestas, Prezi, etc

10. RESPUESTA COLECTIVA A LA PREGUNTA INICIAL.



Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, hay que hacer balance y reflexionar de forma conjunta todos los equipos y el profesor sobre la experiencia e invitarlos a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial.

Se puede realizar mediante un [Círculo de diálogo](#).

También se puede utilizar un sistema de feedback instantáneo como [Padlet](#).

CUESTIONES A PLANTEAR:

- Problema que origina el proyecto.
- Respuesta grupal.
- Pasos a seguir para establecer esta respuesta.
- Aprendizaje obtenido de este proyecto.
- Alternativa para resolver este problema
- En caso necesario, el profesor completa o corrige, aclara algunos puntos.

11. EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN



A lo largo del proyecto, para evaluar el trabajo de tus alumnos, se proponen distintas rúbricas. Es recomendable (necesario) facilitárselas al inicio de cada actividad para que sepan cómo van a ser evaluados. Por otro lado, la autoevaluación y la coevaluación les ayudará a desarrollar su espíritu crítico y a reflexionar sobre sus errores y sus aciertos.

INSTRUMENTOS y MECANISMOS DE EVALUACIÓN	
GRUPALES	INDIVIDUALES
Portafolio grupal (ANEXO I)	Diario de aprendizaje (ANEXO II)
Rúbrica de evaluación del proyecto final (ANEXO III)	Portafolio del alumno (ANEXO I)
	Rúbrica de coevaluación del trabajo dentro del equipo (se utiliza la misma rúbrica que la de evaluación de la presentación y defensa del proyecto (ANEXO IV))

MATERIAL DE REFERENCIA UTILIZADO



- <https://serendipiaeducativa.wixsite.com/abpies>
- <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>
- <https://www.educaryjugar.com/docentes/guia-aprendizaje-basado-en-proyectos/>
- <https://www.profesorfrancisco.es/2016/05/aprendizaje-basado-en-proyectos.html>
- <https://www.profesorfrancisco.es/2020/01/modelos-estrategias-y-procedimientos.html>
- <http://depoetaspiratas.blogspot.com/>
- <https://www.profesorfrancisco.es/2020/01/modelos-estrategias-y-procedimientos.html>
- http://descargas.pntic.mec.es/cedec/guia_materiales/contenidos/guia/producto__proceso_fin_al.html
- <https://www.escuela21.org/blog/la-guia-definitiva-para-disenar-tu-proxima-experiencia-de-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp/>
- https://formacion.intef.es/tutorizados_2013_2019/mod/assign/view.php?id=21524
- <https://www.jblasgarcia.com/>



CC BY-NC 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial 4.0 International

ANEXO I: Rúbrica de evaluación del e-Portafolio grupal del proyecto e individual de cada alumno

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO					
	4 EXCELENTE	3 BUEN TRABAJO	2 PROGRESANDO	1 DEBE PROGRESAR	SELECCIÓN DEL NIVEL	PUNTUACIÓN
Organización y estructura	Contiene portada con nombre del portafolio llamativo, autor/es. Índice para la clasificación por fecha de todas las tareas e introducción con los pasos a seguir para realizar el proyecto	Contiene portada con nombre del portafolio, autor/es. Tiene índice aunque no todas las tareas están bien organizadas y la introducción contiene los pasos para hacer el proyecto	Contiene portada con nombre del portafolio, autor/es. Tiene índice aunque algunas tareas no están bien organizadas y/o en la introducción no especifica la forma en la que hizo el proyecto	Contiene portada con nombre del portafolio, autor/es. No tiene índice o éste no coincide en cómo están luego organizadas las tareas y/o no tiene introducción	4	0.20
Redacción y ortografía	No hay faltas de ortografía ni errores de puntuación, tipográficos ni gramaticales	Hasta 3 faltas de ortografía, errores de puntuación, tipográficos o gramaticales	Hasta 5 faltas de ortografía, errores de puntuación, tipográficos o gramaticales	Más de 5 faltas de ortografía, errores de puntuación, tipográficos o gramaticales	4	0.10
Contenido	Incluye todas las tareas realizadas y ya corregidas de acuerdo a las sugerencias del profesor, en tiempo y forma.	Incluye todas las tareas realizadas pero no todas están corregidas	Falta una tarea de incluir y/o no se ha hecho todavía ninguna corrección	Faltan 2 o más tareas de incluir y no se han hecho las correcciones	4	0.30
Reflexión y conclusiones	Se evidencian argumentos claros de logros alcanzados y aspectos a mejorar. Realiza/n la autoevaluación de lo aprendido	Argumentos claros y precisos de logros alcanzados pero la autoevaluación no completa o no realizada	La argumentación y análisis es pobre y no tiene mucha relación con las evidencias	No existe apenas argumentación ni autoevaluación	4	0.20
Puntualidad	La finalización del portafolio se hace en fecha estipulada	Inclusión de modificaciones en el e-portafolio 1 día después de la fecha estipulada	Inclusión de modificaciones en el e-portafolio 2 días después de la fecha estipulada	Inclusión de modificaciones en el e-portafolio a partir de 3 días después de la fecha estipulada	4	0.20

FUENTE: Martín Pineda, N. *Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos en el Ciclo Formativo de Gestión Administrativa*. TFG. UNIR, Bilbao, 2019.



ANEXO II: Diario de aprendizaje del alumno

FECHA	¿Qué he hecho?	¿Cómo lo he hecho? ¿Qué recursos he utilizado?	¿Qué dificultades he encontrado?	¿Quién me puede ayudar?	¿Cuál es mi grado de implicación (alto, medio, bajo) y digo por qué	¿Qué he aprendido?

FUENTE: Elaboración propia a partir de "Reflexiono sobre mi aprendizaje. Mi diario de aprendizaje" de CeDec, Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 3.0 España; y Martín Pineda, N. *Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos en el Ciclo Formativo de Gestión Administrativa*. TFG. UNIR, Bilbao, 2019.

ANEXO III: Rúbrica de evaluación del proyecto final

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO					
	4 EXCELENTE	3 BUEN TRABAJO	2 PROGRESANDO	1 DEBE PROGRESAR	SELECCIÓN DEL NIVEL	PUNTUACIÓN
Estructura y contenido	El proyecto incluye todos los apartados y existe coherencia y un desarrollo lógico y continuo entre ellos	Incluye todos los apartados y están desarrollados, pero falta continuidad entre ellos	Incluye todos los apartados pero alguno no está o está poco desarrollado, hay coherencia pero falta cohesión	No incluye apartados o está mal estructurado, no hay coherencia ni relación entre contenidos	4	0.20
Participación	Toma la iniciativa y ofrece ideas y sugerencias y se esfuerza por alcanzar los objetivos comunes	Alguna vez propone ideas y sugerencias y participa activamente en las actividades del equipo	Pocas veces ofrece ideas y participa en parte en las actividades que se proponen	Nunca ofrece ideas/sugerencias y nunca participa en las actividades del grupo	4	0.30
Responsabilidad	Se planifica para realizar sus tareas cumpliendo con los objetivos, calidad y plazos marcados	Por lo general realiza su tarea en los plazos establecidos	Se suele retrasar en la entrega de sus tareas	Nunca entrega su trabajo a tiempo	4	0.20
Actitud	Escucha las diferentes opiniones e ideas, y fomenta la unión y el buen ambiente en el grupo	Escucha a sus compañeros/as y colabora por mantener la unión y el buen ambiente en el grupo	Suele escuchar las ideas de sus compañeros/as aunque no le preocupa la unión del grupo	No suele escuchar a sus compañeros/as y no ayuda a mantener el grupo cohesionado	4	0.20
TIC	Usa estrategias avanzadas de búsqueda de información y domina las aplicaciones para comunicarse y colaborar online. Produce contenido digital complejo y toma medidas avanzadas de seguridad y tiene autonomía para resolver cualquier problema que surge en el uso de la tecnología	Busca información online y se comunica de forma avanzada, produce contenido digital complejo, toma medidas de seguridad y resuelve problemas básicos que surgen habitualmente en el uso de la tecnología	Busca información online y se comunica de forma básica, produce contenido digital simple, toma medidas básicas de seguridad y no es capaz de dar respuesta a los problemas derivados del uso habitual de la tecnología	No realiza búsquedas de información ni se comunica de forma online, produce contenido digital simple, toma medidas básicas de protección y no es capaz de dar respuesta a los problemas técnicos derivados del uso de sus propios dispositivos	4	0.20

FUENTE: Elaboración propia a partir de Martín Pineda, N. *Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos en el Ciclo Formativo de Gestión Administrativa*. TFG. UNIR, Bilbao, 2019.

ANEXO IV: Rúbrica de coevaluación del trabajo del alumno dentro del equipo

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO					
	4 EXCELENTE	3 BUEN TRABAJO	2 PROGRESANDO	1 DEBE PROGRESAR	SELECCIÓN DEL NIVEL	PUNTUACIÓN
Participación	Toma la iniciativa y ofrece ideas y sugerencias y se esfuerza por alcanzar los objetivos comunes	Alguna veces propone ideas y sugerencias y participa activamente en las actividades del equipo	Pocas veces ofrece ideas y participa en parte en las actividades que se proponen	Nunca ofrece ideas/sugerencias y nunca participa en las actividades del grupo	4	0.25
Responsabilidad	Se planifica para realizar sus tareas cumpliendo con los objetivos, calidad y plazos marcados	Por lo general realiza su tarea en los plazos establecidos	Se suele retrasar en la entrega de sus tareas	Nunca entrega su trabajo a tiempo	4	0.25
Actitud	Escucha las diferentes opiniones e ideas, y fomenta la unión y el buen ambiente en el grupo	Escucha a sus compañeros/as y colabora por mantener la unión y el buen ambiente en el grupo	Suele escuchar las ideas de sus compañeros/as aunque no le preocupa la unión del grupo	No suele escuchar a sus compañeros/as y no ayuda a mantener el grupo cohesionado	4	0.25
Asistencia y puntualidad	Asiste siempre a las sesiones del grupo y es puntual	Asiste entre un 75-90% de las sesiones grupales y es puntual	Asiste entre una 60- 74% de las reuniones grupales y no siempre es puntual	Asiste a menos del 60% de las sesiones grupales y suele llegar tarde	4	0.25

FUENTE: Elaboración propia a partir de Martín Pineda, N. *Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos en el Ciclo Formativo de Gestión Administrativa*. TFG. UNIR, Bilbao, 2019.