

“CON GANAS DE TRIUNFAR” ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE POR PROYECTOS, BAJO EL ESQUEMA DE COMPETENCIAS, CBTA 24.

Euán Vázquez, Margarita Concepción¹, Burguete Salinas, Pedro Pascual², Arreola Hernández, Celia Patricia².López Santiago Judith.

meuanv@hotmail.com

CBTA 24. Chiapas, México

Una escuela para el futuro

Con Ganas de Triunfar, es un proyecto de investigación educativa que se origina ante las necesidades de los alumnos de poder contar con un ingreso propio y compromisos educativos de la Reforma del bachillerato tecnológico implementada en México a partir del 2004, actualmente Reforma Integral de la educación media superior y las metas educativas hacia el siglo XXI. Su objetivo, aplicar la estrategia para mejorar el aprendizaje significativo de los alumnos, que permita mayor acercamiento al perfil de egreso, reto central de la RIEMS. El estudio se lleva a cabo en el Cbta 24 de Cintalapa, Chiapas. El aspecto innovador principal del proyecto es el aprendizaje por proyectos bajo el esquema de competencias, en la modalidad interdisciplinaria abordada durante el quinto y sexto semestre del bachillerato que puede permitir que los jóvenes alcancen el perfil de egreso deseado. Logra la movilización de saberes y procedimientos, utiliza y construye competencias. Provoca nuevos aprendizajes en el marco del mismo proyecto. Permite la identificación de logros y carencias en una perspectiva de autoevaluación, evaluación final y seguimiento. Los alumnos del Cbta 24 poseen una edad media de 17 años, provienen en su mayoría del medio rural, de situación económica baja, el factor por el que no continúan sus estudios es el económico sin descartar la herencia cultural del pueblo.

La estrategia innova en los siguientes rubros:

- ✓ Modalidad interdisciplinaria: integra las diferentes especialidades.
- ✓ Bajo esquema de competencias: NTCL, genéricas, disciplinares y profesionales.
- ✓ Tutor asesor asignado
- ✓ Uso sustentable de los recursos naturales
- ✓ Optimización de los recursos existentes, naturales, materiales y humanos.
- ✓ Inserción del alumno a la investigación

- ✓ Integra conocimientos y competencias de asignaturas básicas, propedéuticas, profesionales.
- ✓ Promueve mentalidad emprendedora: Aprender haciendo.
- ✓ Se realiza en situaciones reales

Resumen

“Con ganas de Triunfar”, Es una investigación que desarrolla una estrategia didáctica, creativa y motivadora que ofrece múltiples oportunidades de enriquecimiento intelectual, orientada a la acción, se enfoca a aprender haciendo, promueve el trabajo colaborativo, emplea tecnología e informática, permite enfocar a los estudiantes su actividad, en torno a intereses propios. Su planteamiento bajo el esquema de competencias, en modalidad interdisciplinaria, surge como respuesta a los compromisos con la RIEMS y las metas educativas hacia el siglo XXI. Su objetivo, aplicar la estrategia para mejorar el aprendizaje significativo de los alumnos, que permita mayor acercamiento al perfil de egreso, reto central de la RIEMS. El estudio se lleva a cabo en el Cbta 24 de Cintalapa, Chiapas, los jóvenes que estudian en el plantel poseen una edad media de 17 años y provienen del medio rural, con una situación económica baja, la mayoría no continúa estudios profesionales por el factor dinero sin menospreciar la cultura. La interdisciplinaria se conjunta en el sexto semestre, ya que coinciden los contenidos modulares en la Ejecución de un proyecto, integrándose además las asignaturas básicas, propedéuticas y profesionales, sin descuidar el uso sustentable de los recursos existentes. El objeto de estudio de la investigación es la aplicación de la estrategia en el esquema de competencias y el aprender haciendo, los alumnos a lo largo de la implementación del proyecto van adquiriendo competencias genéricas y profesionales, de los resultados alcanzados son microempresas integradas por jóvenes y sus familias, alumnos investigadores incorporados al proyecto, alumnos en servicio social, desarrollo de competencias para la vida, toma de decisiones y mentalidad emprendedora, así como mejora de los indicadores aprobación y nula reprobación en el grupo experimental, donde se desarrolló un ambiente de solidaridad, respeto, compromiso, puntualidad, responsabilidad. Las microempresas integradas responden a necesidades detectadas en las comunidades de los alumnos y de los conocimientos empíricos de sus familiares. Actualmente operan 6 microempresas que parten de la genérica Magbis Educoempresas: división Pan Regional el Milagro, Delicias caseras “panes y postres”, Alegría Cacahuates garapiñados, Cacahuates del Valle y Sol y luna bisutería a base de desechos de madera, operan con una mínima inversión de los jóvenes y los ingresos les permiten cubrir viajes de estudio, material de estudio, etc. Una microempresa operará en otro municipio como empresa familiar.

FUNDAMENTOS

El Centro de bachillerato tecnológico agropecuario No 24 (Cbta 24) de Cintalapa, Chiapas, México fue creado hace 35 años, siendo la única opción de escuelas agropecuarias en su área de influencia, constituye actualmente la principal institución educativa de nivel medio en el municipio, contando con más de 1000 alumnos. Ofrece cinco diferentes especialidades a cursar: Técnicos en desarrollo comunitario, agropecuario, informática, Agronegocios y agroindustrias, lo que permite terminar el bachillerato y una especialidad que le permita incorporarse a la vida laboral como técnico.

Desde el año 2004 se implementó la Reforma curricular del bachillerato tecnológico, se está consolidando la Reforma Integral de la Educación Media Superior, dentro del marco curricular común, se promueve el aprendizaje significativo mediante estrategias centradas en el aprendizaje y la generación de competencias para la vida.

Las competencias que se pretenden lograr abarcan las genéricas, las básicas y las profesionales.

El trabajo en equipo y mediante grupo colegiado de academia es la forma de trabajo académico y la principal fortaleza.

En el año 2008, la escuela destacó en el concurso interinstitucional a nivel regional, estatal y nacional en las asignaturas de matemáticas y biología. Obteniendo primeros lugares y reconocimiento de las autoridades educativas.

Aun cuando en el estudio sobre el impacto de la Reforma curricular en los indicadores de la Dgeta en Chiapas (Euán: 2009), el plantel no refleja mejora de los principales indicadores educativos como son la deserción, reprobación y eficiencia terminal, ha implementado desde 2004 las estrategias centradas en el aprendizaje. No existen evidencias de los logros de las competencias que los alumnos en su transitar por esta escuela, adquieren.

No existen antecedentes de proyectos similares en el plantel, aun cuando trabajaban en un esquema parecido, sin diseño de estrategia. A nivel nacional existen experiencias de aprendizaje por proyectos a nivel universitario más no se documenta a nivel medio superior, el ITESM, es una de las instituciones que implementa mayormente esta estrategia.

Con la implementación de la estrategia se pretenden resolver:

- Cambio del paradigma tradicional para enfrentar el reto de la RIEMS, asegurar que los jóvenes alcancen el perfil de egreso.
- Interrelacionar el componente profesional y las asignaturas en esquema colaborativo, buscando la acepción de competencias.
- La falta de trabajo en esquema colaborativo y respeto a los valores
- Se resuelve a la vez la falta de mentalidad emprendedora, aprender haciendo.
- La falta de alternativas para el desarrollo socioeconómico de su familia o comunidad en el marco del desarrollo sustentable como resultado de su transitar en el plantel que le permitan continuar sus estudios y acceder a la vida productiva
- La falta de vinculación con el sector productivo.
- Fomento y amor a la ciencia y a la tecnología.
- Mejorar la habilidad lectora y de resolución de problemas.

Educar con un enfoque en competencias significa crear experiencias de aprendizaje para que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan movilizar de forma integral recursos indispensables para realizar las actividades demandadas.

Teniendo en mente que entre los fines de la Educación Media Superior está el de preparar a los estudiantes para continuar estudios superiores, darles una opción técnica profesional, así como formarlos en aspectos primordiales de la cultura de su tiempo que le permitan asimilar y participar en los cambios constantes de la sociedad y fortalecer los valores de libertad, solidaridad y justicia, entonces el sentido de la enseñanza de las distintas disciplinas del plan de estudios no es el de formar especialistas sino desarrollar competencias para la vida en sociedad.

La fundamentación pedagógica de la estrategia de aprendizaje se basa en la teoría constructivista del aprendizaje, siendo relevante la acepción de aprendizajes significativos para la vida del estudiante.

El aprendizaje basado en competencias permite a nuestros alumnos enfrentarse de una forma competente a los retos de la vida real impuestos por los avances vertiginosos de este siglo y la pérdida de valores, por lo cual la transferencia y la movilización de las capacidades y conocimientos es necesarios trabajarlos, involucrarlos expresadamente en nuestra práctica docente.

Los docentes de hoy en día tenemos una responsabilidad mayor, debemos estar preparados y poseer las competencias docentes que al igual nos exige.

Perronoud (2005), expresa la resistencia al cambio que aún vivimos con los Maestros que se resisten al cambio del nuevo modelo, este autor señala como *competencia a la facultad de movilizar un conjunto de recursos cognoscitivos para enfrentar con eficacia una familia de situaciones, como aprender a leer, desarrollo de capacidades para cualquier situación de atención.*

Algunos maestros han incluido en sus proyectos:

Relacionan el contenido del proyecto con material cubierto en otra materia

Los proyectos son una buena oportunidad de crear colaboraciones interdisciplinarias y de mostrar a los estudiantes las conexiones entre diferentes tipos de conocimiento.

Estructuran los proyectos para que los estudiantes construyan conocimiento nuevo

Además de que los proyectos pueden ser para que los estudiantes apliquen lo que ya saben, el método de proyectos puede ser una forma de que los estudiantes aprendan nuevas cosas. La mayoría de los productos requerirá que los estudiantes apliquen lo que saben y agreguen nuevos conocimientos y habilidades.

Permiten a los estudiantes diseñar algunas partes del proyecto

Incluyen actividades diseñadas para que los estudiantes planeen una estrategia para lograr las metas particulares del proyecto. Estas estrategias pueden debatirse y criticarse constructivamente por el resto de la clase o dentro del mismo grupo del proyecto.

Incorporan habilidades de la comunidad al proyecto

Existen muchas maneras en que los estudiantes pueden contribuir con sus comunidades mientras aprenden acerca de temas académicos tradicionales.

La creación de ambientes de aprendizaje caracterizados por la colaboración, la motivación, la experiencia, la participación activa, constituyen hoy en día, un imperativo al que deben de responder las comunidades educativas. Es una premisa cumplir con el Reto central de la Reforma del bachillerato: asegurar que los jóvenes

alcancen el perfil del egresado que permita que continúen estudiando y sean capaces de incorporarse a la actividad productiva, el uso de las TICS como herramienta, visión interdisciplinaria, sean sujetos autónomos pero capaces de cuidar de sí mismos.

a) Competencias docentes que se desarrollan.

- Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional
- Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo
- Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios
- Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional
- Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo
- Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo
- Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes

El aspecto innovador principal del proyecto es el aprendizaje por proyectos bajo el esquema de competencias en la modalidad interdisciplinaria abordada durante el sexto semestre del bachillerato que puede permitir que los jóvenes puedan alcanzar el perfil de egreso deseado. Logra la movilización de saberes y procedimientos, utiliza y construye competencias. Provoca nuevos aprendizajes en el marco del mismo proyecto. Permite la identificación de logros y carencias en una perspectiva de autoevaluación y evaluación final.

La estrategia innova en los siguientes rubros:

- ✓ Modalidad interdisciplinaria: integra las diferentes especialidades.

- ✓ Bajo esquema de competencias: NTCL, genéricas, disciplinares y profesionales.
- ✓ Tutor asesor asignado
- ✓ Uso sustentable de los recursos naturales
- ✓ Optimización de los recursos existentes, naturales, materiales y humanos.
- ✓ Inserción del alumno a la investigación
- ✓ Integra conocimientos y competencias de asignaturas básicas, propedéuticas, profesionales.
- ✓ Promueve mentalidad emprendedora: Aprender haciendo.
- ✓ Se realiza en situaciones reales.

Propósito general:

Aplicar la estrategia de aprendizaje por proyectos *Con ganas de Triunfar*, bajo el esquema de competencias, en modalidad interdisciplinaria, que permita el cambio de paradigma tradicional, que nos lleven al cumplimiento del reto central de la RIEMS: que los jóvenes alcancen mayormente el perfil de egreso.

Propósitos específicos:

- Interrelacionar el componente profesional y las asignaturas en esquema colaborativo, buscando la acepción de competencias.
- Logro de aprendizaje colaborativo y respeto a los valores
- Se propicie la mentalidad emprendedora,
- El alumno posea alternativas para el desarrollo socioeconómico de su familia o comunidad en el marco del desarrollo sustentable como resultado de su transitar en el plantel que le permitan continuar sus estudios y acceder a la vida productiva
- Uso de las TICS.

Ho: Implementar la estrategia no propiciará mejora en el perfil de egreso.

La Hi: implementar la Estrategia de aprendizaje por proyectos relacionada al género, a la especialidad que cursa y el método, se correlaciona con el

aprendizaje, la autoestima, la actitud, la integración familiar, nivel socioeconómico, conocimientos previos y grado de estudios de su asesor asignado, que permita mejorar el perfil del egresado del bachillerato tecnológico.

RESULTADOS OBTENIDOS A LA FECHA

Propósitos	Actividades	Indicador de impacto	Resultados
Ofrecer múltiples maneras para los estudiantes de participar y demostrar su conocimiento	Integrar el equipo Interdisciplinario y decisión de tipo de Microempresa, elección por diagnóstico situacional del producto o productos a comercializar.	Tipo de Proyecto acorde al diagnóstico situacional, estudio de factibilidad y necesidades de los integrantes de la microempresa.	Los alumnos del grupo experimental integraron 6 microempresas con productos tradicionales y no tradicionales, así como de uso sustentable que se encuentran en operación
Aprendizaje por sí mismo	Investiga en empresas similares de la región las características y formas de operación. Estructura su esquema organizativo de manera legal	Proyecto Innovador	Los alumno investigan, analizan y explican las ventajas del proyecto innovador en el marco sustentable
Aprendizaje en situaciones reales	Inicia la operación de la microempresa, elaboran producto a prueba, diseño del plan de comercialización, seguimiento y control	Microempresa con operación normal	Se propician conocimientos para la vida
Trabajo colaborativo	Diseñan la publicidad y empaque	Microempresa con resultados de trabajo	Los alumnos se integran

	interrelacionando las asignaturas básicas, propedéuticas y profesionales	colaborativo y respeto a los valores.	trabajando colaborativamente
Emplea tecnología e informática	Diseño de publicidad Elaboración de actas, organigrama, funciograma Etiqueta, logo Gráficas de ventas y compras Edición de imágenes del proceso productivo Diseño de plante, croquis de ubicación Redacción de informes Presentación de resultados	Uso eficiente de las TICS	Utilizan eficientemente los recursos de la TICS.
Los estudiantes enfocan su actividad en torno a intereses propios	Decisión del producto	Alternativas para el desarrollo socioeconómico	Los alumnos son capaz de elegir alternativas de interés propio, aplicables a su vida cotidiana.
Otorga al trabajo un perfil interdisciplinario	Decisiones colaborativas en equipo	Utilización de competencias	Comprende y aplica trabajo interdisciplinario
Crean un producto resultado de su esfuerzo	Producto comercializado	Mentalidad emprendedora	Que el alumno sea capaz de aplicar aprender haciendo.

Aprenden para la vida	Estructurar, operar y dar seguimiento a la microempresa	Alternativas para el desarrollo socioeconómico.	Que el alumno sea capaz de elegir alternativas de interés propio, aplicables a su vida cotidiana.
Resuelven problemas considerando el uso sustentable de los recursos	Consideran el desarrollo sustentable en etiquetas, envase, distribución. reciclaje	Cuidado del medio ambiente y reciclaje	Comprende y aplica trabajo interdisciplinario

Dentro de los resultados se encuentran:

1. 3 alumnos investigadores
2. 7 alumnos en servicio social con el proyecto
3. 6 microempresas operando
4. El trabajo interdisciplinario
5. Elección de alternativas de interés propio
6. Uso de los conocimientos más allá del aula
7. Mejores niveles de aprovechamiento académico
8. Mejores calificaciones y primer lugar del grupo en el semestre que cursan con 95 generales.

En la ejecución de la estrategia se ha logrado:

Relacionan el contenido del proyecto con material cubierto en otra materia

crear colaboraciones interdisciplinarias y de mostrar a los estudiantes las conexiones entre diferentes tipos de conocimiento.

Asignatura

Administración: elaboraron el código de ética

Probabilidad y estadística: media, mediana y moda de precios de venta , estudio de mercado.

Física: instalación eléctrica requerida

CTSy V: valores en la microempresa

MODULO: Diagnóstico situacional, estudio de factibilidad y anteproyecto.

Estructuran los proyectos para que los estudiantes construyan conocimiento nuevo

los estudiantes aplican lo que ya saben, el método de proyectos

Permiten a los estudiantes diseñar algunas partes del proyecto

Adquiridos en los semestres anteriores de su componente profesional y
Aprenden nuevas cosas, conocimientos y habilidades.

Incorporan habilidades de la comunidad al proyecto

Incluyen actividades diseñadas para que los estudiantes planeen una estrategia para lograr las metas particulares del proyecto.

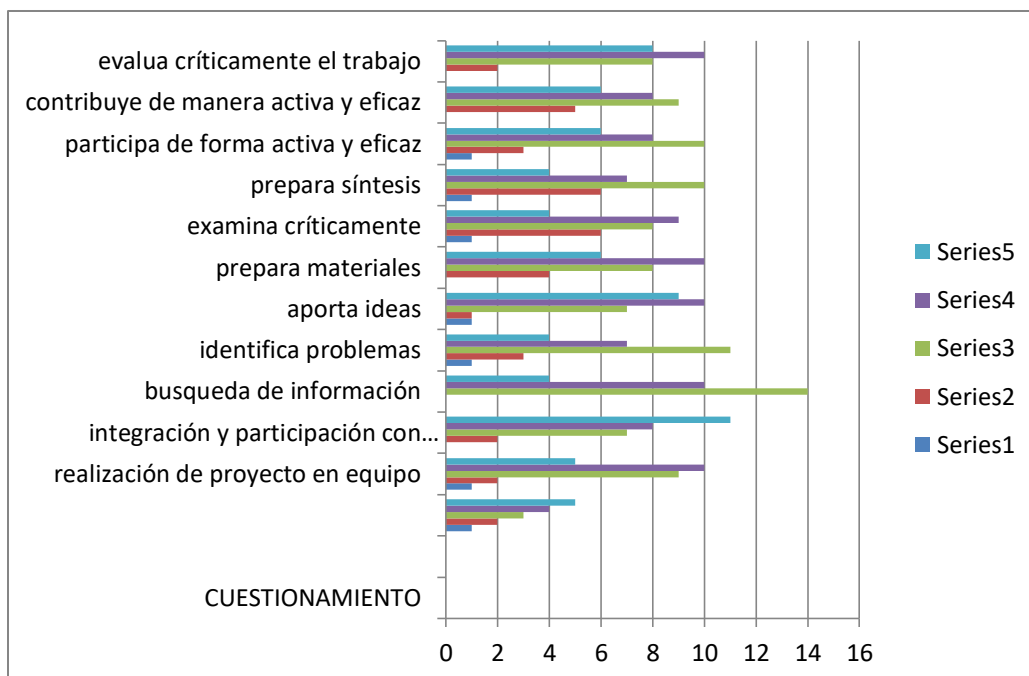
Existen muchas maneras en que los estudiantes pueden contribuir con sus comunidades, que apoyan el acceso de las comunidades a un producto de calidad a precios accesibles, así como un ingreso para ellos y sus familias.

La creación de ambientes de aprendizaje caracterizados por la colaboración, la motivación, la experiencia, la participación activa, constituyen hoy en día, un imperativo al que deben de responder las comunidades educativas. Es una premisa cumplir con el Reto central de la Reforma del bachillerato: asegurar que los jóvenes alcancen el perfil del egresado que permita que continúen estudiando y sean capaces de incorporarse a la actividad productiva, el uso de las TICS como herramienta, visión interdisciplinaria, sean sujetos autónomos pero capaces de cuidar de sí mismos.

Se aplicaron dos cuestionarios a los alumnos del VI semestre al concluir la ejecución del proyecto del semestre Feb – Jul 2010; Uno para apreciar el impacto de la innovación de la estrategia por proyectos, otro para conocer la percepción de los jóvenes con respecto a la acepción de competencias genéricas.

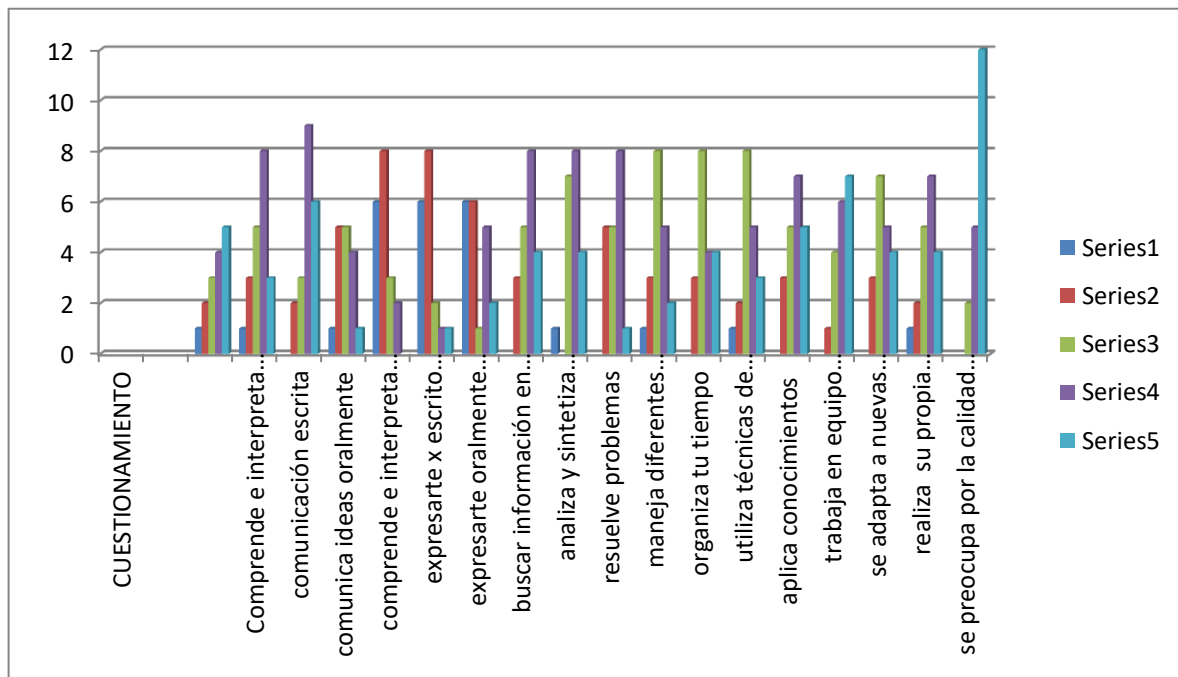
Los resultados se aprecian en las siguientes gráficas:

GRAFICA 1 IMPACTO DE LA INNOVACION escala valora de 1 (muy baja) a 5 (muy alta) la actitud o capacidad actual del alumnos



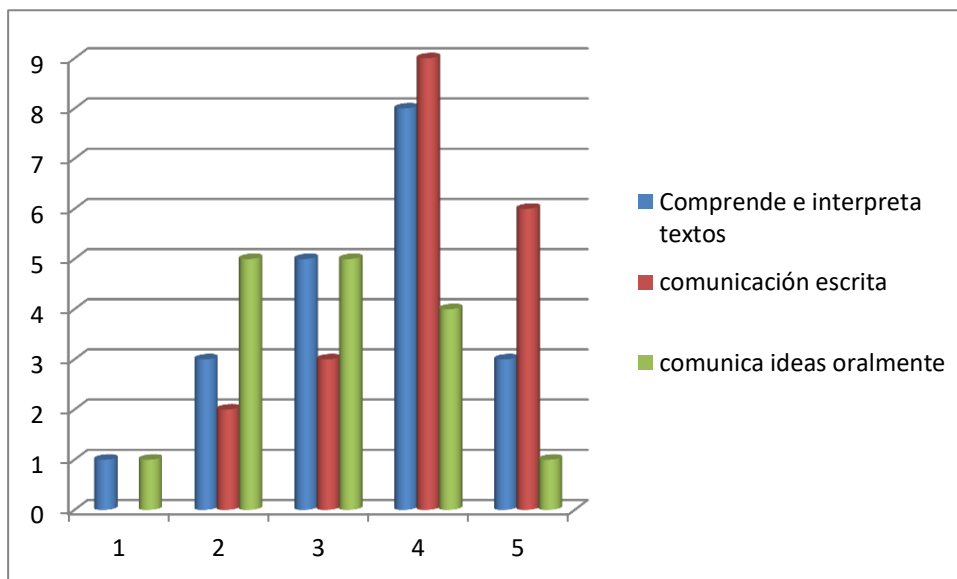
GRAFICA 2: Cuestionario Aplicado a 21 alumnos

En el semestre Feb- Jul 2010 sobre acepción de Competencias genéricas



Escala de 1 al 5(Muy Bien)

GRAFICA 3: ACEPCION DE COMPETENCIAS GENERICAS



Conclusiones

Es necesario que en México y en los países subdesarrollados se implementen desde el bachillerato tecnológico este tipo de estrategias basadas en proyectos ya que permite inferir en aprendizajes más allá del aula que permitan a los jóvenes generar la mentalidad emprendedora que incida en el desarrollo de sus familias, recalcando que el trabajo bajo esta estrategia para alumnos que no están acostumbrados a trabajo resulta un esfuerzo mayor pero no imposible, nos falta mucho por hacer, pues requiere del verdadero compromiso de la academia técnica del plantel, de los directivos, pero principalmente de los docentes facilitadores responsables de los Módulos de componente profesional, de una visión y misión en las escuelas que quieran lograr las metas hacia el siglo XXI y el logro del objetivo de la Reforma integral del bachillerato. La estrategia no es nueva, algunas de las prácticas educativas innovadoras que actualmente se llevan a cabo en universidades de todo el mundo empezaron a ser desarrolladas a principios del siglo XX. Cuando Kilpatrick (Universidad de Columbia) publicó su trabajo "Desarrollo de Proyectos" en 1918, más que hablar de una técnica didáctica expuso las principales características de la organización de un plan de estudios de nivel profesional basado en una visión global del conocimiento que abarcara el proceso completo del pensamiento, empezando con el esfuerzo de la idea inicial hasta la solución del problema.

El desarrollo de proyectos, así como el desarrollo de solución de problemas, se derivaron de la filosofía pragmática que establece que los conceptos son entendidos a través de las consecuencias observables y que el aprendizaje implica el contacto directo con las cosas.

En lo que se refiere a las competencias docentes requeridas para obtener el perfil de egreso buscado, consideramos pertinente hacer énfasis en la Planificación de los procesos de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias. El mayor reto es cambiar los paradigmas existentes principalmente en docentes y directivos de los sistemas educativos.

Con respecto a la experiencia de elaborar la estrategia, es una actividad enriquecedora que permite amar lo que hacemos, así como te involucra en una dinámica de reto hacia ti mismo que sin lugar a dudas propicia la superación.

LITERATURA CONSULTADA

Escalona Orcao, A.I., Loscertales Palomar, B. (2009): La realización de proyectos en equipo como innovación docente, [en línea] Pautas y materiales para la renovación metodológica de la docencia universitaria.

http://ice.unizar.es/gidocuz/calidad/pdf/6_5_1.pdf

http://ice.unizar.es/gidocuz/calidad/materiales_01.php

Intel® Teach to the Future. (2003). *Project-based classroom: Bridging the gap between education and technology*. Training materials for regional and master trainers.

Muñoz y Noriega, 1996. Habilidades para el diseño de la nueva docencia. ITESM.2006.

<http://www.nalejandria.com/00/colab/proyectos-colaorativos.htm>

<http://peremarques.pangea.org/edusoft.htm#aspectos>

Pere Marquès Graells, 1996 (*última revisión: 14/01/09*). Metodologías de investigación. Modelo para el diseño de una investigación educativa.

Perrenoud Phelipe, Paquay, Léopold, Margerite Altet, Évelyne Charlier, Phelippe . La formación profesional del maestro. Estrategias y competencias, FCE, México, 2005.

Railsback, J. (2002). *Project-based instruction: Creating excitement for learning*. Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory.
<http://www.nwrel.org/request/2002aug/index.html>*

www.redescolar.ilce.edu.mx

www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/

Thomas, J.W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA:Autodesk.

<http://web.archive.org/web/20030812124529/www.k12reform.org/foundation/pbl/research/>*

Salazar Valdéz, Ana Bertha. *Evaluación de aprendizaje: enfoque por competencias*. SEMS. 2008.

Enseñanza por competencias, Revista Educar núm. 35, SEJ, Guadalajara, 2005.

El método de proyectos como técnica didáctica. ITESM.

<http://www.udlap.mx/rsu/pdf/1/ElMetododeProyectoscomotecnicaDidactica.pdf>

5. ANEXOS

Cuestionarios aplicados a 27 alumnos asesorados bajo el esquema de Proyectos en el semestre Feb – Jul 2010

CUESTIONARIO SOBRE ESTRATEGIA APRENDIZAJE POR PROYECTOS. “Ganar para Triunfar”

Fecha:

Hora:

Duración:

Asignatura :

Nº equipo:

De acuerdo con tu experiencia previa de aprendizaje, valora de 1 (muy baja) a 5 (muy alta) tu aptitud o capacidad actual para:

- | | | | | |
|--|----------------------------|----------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 1. Abordar la realización de un proyecto en equipo
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 2. Integrarte y participar con responsabilidad en la organización de las diferentes tareas asociadas al proyecto
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 3. Realizar las búsquedas de información necesarias para la puesta en marcha del proyecto e intercambiar los resultados con tus compañeros
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 4. Identificar los posibles problemas que surjan en el desarrollo del trabajo
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 5. Aportar ideas para solucionar de forma conjunta los posibles problemas detectados
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 6. Preparar adecuadamente materiales de interés para su manejo por el resto del equipo
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 7. Examinar críticamente los diversos borradores elaborados en el marco del trabajo conjunto
4 <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |
| 8. Preparar las oportunas síntesis para exponerlas en las sesiones de tutoría | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> |

4 5

9. Participar de forma activa y eficaz en la redacción de la versión definitiva del proyecto 1 2 3
4 5

10. Contribuir de forma activa y eficaz a la preparación de la exposición oral del proyecto 1 2 3
4 5

11. Evaluar críticamente el trabajo desarrollado por el equipo y el tuyo propio 1 2 3
4 5

Adaptado para el proyecto. Extracto de Escalona Orcao, A.I., Loscertales Palomar, B. (2009): La realización de proyectos en equipo como innovación docente, [en línea] Pautas y materiales para la renovación metodológica de la docencia universitaria http://ice.unizar.es/qidocuz/calidad/proyectos_05.php.

CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS GENÉRICAS

Con ganas de Triunfar: Aprendizaje por proyectos

Fecha: Hora: Duración: Asignatura: Nº equipo:

De acuerdo con tu experiencia previa de aprendizaje, valora de 1 (muy baja) a 5 (muy alta) tu aptitud o capacidad actual para:

1. Comprender e interpretar críticamente la información contenida en textos escritos 1 2 3 4 5
2. Comunicarte correctamente por escrito 1 2 3 4 5
3. Comunicar tus ideas oralmente en diferentes contextos 1 2 3 4 5
4. Comprender e interpretar la información contenida en textos escritos en otro idioma 1 2 3 4 5
5. Expresarte por escrito en otro idioma 1 2 3 4 5
6. Expresarte oralmente en otro idioma 1 2 3 4 5
7. Buscar información en diversas fuentes 1 2 3 4 5
8. Analizar y sintetizar la información 1 2 3 4 5
9. Resolver problemas 1 2 3 4 5
10. Manejar diferentes aplicaciones informáticas básicas 1 2 3 4 5
11. Organizar tu tiempo y afrontar tu trabajo habitual 1 2 3 4 5
12. Utilizar técnicas de aprendizaje eficaces 1 2 3 4 5
13. Aplicar los conocimientos en la práctica 1 2 3 4 5
14. Trabajar en equipo con responsabilidad y flexibilidad 1 2 3 4 5
15. Adaptarte a nuevas situaciones 1 2 3 4 5
16. Realizar tu propia evaluación. 1 2 3 4 5
17. Preocuparte por la calidad de tu trabajo 1 2 3 4 5