



INTEGRATED EUROPEAN PROJECT

(PROYECTO INTEGRADO EUROPEO)

GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Autor: Raúl Landa Navarro

Abril 2017



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El currículo de la materia 'Integrated European Project' y su 'Guía de Implementación' constituyen los productos intelectuales del proyecto Erasmus+ "How are you going to make a living?" y se encuentran bajo una licencia [Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Más información en: www.iessantarosadelima.com

www.howtomakealiving.eu

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. EL DISEÑO DE LAS TAREAS.....	5
2.1. Elegir criterios de evaluación y/o estándares de aprendizaje	6
2.2. Diseñar la tarea como problema y resolver en un contexto lo más real posible y que desarrolle competencias clave	9
2.3. Secuenciar la tarea en fases, ejercicios o actividades	12
2.4. Elegir TIC	13
2.5. Elegir estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación	16
2.6. Elegir agrupamientos e introducir aprendizaje cooperativa	21
2.7. Implementar un enfoque AICLE	22
3. PLANTILLA PARA EL DISEÑO DE LAS TAREAS	26

1. INTRODUCCIÓN

Este documento pretende servir como guía de implementación del currículo de la materia “Integrated European Project” (IEP) o “Proyecto Integrado Europeo”. El desarrollo curricular de esta materia junto con esta guía constituyen el producto intelectual del proyecto “How are you going to make a living?” (“¿Cómo te vas a ganar la vida?”), perteneciente al programa Erasmus+ (Asociaciones Estratégicas en el ámbito de la educación, la formación y la juventud, Acción clave 2, Educación Escolar) y se basa en las tareas y metodologías utilizadas en este proyecto entre centros educativos de diferentes países europeos.

Los objetivos de esta materia son ¹:

1. Crear un sentimiento de identidad europeo basado en el análisis de la diversidad de elementos que configuran el ámbito educativo y laboral de Europa.
2. Profundizar en el conocimiento de los intereses, actitudes y aptitudes personales en relación con actividades profesionales e itinerarios formativos.
3. Diseñar un itinerario formativo o profesional basado en el autoconocimiento y el conocimiento de las oportunidades existentes.
4. Investigar sobre las características educativas, sociales, económicas y laborales del entorno más cercano, comparándolas con otros países europeos.
5. Desarrollar un proyecto emprendedor cooperativo, que integre las dimensiones personal, social y productiva.
6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para crear, editar, publicar y difundir contenidos multimedia.
7. Comprender y producir textos orales y escritos en inglés relacionados con el ámbito educativo y laboral.

Se recomienda analizar detenidamente el curriculum completo de la materia antes de comenzar a diseñar las tareas. Las metodologías utilizadas pueden variar mucho, al ser un diseño curricular abierto, dependiendo del análisis del contexto donde se aplica. Esta guía sólo pretende dar una serie de orientaciones metodológicas basadas en la experiencia de los centros participantes en el proyecto. Cualquier centro docente o profesorado que quiera desarrollar esta materia optativa deberá decidir la metodología más adecuada para su contexto, teniendo en cuenta el proyecto educativo del centro, recursos disponibles, formación del profesorado, características e intereses del alumnado, etc.

¹ La versión del currículo para Andalucía, incluye un octavo objetivo: *Apreciar las peculiaridades de Andalucía en la comprensión de su relevancia en España y Europa*, de acuerdo con lo establecido en el Decreto 111/2016, de 14 de junio.

Para que esta materia pueda favorecer las siete competencias clave, se plantea la utilización de metodologías activas, entendidas como aquellas que implican la participación activa del alumnado y donde el papel del docente no es transmitir los contenidos, sino crear situaciones de aprendizaje donde el alumnado desarrolle procesos cognitivos de rango superior (búsqueda y selección de información, comparación, revisión crítica, exposición, etc.). El aprendizaje basado en tareas, problemas o proyectos, junto con el uso de estructuras de aprendizaje cooperativo, favorece el desarrollo de las competencias clave en nuestro alumnado. Esto exige una planificación cuidadosa de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje adaptado a las características del alumnado y a los recursos disponibles. También implica un gran esfuerzo por parte del profesorado para crear las tareas, proyectos y los materiales adaptados a la realidad de su grupo.



Imagen obtenida de www.etwinning.es

eTwinning puede ser una plataforma ideal para realizar tareas y proyectos entre centros educativos de varios países europeos, ya que forma parte de Erasmus+ y tiene el objetivo de promover y facilitar el contacto, el intercambio de ideas y el trabajo en colaboración entre profesorado y alumnado de los países que participan en eTwinning, a través de las TIC. Para coordinar esta acción en toda Europa, eTwinning cuenta con un Servicio Central de Apoyo en Bruselas y con un Servicio Nacional de Apoyo (SNA) en cada país. En el caso de España, cada Comunidad Autónoma cuenta con un representante eTwinning.

2. EL DISEÑO DE LAS TAREAS

El diseño de tareas de aprendizaje basadas en la resolución de preguntas o problemas que supongan un reto, implica al alumnado en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación proporcionándole una mayor autonomía durante todo el proceso.

La resolución de problemas lo más reales posibles será la manera ideal de aplicar los conocimientos adquiridos y de favorecer el desarrollo de las competencias clave. La realización de un producto final también puede servir de elemento motivador para el alumnado.

Se propone el diseño de las tareas en siete pasos:

DISEÑO DE LA TAREA	
1º	ELEGIR CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y/O ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2º	DISEÑAR LA TAREA COMO PROBLEMA A RESOLVER EN UN CONTEXTO LO MÁS REAL POSIBLE Y QUE DESARROLLE COMPETENCIAS CLAVE
3º	SECUENCIAR LA TAREA EN FASES, EJERCICIOS O ACTIVIDADES
4º	ELEGIR TIC
5º	ELEGIR ESTRATEGIAS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
6º	ELEGIR AGRUPAMIENTOS E INTRODUCIR APRENDIZAJE COOPERATIVO
7º	IMPLEMENTAR UN ENFOQUE AICLE

2.1. ELEGIR CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y/O ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Para el diseño de las tareas existen multitud de enfoques. Una forma sencilla de comenzar es partir de los criterios de evaluación y/o de los estándares de aprendizaje para diseñar una tarea que proponga un problema a resolver por el alumnado en un contexto lo más real posible (favoreciendo las competencias clave). Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje están divididos en cinco bloques:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<i>Bloque 1: Autoconocimiento, Autonomía y conocimiento de los demás</i>	
<p>1. Describir las fortalezas y debilidades, los intereses, aptitudes y actitudes personales, relacionándolas con actividades profesionales e itinerarios formativos.</p> <p>2. Conocer al resto de los participantes realizando adecuadamente tareas cooperativas.</p> <p>3. Tomar decisiones sobre el itinerario formativo y profesional, teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades, los intereses, aptitudes y actitudes personales.</p>	<p>1.1. Identifica las fortalezas y debilidades personales, en diferentes ámbitos de su vida y las aplica en las tareas propuestas.</p> <p>2.1. Interactúa adecuadamente a través de redes sociales y plataformas, opinando con respeto y cooperando en las tareas propuestas.</p> <p>3.1. Diseña un itinerario formativo y profesional relacionado con el análisis personal de fortalezas, debilidades, intereses, aptitudes y actitudes personales.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<i>Bloque 2: Conocimiento del entorno formativo y laboral desde una perspectiva europea</i>	
<p>1. Identificar las principales características sociales, económicas, educativas y políticas del entorno que influyen en la formación y el mundo laboral, comparándolas con otros países europeos.</p> <p>2. Buscar y seleccionar información relevante de diferentes fuentes contrastadas.</p> <p>3. Investigar sobre puestos de trabajo y los itinerarios formativos.</p> <p>4. Crear contenidos con información sobre el entorno laboral y formativo, compilándolos posteriormente.</p> <p>5. Analizar desde la perspectiva de género el ámbito laboral de su entorno.</p>	<p>1.1. Crea infografías sobre las principales características sociales, económicas, educativas y políticas de su entorno que influyen en la formación y el sector laboral, comparándolas con otros países europeos.</p> <p>2.1. Especifica fuentes de información contrastadas en los contenidos generados.</p> <p>2.2. Busca en medios de comunicación noticias sobre un sector profesional, analizándolas y opinando con sentido crítico.</p> <p>3.1. Investiga un sector profesional de su entorno, con sus diferentes puestos de trabajo y los itinerarios formativos necesarios para llegar a ellos, comparándolos con otros países europeos.</p> <p>3.2. Identifica las normas e instituciones que influyen en la formación y en el sector laboral, a nivel local, regional, nacional y europeo.</p> <p>4.1. Crea infografías y presentaciones con información de diferentes fuentes sobre el ámbito formativo y laboral.</p> <p>4.2. Realiza un mapa conceptual sobre itinerarios formativos y puestos de trabajo.</p> <p>4.3. Crea un portfolio con todos los contenidos generados.</p> <p>5.1. Analiza con espíritu crítico la igualdad de género en el ámbito laboral, especialmente en lo referente a la superación de estereotipos y la visibilización de aportaciones de mujeres.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<i>Bloque 3: Proyecto emprendedor cooperativo</i>	
<p>1. Conocer las dimensiones del emprendimiento.</p> <p>2. Analizar y valorar la importancia de las personas emprendedoras en la sociedad.</p> <p>3. Desarrollar un proyecto emprendedor cooperativo para dar solución a algún problema del entorno, participando en todas las fases (propuesta, desarrollo, evaluación y difusión) y realizando las tareas asignadas.</p>	<p>1.1. Identifica la dimensión personal, social y productiva en proyectos emprendedores.</p> <p>2.1. Conoce y expone un ejemplo de persona emprendedora valorando su importancia en la sociedad.</p> <p>3.1. Participa en la creación y desarrollo de un proyecto emprendedor cooperativo que de solución a algún problema del entorno.</p> <p>3.2. Propone posibilidades y ayuda a concretar propuestas.</p> <p>3.3. Cooperar para establecer un plan de acción y lo desarrolla.</p> <p>3.4. Desarrolla las tareas encomendadas con responsabilidad, asumiendo los riesgos y consecuencias.</p> <p>3.5. Evalúa y reflexiona sobre lo desarrollado</p> <p>3.6. Crea materiales de difusión y publicidad de los productos y/o servicios del proyecto aplicando los principios del marketing.</p> <p>3.7. Difunde y comparte la experiencia a través de diferentes plataformas y redes sociales.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<i>Bloque 4: Tecnologías de la Información y la Comunicación</i>	
<p>1. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas adaptadas a sus intereses y necesidades.</p> <p>2. Crear y editar contenidos de texto, imagen, vídeo y audio utilizando aplicaciones informáticas.</p> <p>3. Crear contenidos multimedia utilizando aplicaciones informáticas.</p> <p>4. Utilizar aplicaciones informáticas de manera cooperativa.</p> <p>5. Publicar y difundir los contenidos multimedia y las presentaciones creadas.</p> <p>6. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</p> <p>7. Utilizar las redes sociales y plataformas de manera responsable y segura.</p>	<p>1.1. Crea su propio Entorno Personal de Aprendizaje sobre su itinerario formativo y laboral, seleccionando aplicaciones informáticas y explicando las razones de su elección.</p> <p>2.1. Crea documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos y elementos hipertextuales, así como otras posibilidades de diseño.</p> <p>2.2. Emplea dispositivos móviles para la captura de imagen, audio y video, editando los contenidos.</p> <p>2.3. Elabora mapas conceptuales utilizando aplicaciones informáticas.</p> <p>2.4. Captura y edita videos de manera cooperativa sobre actividades profesionales e itinerarios formativos.</p> <p>3.1. Crea infografías con aplicaciones informáticas para describir, resumir, argumentar o explicar contenidos generados anteriormente.</p> <p>3.2. Integra contenidos de imagen, audio, vídeo y texto en la elaboración de producciones y presentaciones, adaptando el diseño y maquetación al mensaje y al público al que va dirigido.</p> <p>3.3. Crea un portfolio digital para recopilar los contenidos relacionados con el itinerario formativo y sector laboral elegido.</p> <p>4.1. Participa activamente en actividades cooperativas que utilizan aplicaciones informáticas.</p> <p>5.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.</p> <p>5.2. Crea un blog o una web para publicar los contenidos generados, utilizando una variedad de elementos (texto, enlaces, imágenes, partes de un post, etc.)</p>

	<p>6.1. Elabora materiales que sean accesibles desde distintas plataformas.</p> <p>6.2. Intercambia información en distintas plataformas en las que se ha registrado previamente.</p> <p>6.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p> <p>7.1. Participa en redes sociales de manera responsable y segura, compartiendo información y opinando con respeto sobre la información compartida por otros.</p> <p>7.2. Conoce y aplica las normas de publicación, respetando la privacidad de las personas, los derechos de autor y las licencias de publicación.</p>
--	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<i>Bloque 5: Inglés</i>	
<p>1. Comprender los puntos principales y los detalles relevantes en textos orales y escritos, informales y formales, de longitud breve o media.</p> <p>2. Reconocer léxico oral de uso común relativo al ámbito educativo y laboral, así como a las Tecnologías de la Información y la Comunicación y al emprendimiento.</p> <p>3. Producir textos orales de longitud breve o media en conversaciones informales o formales, en los que se intercambian información y opiniones.</p> <p>4. Mantener una fluidez suficiente en el discurso para hacer comprensible el mensaje.</p> <p>5. Comprender la importancia del dominio del inglés en el sector laboral.</p>	<p>1.1. Identifica los puntos principales y detalles relevantes de textos, videos y mensajes formales e informales, de longitud breve o media.</p> <p>1.2. Comprende en una conversación formal o informal en la que participa, las explicaciones y opiniones sobre diversos temas.</p> <p>1.3. Distingue, con apoyo visual o escrito, los puntos principales y detalles relevantes, en presentaciones bien estructuradas.</p> <p>2.1. Entiende vocabulario específico sobre educación, trabajo, TIC y emprendimiento en conversaciones, discusiones, presentaciones y textos escritos.</p> <p>3.1. Participa adecuadamente en conversaciones formales o informales en las que intercambia información y expresa y justifica brevemente opiniones.</p> <p>4.1. Realiza presentaciones orales bien estructuradas con fluidez, ensayando previamente.</p> <p>5.1. Analiza con sentido crítico noticias de los medios de comunicación sobre la importancia del dominio del inglés en el sector laboral.</p>

2.2. DISEÑAR LA TAREA COMO PROBLEMA A RESOLVER EN UN CONTEXTO LO MÁS REAL POSIBLE Y QUE DESARROLLE COMPETENCIAS CLAVE

Normalmente se divide una tarea en varias fases. En las diferentes fases, el alumnado encuentra soluciones a problemas, genera preguntas, debate ideas, diseña planes, investiga para recolectar datos, establece conclusiones, expone sus resultados a otros, redefine sus preguntas, crea o mejora un producto final, etc.

Aunque una tarea puede incluir ejercicios o actividades, es necesario resaltar que para desarrollar las competencias clave, se deben diseñar tareas complejas que supongan solucionar un problema lo más real posible. Las diferencias entre las tareas y los ejercicios o actividades se puede consultar el siguiente cuadro:

EJERCICIO/ACTIVIDAD	TAREA
Cerradas: tienen una única solución	Abiertas: admiten varias soluciones o formas de hacerlas
Uniformes: Consideran al alumnado homogéneo	Flexibles: se adaptan a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje
Descontextualizadas: No tienen una relación con ningún contexto personal o social	Contextualizadas: se presentan dentro de un contexto concreto
Desconectadas de la realidad y de los intereses del alumnado	Conectan con la realidad, con la vida cotidiana y con los intereses del alumnado
Simples: Movilizan una habilidad o un proceso mental sencillo	Complejas: Movilizan recursos personales e implican reflexión
Tratan de que se adquiera una estrategia, se asimile un contenido...	Tienden a la resolución de un problema o a la elaboración de un producto.

A continuación se exponen algunos ejemplos de tareas que se pueden plantear :

TASKS
<p>How are you going to explain where you live to students from other European countries? What do you know about the other countries? Do you think that they live in a similar environment or context?</p>
<p>What should you take into account to choose a job or studies?</p>
<p>What are your skills, strengths and talents?</p>
<p>What is the job that matches with your skills?</p>
<p>How can you meet a real professional of my dream job? What would you asked him/her?</p>
<p>How do you navigate through this fast changing society? How can it affect your choices in educational field and workplace?</p>
<p>How different is a job in different European countries?</p>
<p>Can you study or work in another country? How to broaden horizons in Europe?</p>
<p>How can we create a 'mini company' or a cooperative entrepreneurial project?</p>
<p>What would you like to see changed in your surroundings (class, school, community)? Can you vote in your classroom to agree one concern to change? How are you going to change the situation?</p>

Conviene realizar una presentación de la tarea de un modo motivante y atractivo para el alumnado. Establece lo que tú quieres que tus alumnos aprendan y házselo saber al inicio de la sesión.

La elaboración de productos finales favorece la motivación, la implicación del alumnado y el desarrollo de las competencias clave. Ejemplos de productos son:

Ejemplos de productos	
Informe	Póster
Ensayo	Debate
Díptico	Canción
Cuestionario	Dramatización
Exposición de productos	Presentación
Web	Blog
Wiki	Cómic
Línea del tiempo	Narración digital
Mural	Vídeo
Entrevista	Podcast
Dibujos	Mapas

2.3. SECUENCIAR LA TAREA EN FASES, EJERCICIOS O ACTIVIDADES

Una tarea puede tener varias fases, ejercicios o actividades. Anteriormente hemos comentado las diferencias fundamentales entre estos conceptos. Cuando se diseñen las distintas fases de la tarea, se recomienda que sean lo más contextualizadas y reales posible. También intentar incluir como fase de la tarea la elaboración de un producto relevante y la difusión de dicho producto en redes sociales y plataformas educativas donde se pueda compartir.

TASK: You are going to meet students from other European countries...	
<ul style="list-style-type: none"> • How are you going to explain where you live? • What do you know about your friend's country? • Do you think that they live in a similar environment or context? 	
FINAL PRODUCT: Infographic about your country	
1	Pair up and choose one of these topics: a) Your school, b) Your city, c) Your country, d) The relation between your country and other European country of the project.
2	Search facts about the chosen topic related to these areas: Economic, Social, Cultural, Historical, Other features (Leisure, food, personalities, etc)
3	Make (in pairs) an oral presentation to another couple (without any digital support)
4	Getting to know infographics. <ul style="list-style-type: none"> • Definition: http://en.wikipedia.org/wiki/Infographic • Examples of infographics: https://blog.hubspot.com/marketing/best-infographics-2016#sm.00111euy21702dyiypj1y6rzdqecc
5	Make an infographic using Genially (Final Product) <ul style="list-style-type: none"> • Sign up in www.genial.ly • Take a tour in GENIALLY • Use the facts to make a presentation
6	Publish the infographic in Twinspace (eTwinning): Embed it and the link
7	Publish it in Twitter with the Hashtag #IntegratedEuropeanProject
8	Comment on the presentations of at least three students in Twinspace

2.4. ELEGIR TIC

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso didáctico y herramienta de aprendizaje tiene un papel importante en esta materia. La variedad de materiales y recursos TIC, junto a una metodología adecuada facilita una correcta atención a la diversidad. Si entendemos las redes como espacios de aprendizaje y de generación de conocimientos, nos aproximamos al concepto de TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento), donde el alumnado utiliza las TIC para interactuar entre ellos, creando comunidades digitales y publicando contenidos como artículos, vídeos, material multimedia, etc., aportando valor y conocimiento al resto de integrantes de la comunidad.

La utilización de dispositivos móviles en el aula, móviles, tablets y ordenadores portátiles, así como la filosofía BYOD (Bring Your Own Device, “Trae tu propio dispositivo”) es recomendable pero hay que tener varias precauciones en cuenta:

1. La libertad de uso del dispositivo debe venir acompañada por la responsabilidad mediante formación tanto del docente como de la familia.
2. Disponer de una gran cantidad de enchufes (uno por dispositivo)
3. Tener una conexión a Internet rápida y estable, capaz de permitir la navegación a la vez de todo el alumnado
4. Tener un espacio en el que almacenar los dispositivos cuando estos no estén utilizándose.
5. Intentar utilizar recursos y apps multiplataforma
6. Utilizar la nube para usar recursos accesibles desde diferentes dispositivos

El número de dispositivos móviles disponible puede hacer adaptar la metodología, pero es posible utilizar pocos dispositivos móviles para compartir entre el alumnado, planificando muy bien el reparto de funciones, modo de rotación del dispositivo entre el alumnado, etc.

Se recomienda también abordar temas de seguridad y privacidad cuando se inicie el uso de una herramienta, app o recurso nuevo, insistiendo en la importancia de la protección de la privacidad del alumnado en conexiones, utilización de las redes sociales, plataformas y herramientas on-line.

Algunos recursos digitales, software y apps que podemos utilizar en las tareas:

HERRAMIENTAS DIGITALES	
Plataforma educativa	Twinspace (eTwinning), Edmodo, etc.
Aula Virtual	Moodle
Blog	Blogger o WordPress
Presentaciones	Genial.ly, Impress, Thinglink, Google Apps, Slideshare, Tellagami, Prezi, Powtoon, Videoscribe, Explain Everything, Voki, etc.
Curación de contenidos	Diigo, Feedly, Delicious, Evernote, Flipboard, etc.
Publicación de textos	Calameo, Issuu, Slideshare, etc.
Edición de fotos	PhotoGrid, 5sGIF, etc.
Edición, publicación y curación de vídeos	Vimeo, Youtube, etc.
Edición y publicación de audio	Audacity, Spreaker, Soundcloud, Ivoox, etc.
Diseño Gráfico	Draw, Gimp, Inkscape, Google Dibujos, Roomsketcher, Sketch Up, Infogram, Glogster, Instagram, etc.
Herramientas ofimáticas	Google Apps y Libre Office
Redes sociales	Twitter, facebook, Instagram, etc
Mapas mentales	Mindly, Popplet, etc.
Realidad Aumentada	Aurasma, QR Track, Layar, etc

2.5. ELEGIR ESTRATEGIAS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A continuación, tendremos que elegir estrategias, técnicas e instrumentos para evaluar las fases de la tarea. Se recomienda incluir siempre la autoevaluación y la coevaluación en las tareas planteadas (aparte de la heteroevaluación que hace el profesor con su alumnado). Para que sea efectiva, el alumnado tiene que aprender a ver la autoevaluación como una forma de obtener un feedback que le permita regular su propio aprendizaje. En cuanto a los instrumentos de evaluación, es importante adaptarlos a la tarea e intentar utilizar varios (dentro de la misma tarea). Son especialmente relevantes aquellos que ofrecen más vinculación con las metodologías activas. A continuación se exponen algunos de ellos:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lista de control
Escala de estimación
Diario de clase
Portfolio
Diana de evaluación
Rúbrica

La lista de control es una tabla donde se recogen las conductas a observar y dos posibles opciones (sí-no). Previo a la observación, el profesor ha debido especificar aquellas conductas a evaluar. Por ejemplo para evaluar ensayos o la expresión escrita, podemos utilizar esta lista de control:

YES	NO	DEFINITION
		Focused composition, conveys emotion, uses figurative language, is engaging to the reader
		Organization of composition includes effective transitions and vivid examples
		Includes descriptive language, using adjectives and adverbs properly
		Includes varied sentence structures
		Main idea discernible with supporting details

La escala de estimación gradúa la presencia de una conducta basándose en una observación sistemática permitiendo observar comportamientos en los que nos interesa cuantificar su grado o intensidad. Estas escalas pueden presentarse en forma numérica (1-2-3-4) o verbal (nunca, ocasionalmente, frecuentemente, siempre). Por ejemplo, podemos utilizar la siguiente escala de estimación para valorar una tarea :

Valoración de una tarea que desarrolle las competencias clave					
Expresar el grado de acuerdo con las siguientes cuestiones (siendo 1 en desacuerdo y 5 muy de acuerdo)	1	2	3	4	5
1.- La tarea seleccionada tiene una aplicación real					
2.- La tarea seleccionada es relevante para el aprendizaje de diferentes competencias clave.					
3.- La tarea seleccionada tiene bien definido un producto final					
4.- Los contenidos seleccionados son variados (incluyen conceptos, hechos, procedimientos, valores, normas, criterios...etc.).					
5.- Los estándares de aprendizaje han sido seleccionados de más materias curriculares.					
6.- Los instrumentos de evaluación seleccionados están adaptados y son variados.					
7.- Las actividades previstas son completas (suficientes para completar la tarea).					
8.- Las actividades previstas son diversas (requieren para su realización procesos y contenidos variados).					
9.- Las actividades previstas son inclusivas (atienden a la diversidad del alumnado).					
10.- Los recursos previstos facilitan la realización de las actividades de un modo relativamente autónomo.					

En un diario de clase, se recogen las actividades realizadas, los métodos utilizados para la resolución de los problemas encontrados en la puesta en marcha de la experiencia, los resultados obtenidos, el análisis de los mismos y las conclusiones, todo esto junto con esquemas y dibujos de los montajes realizados. Aunque sea subjetivo, resulta útil cuando se pretende analizar la evolución de los acontecimientos. La revisión del mismo contribuirá a reflexionar sobre los procedimientos seguidos y a la corrección de errores si los hubiera.

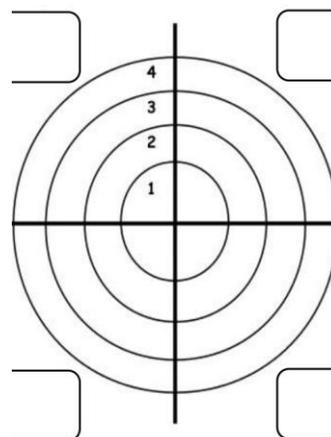
El diario de clase puede incluir preguntas para guiar al alumnado:

- ¿Qué he aprendido?
- ¿Qué valor tiene este aprendizaje para mi vida o para mi entorno?
- ¿Qué actividad o tarea ha resultado ser la más difícil, la más fácil, las más y menos interesantes?
- ¿Te has sorprendido de conocer algo al realizar la actividad?

La creación de un blog (en Wordpress o Blogger) es una forma ideal de realizar este diario de clase, permitiendo al alumnado expresar sus opiniones e ideas, introducir contenidos multimedia e interactuar.

El portfolio es un instrumento que recoge y almacena información como mecanismo de análisis, seguimiento y evaluación, tanto formativa como sumativa, que se materializa en una “carpeta” (física o digital) en la que el alumno/a recopila evidencias del proceso de aprendizaje. Permite detectar dificultades y logros durante el proceso, con pruebas reales y posibilitando una evaluación continua. En el desarrollo de este curriculum, es fácil que se generen multitud de productos de las tareas por lo que el portafolios es un instrumento ideal de evaluación. La creación de portafolios digitales (e-portfolios) también es recomendable ya que muchos de los productos generados son multimedia. Existen herramientas que lo facilitan como Google Sites, Wikis o blogs.

Las dianas de evaluación permiten al alumnado participar en la evaluación de un modo visual. Cada porción de la diana relacionada con el aspecto evaluado. A medida que la evaluación está más cerca del centro de la diana será más positiva. Las dianas son especialmente útiles en la autoevaluación y coevaluación, proporcionando un “feedback” gráfico al alumnado



La rúbrica es una matriz de doble entrada, donde se especifican unas categorías de observación o criterios de evaluación y una escala descriptiva con diferentes niveles de adquisición o desempeño. Permite hacer más transparente y objetiva la evaluación tanto al profesorado como al alumnado. Son muy útiles para evaluar las competencias clave ya que permite conocer hasta qué punto el alumnado es capaz de resolver una situación compleja.

Un ejemplo de rúbrica para una exposición oral podría ser la siguiente:

Evaluación de la exposición oral			
	Regular	Bien	Excelente
Preparación y contenido	Tiene que hacer rectificaciones continuamente, duda mucho. No se ajusta a lo que se pide	Exposición fluida, muy pocos errores. Habla exactamente de lo que se pide, sin profundizar	Se nota un buen dominio del tema, no comete errores, no duda
Interés	Le cuesta conseguir o mantener el interés del público	Interesa al público, pero se hace un poco monótono	Atrae la atención del público y mantiene el interés durante toda la exposición
La voz	Cuesta entender lo que dice en determinadas ocasiones	Voz clara, buena vocalización. Sin matices en la entonación	Voz clara, buena vocalización, entonación adecuada y matizada
Tiempo	Excesivamente largo o insuficiente para desarrollar correctamente el tema	Tiempo ajustado al previsto, pero con un final precipitado o alargado por falta de control del tiempo	Tiempo ajustado al previsto, con un final que retoma las ideas principales y redondea la exposición

Veamos algunos instrumentos de evaluación elegidos para la tarea diseñada en el apartado 2.3.

TASK: You are going to meet students from other European countries... <ul style="list-style-type: none"> • How are you going to explain where you live? • What do you know about your friend's country? • Do you think that they live in a similar environment or context? 		
FINAL PRODUCT: Infographic about your country		Assessment Tool
1	Pair up and choose one of these topics: a) Your school, b) Your city, c) Your country, d) The relation between your country and other European country of the project.	
2	Search facts about the chosen topic related to these areas: Economic, Social, Cultural, Historical, Other features (Leisure, food, personalities, etc)	
3	Make (in pairs) an oral presentation to another couple (without any digital support)	- PEER ASSESSMENT WITH A RUBRIC FOR ORAL PRESENTATIONS
4	Getting to know infographics. <ul style="list-style-type: none"> • Definition: http://en.wikipedia.org/wiki/Infographic • Examples of infographics: https://blog.hubspot.com/marketing/best-infographics-2016#sm.00111euy21702dyiypj1y6rzdqecc 	
5	Make an infographic using Genially (Final Product) <ul style="list-style-type: none"> • Sign up in www.genial.ly • Take a tour in GENIALLY • Use the facts to make an infographic 	- SELF ASSESSMENT WITH CHECK LIST
6	Publish the infographic in Twinspace (eTwinning): Embed it and the link	- RATED SCALE FOR THE INFOGRAPHIC
7	Publish it in Twitter with the Hashtag #IntegratedEuropeanProject	
8	Comment on the presentations of at least three students in Twinspace	

2.6. ELEGIR AGRUPAMIENTOS E INTRODUCIR APRENDIZAJE COOPERATIVO

Los agrupamientos deben ser variados, con actividades individuales y en grupo, adaptadas a los distintos ritmos de aprendizaje. El desarrollo de actividades en grupos cooperativos favorecen el respeto por las ideas de los miembros del grupo, ya que lo importante en ellas es la colaboración para conseguir entre todos una finalidad común.

El aprendizaje cooperativo debería ser cuidadosamente estructurado en pequeños grupos (cuatro máximo) y enseñándose de forma explícita a trabajar en equipo.

Un ejemplo de reparto de roles podría ser:

ROL	FUNCIONES
COORDINADOR/A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayuda al grupo a seguir los pasos que marca la tarea. 2. Centra la atención en el trabajo. 3. Controla el tiempo.
SECRETARIO/A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recoge las aportaciones del equipo. 2. Representa al equipo en la asamblea. 3. Elabora documentos grupales.
OBSERVADOR/A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa el buen funcionamiento de los roles. 2. Ayuda a los demás.
MODERADOR/A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Da el turno de palabra. 2. Procura que todos participen. 3. Controla el nivel de ruido.

2.7. IMPLEMENTAR UN ENFOQUE AICLE

La materia está planteada para que proporcione una inmersión en inglés al alumnado, por lo que se recomienda que se imparta en inglés en su totalidad o en la mayor parte (aunque se puede desarrollar en cualquier idioma). Es recomendable abordar todas las tareas con un enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera), teniendo en cuenta las características de nuestro alumnado. Se puede definir AICLE como un enfoque educativo en el que el alumnado aprende una materia no lingüística a través de una lengua extranjera. En nuestro caso emplearemos el inglés con fines comunicativos concretos, naturales y significativos.

Se recomienda usar la lengua materna lo menos posible (sólo si se han agotado otros recursos lingüísticos y comunicativos para hacer comprensible el mensaje). Para evitarlo podemos usar recursos como los siguientes:

- Uso de otras palabras, definiciones o sinónimos para explicar un concepto o idea
- Preguntas confirmatorias: Do you mean that...?
- Preguntas para verificar que se ha entendido: What did I say? Did you understand?
- Expresar correctamente una expresión del alumnado incorrecta
- Ralentización del lenguaje
- Simplificación del lenguaje

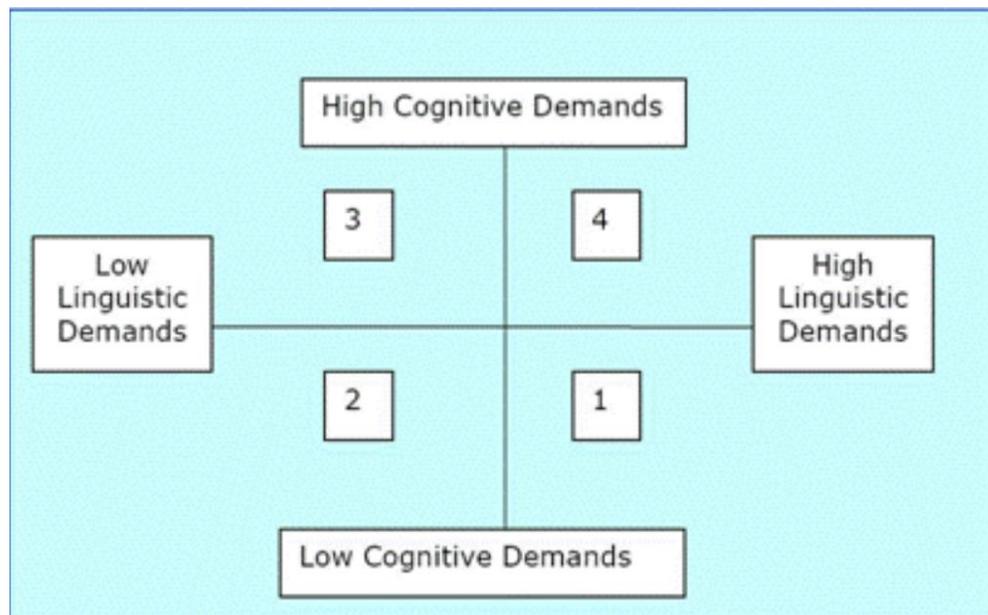
En un enfoque AICLE, se hace un uso deliberado y continuo en la docencia de estrategias didácticas que proporcionan andamiaje (“scaffolding”) al alumnado. Este andamiaje consiste en el apoyo temporal que se le suministra al alumnado estructurando la tarea para facilitar el aprendizaje. Se puede hacer utilizando algunas de las siguientes técnicas:

- Preguntando por los conocimientos previos del alumnado sobre el tema a tratar (short quiz, brainstorming, pairs check, round table, warm-up activities...)
- Diseñando preguntas-guía para las lecturas
- Mostrando gráficos, mapas mentales, etc
- Mostrando productos similares ya realizados

Una vez que tenemos la tarea dividida en fases, debemos reflexionar qué aspectos del lenguaje en inglés necesitará nuestro alumnado, haciéndolos explícitos, por ejemplo:

- Vocabulario y frases especializados
- Tipo de producción oral en las distintas fases de la tarea
- Aspectos gramaticales a desarrollar (en coordinación con todas las materias bilingües)

El reto es “desarrollar materiales y tareas que sean lingüísticamente accesibles y, al mismo tiempo, cognitivamente demandantes” (Coyle, 2005)²



Matriz para evaluar materiales y tareas de aprendizaje (Coyle, 2005)

Cuando el contenido es complejo o difícil, podemos hacer los materiales más accesibles (lingüísticamente). Si la tarea desarrolla LOTS (Lower Order Thinking Skills), por ejemplo “entender” o “recordar”, podemos mejorarla usando HOTS (Higher Order Thinking Skills): Aplicar, analizar, evaluar o crear.

A continuación se pueden consultar algunas preguntas que activan HOTS:

Recall (the answer has already been provided to the student in class or in the text)

- When did _____ take place?
- List the _____ .
- Define the term _____.
- What is a _____?
- Who did _____?
- Name _____.

² Coyle, D. (2005). *CLIL: Planning tools for teachers*. Nottingham: University of Nottingham.
<http://www.unifg.it/sites/default/files/allegatiparagrafo/20-01-2014/coyle_clil_planningtool_kit.pdf>

Analysis

- How does _____ work?
- Sort these _____ .
- Use the table to determine _____ .
- Use the graph to determine _____ .
- Graph _____ .
- What caused _____ ?
- What is another possible cause of _____ ?
- Outline the _____ .
- Based on the written description, draw a diagram.
- Draw your own map of _____ without tracing or copying.
- Use the map to determine _____ .
- In what sequence did _____ happen?
- Break _____ down into its component parts.
- Give an example of _____ .
- What literary form is being used?
- What technique is being used?
- What information is needed?
- Is the information relevant?
- Into what groups can you organize these?
- Draw a picture that illustrates what's described in the story _____ .
- What does _____ symbolize?
- Analyze the _____ in _____ .
- Classify these _____ according to _____ .
- Separate the _____ from the _____ .
- Translate _____ .
- Analyze how _____ .
- Explain how _____ works.
- What was the author's point of view?
- How did the author convey _____ ?
- What words does the author use to paint an image of _____ in your mind?
- How were _____ used to _____ ?
- What kind of a _____ is this?
- Which one doesn't belong in this group?
- What is the function of _____ ?
- What is the purpose of _____ ?
- What is the relationship between _____ and _____ ?

Comparison

- How is _____ like _____ ?
- How are _____ and _____ different?
- Compare the _____ before and after _____ .
- Distinguish between _____ and _____ .
- Compare _____ with _____ .

Inference

- Hypothesize what will happen if _____ .
- Predict what will happen if _____ .
- Apply the rule to _____ .
- Solve the problem _____ .
- Predict how the story _____ will end.
- What is the main idea of the story _____ ?
- What is the overall theme of _____ ?
- What is the moral of the story?
- Develop of plan to _____ .
- Propose and describe an invention that fills some need.
- Based on your readings, what can you conclude about _____ ?
- What was the author's point of view?
- Solve a logic puzzle.
- What if _____ ?
- What rule applies here?
- What generalization can you make from this information?
- Create a _____ .
- Design a _____ .
- Propose a solution to the problem of _____

Evaluation

- Was _____ worth the costs? Explain your answer.
- Was the argument convincing? What makes you think so?
- Did _____ behave appropriately? Why?
- What would you have done in this situation? Why?
- Write a critique of _____ .
- Was this experiment well designed? Defend your answer.
- Judge which is the best solution to the problem of _____ ? Why do you think so?
- How well are the conclusions supported by the data/ facts/evidence? Explain.
- Did _____ choose a wise course of action? Give reasons.
- Apply a scoring rubric to this piece of work. Explain why you are assigning each score.
- What would you have done in this situation? Why?
- Review a book, performance, or exhibit. Justify your evaluation.
- Which _____ is the best? Why do you think so?
- Whose arguments/evidence was more convincing? Why?
- Give and justify your opinion on _____ .

3. PLANTILLA PARA EL DISEÑO DE TAREAS

Se ha diseñado un modelo de plantilla para redactar las tareas, que recoge los distintos apartados metodológicos tratados en esta guía:

INTEGRATED EUROPEAN PROJECT

KNOWING OTHER COUNTRIES: You are going to meet students from other European countries...

- How are you going to explain where you live?
- What do you know about your friend's country?
- Do you think that they live in a similar environment?

COURSE: 4 ESO
SESSION: 2-3
CEFR LEVEL: B1

CONTENT OBJECTIVES

- Creates infographics on the major social, economic, educational and policies that influence their environment training and labor, as compared with other European countries.
- Creates infographics with applications to describe, summarize, argue or explain previously generated content.
- Takes part actively in cooperative activities that use computer applications.
- Prepares materials that are accessible from different platforms.
- Participates in social networks responsibly and safely, sharing information and reviewing with respect to the information shared by others.
- Identifies the main points and relevant details of texts, videos and formal and informal messages, short or medium length.

LANGUAGE OBJECTIVES

- Prepositions and adverbs of location, position and distance
- Cardinal and ordinal numerals
- Conjunctions: (not only...but also; both...and...)
- Comparisons: as/not so Adj. as; less/more + Adj./Adv. (than)

KEY VOCABULARY

-
-
-
-
-

MATERIALS

- 1 Laptop or PC for 2 students
-

ACTIVITIES	ORGANIZATION
Choose one of these topics: a) Your school, b) Your city, c) Your country, d) The relation between your country and other European country of the project.	In pairs
Search facts about the chosen topic related to these areas: Economic, Social, Cultural, Historical, Other features (Leisure, food, personalities, etc)	Individual
Make an oral presentation to another couple (without any digital support)	In pairs



KNOWING OTHER COUNTRIES

SESSION: 2-3

ACTIVITIES	ORGANIZATION
Getting to know infographics: • Definition: http://en.wikipedia.org/wiki/Infographic • Examples of infographics: https://blog.hubspot.com/marketing/best-infographics-2016#sm.00111euy21702dyiypj1y6rzdqecc	Individual
Make an infographic using Genially (Final Product) • Sign up in www.genial.ly • Take a tour in GENIALLY • Use the facts to make the infographic	Individual
Publish the infographic in Twinspace (https://live.etwinning.net/): • Embed it and write the link Comment on the presentations of at least three students	Individual
Publish it in Twitter with the hashtag #IntegratedEuropeanProject	Individual

ENRICHMENT	ORGANIZATION
Includes cooperative learning in the activities searching facts	groups of four
Other digital resources for presentations with mobile devices: THINGLINK	Individual
HOTS (Higher Order Thinking Skills) in the presentations	Pairs



ASSESSMENT

ACTIVITY	KEY COMPETENCE	ASSESSMENT CRITERIA	INSTRUMENT
Make (in pairs) an oral presentation to another couple (without any digital support)	Communicating in a foreign language.	Maintain enough fluency in the speech to get the message across.	PEER ASSESSMENT WITH A RUBRIC FOR ORAL PRESENTATIONS
Make an infographic using Genially (Final Product)	Digital competence	<p>Create multimedia content using applications.</p> <p>Publish and disseminate multimedia content and created presentations.</p>	<p>SELF ASSESSMENT WITH CHECK LIST</p> <p>RATED SCALE FOR THE INFOGRAPHIC</p>

ATTENTION TO DIVERSITY

LOTS (Low Order Thinking Skills) in the presentations

Other digital resources for presentations to make easier the task



ANNEXES

ORAL PRESENTATION RUBRIC			
	NEEDS IMPROVEMENT	GOOD	EXCELLENT
PREPARATION AND CONTENT	Makes corrections continuously, doubts a lot. Does not fit what is requested	Fluent exposure, very few errors. Speaks exactly of what is asked, without deepening	Shows a good command of the subject, does not make mistakes, does not doubt
INTEREST	Fails getting or keeping public interest	Interests to the public, but it gets a bit monotonous	Attracts public attention and maintains interest throughout the presentation
VOICE	Difficult to understand	Clear voice, good vocalization	Clear voice, good vocalization, adequate intonation, nuanced
TIME	Very long or short to develop the topic	Time adjusted to predicted, but with a precipitate end due to lack of time control	Time adjusted to the expected, with an end that reviews the main ideas and wraps up the presentation

CHECK LIST FOR AN INFOGRAPHIC (Self-assessment)		
YES	NO	DEFINITION
		I know what an infographic is and its main features
		I made an infographic using Genially and the facts about the chosen topic
		I published the infographic in Twinspace, embedding it and writing the link
		I commented on the presentations of at least three students in Twinspace
		I published the infographic in Twitter with the Hashtag #IEP

1	2	3	4	5	RATED SCALE FOR AN INFOGRAPHIC (1=disagree, 5= agree)
					The objects (graphics...) included in the infographic make it easier to understand
					Includes an appropriate font to both complement the content and make the text readable
					The topic and the contents are clear and easily understood
					Full bibliographic citations for all sources used are included.
					The design/layout is clear and visually appealing

