¿Qué es el ABP?

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP / PBL) se ha convertido en una de las metodologías activas más eficaz y cada vez más extendida en nuestro sistema educativo.

En la metodología ABP los alumnos llevan a cabo un proceso de investigación y creación que culmina con la respuesta a una pregunta, la resolución de un problema o la creación de un producto. Los proyectos han de planearse, diseñarse y llevarse a cabo con el fin de que el alumno pueda incorporar, de una manera factual, los contenidos y estándares de aprendizaje establecidos por la legislación educativa. La implementación del ABP permite que se puedan diseñar los temas e itinerarios de aprendizaje con mayor libertad, de forma que el producto final ya no es lo único importante sino que también son relevantes el proceso de aprendizaje, la profundización y el desarrollo de las competencias clave.

Los proyectos han de ser planeados, diseñados y llevados a cabo de tal manera que el alumno incorpore de una manera factual los contenidos y estándares de aprendizaje establecidos por la legislación educativa. Si bien, la implementación del ABP permite que se puedan diseñar los temas y los itinerarios de aprendizaje con mayor libertad. Así, el producto final deja de ser lo único importante y, junto a él, se presta atención al proceso de aprendizaje , la profundización llevada a cabo por los alumnos, así como el desarrollo de las competencias clave.

Copyright 2026



El Aprendizaje Basado en Proyectos ha de incluir competencias y habilidades del S.XXI para el alumnado:

- **Colaboración:** los alumnos necesitarán tiempos de trabajo establecidos y guiados hasta que sean capaces de llevarlo a cabo por su cuenta. Para ello será necesario facilitarles estrategias para la colaboración y la cooperación:
  - el uso de roles de trabajo.
  - diarios de trabajo.
  - trabajo por objetivos diarios.
  - las dinámicas del aprendizaje cooperativo.
- **Comunicación**: Saber comunicar qué se quiere, cómo se quiere y cuándo se quiere son aspectos fundamentales para que se produzca una buena colaboración. Para ello es necesario que los alumnos dipongan de tiempo organizado para realizar: puestas en común; el planteamiento y resolución de dudas; y la evaluación de su propio trabajo
- **Pensamiento Crítico**: Los proyectos han de desarrollar la capacidad de pensar en el alumnado. Además, el análisis de información, la toma de decisiones y la defensa de posiciones encontradas son estrategias que desarrollarán los alumnos en el proceso de

Copyright 2026

trabajo. Para que pueda llevarse a cabo, el profesorado tendrá que guiar cuidadosamente la oferta de estrategias y herramientas. Las rutinas de pensamiento son estrategias cognitivas, preguntas u organizadores gráficos sencillos que promueven el desarrollo y la estructuración del pensamiento en los alumnos. Fueron desarrolladas por investigadores de la Universidad de Harvard dentro del Proyecto Zero (2008).

- **Nuevas Tecnologías**: Las TIC se convierten en algo central en el Aprendizaje Basado en Proyectos, si bien no podemos considerarlo como algo fundamental e imprescindible. Las TIC abren nuestras aulas al mundo globalizado de la información y la comunicación, por lo tanto nos ofrecen herramientas para la investigación, la creación y la difusión del trabajo. Uno de los puntos importantes de su uso es la facilidad de colaborar a la hora de trabajar en equipo, destacando especialmente el uso de las herramientas Google aplicadas a la educación.



La metodología ABP no sólo supone la realización de meros trabajos:

- Es necesario la creación y el diseño pormenorizado del **escenario de aprendizaje**. Este escenario tendrá que parecerse lo más posible a la realidad, una realidad cercana al alumno, ya que se busca un aprendizaje útil y vivencial.
- Los docentes son **guías del itinerario** de aprendizaje en el proceso del proyecto y en la reflexión sobre el mismo. El acento no ha de colocarse en el producto final sino en el cómo y por qué se ha llegado hasta allí.
- La **flexibilidad** en el diseño y creación del proyecto no es un “todo vale”. El itinerario creado ha de estar **fundamentado**, ser útil, tener sentido (especialmente para el alumnado) y estar integrado en el currículum educativo y en las programaciones.

Copyright 2026

El ABP: sus pasos y la evaluación.

Como se ha destacado en el apartado anterior, el diseño de un proyecto y su implementación han de realizarse de una forma estructurada y meticulosa que permita que el proceso de aprendizaje se produzca desde la centralidad del alumno y la guía del docente.

En esta parte de contenidos se pretende ayudaros en el camino que hay que seguir para diseñar un proyecto que implemente la metodología ABP en nuestras aulas. Esta metodología será la base sobre la que construiremos posteriormente los proyectos eTwinning.



Fuente: **Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en 10 pasos [infografía], Aula Planeta**

El punto de partida es la elección del **tema para el proyecto**. El tema será el eje principal de todo el proyecto y, por tanto, ha de ser realmente motivador, ya que es lo primero que se conoce de él. El tema puede ser elegido por el profesorado, por los alumnos o por un acuerdo entre ellos y estará

íntegramente relacionado con el producto final que se decida crear como resultado del proyecto.

Identificar todos los **contenidos, objetivos y estándares de aprendizaje del currículum** que establece la legislación educativa y que están en relación con el tema de proyecto elegido. Aunque la legislación educativa ofrezca todos estos apartados de forma estanca en diferentes áreas de aprendizaje, en los proyectos estos elementos se mezclan convirtiéndose en algo multidisciplinar.

Una vez que el camino ha comenzado, hemos de clarificar cuál será nuestra meta, es decir, cuál será el **producto o productos finales** que queremos obtener. Este producto o productos han de relacionarse con el tema del proyecto y con las competencias que el alumnado posea y se quiera desarrollar en ellos. Es importante tener claro este punto, ya que será nuestra guía para el desarrollo del proceso que se llevará a cabo a lo largo del proyecto. En este apartado tiene cabida cualquier tipo de producto que consideremos, bien aquellos que usan las TIC, bien aquellos que recurren a otro tipo de materiales o ideas. No obstante, el hecho de usar herramientas TIC o en la nube facilitará la posterior difusión del mismo.

Las **competencias a desarrollar** por el alumnado mediante el proyecto están muy relacionadas con el producto elegido, por lo tanto la decisión sobre las mismas puede tomarse incluso antes de definir el producto. El ABP hace que el alumno desarrolle el aprendizaje mediante la acción (**Learning by doing**), lo cuál supone que la adquisición de competencias sea más real y concreta que mediante otro tipo de metodología.

Cuando todos los pilares anteriores están completamente claros y fijados es cuando se es capaz de diseñar el **itinerario de aprendizaje** que los alumnos llevarán a cabo. Para ello es necesario que se trabaje sobre tres puntos principales:

- **Agrupamiento del alumnado**:** En función del tipo de tareas que se vayan a llevar a cabo elegiremos una forma de trabajar u otra. Siempre siendo importante el establecimiento de roles de trabajo y normas de trabajo. Este punto nos asegurará que los alumnos tengan claras sus responsabilidades y sus funciones en cada momento.
- **Temporalización**:** Para un buen desarrollo y finalización del proyecto es necesario establecer periodos de realización de las actividades, ofreciendo al alumnado tiempo para el diálogo y la discusión, para la creación, para la realización y la corrección. También es imprescindible fijar fechas para cada una de las fases o tareas, así como para la entrega y presentación del producto final. La exigencia en los tiempos hará que el trabajo sea más fructífero.
- **Tareas a realizar**:** En el ABP el docente se convierte en guía y diseñador del itinerario de aprendizaje, por lo tanto, se han de crear diferentes tareas que promuevan la investigación, la creatividad, la comunicación y la reflexión del alumno. Estas tareas tendrán como único objetivo el acercamiento progresivo del alumno al aprendizaje de los contenidos establecidos y la realización del producto final. Si buscamos el desarrollo de la autonomía del alumnado en su aprendizaje será necesario ofrecer herramientas de ayuda

(tutoriales, presentaciones ejemplo, rúbricas guía,...) para que así puedan hacerlo. A mayor explicitación de la actividad, mayor facilidad para que el alumno sea autónomo y mayor oportunidad para que el docente individualice el proceso de aprendizaje. A la hora de elaborar y diseñar las tareas eTwinning es necesario fomentar la colaboración entre los propios alumnos de un centro escolar y los de los otros centros que forman parte del proyecto. En el siguiente apartado nos centraremos en el trabajo de la colaboración en eTwinning.

Copyright 2026

PROYECTOS eTwinning

Claves para su diseño



Paso 1
Idea: da forma a tu inspiración



Paso 2
Título: elige con creatividad



Paso 3
Descripción: explica tu proyecto



Paso 6
Recursos: equipo y materiales



Paso 5
Proceso de trabajo: tareas y tiempos



Paso 4
Objetivos: enumera tus metas



Paso 7
Resultados



Paso 8
Evaluación:



Paso 9
Difusión de

Claves para un proyecto eTwinning, Alicia López Palomera, (CC BY-NC)

Una vez finalizado, llega un momento importante para cualquier proyecto: **la evaluación**. Los contenidos llevan consigo aparejados contenidos y competencias cuya adquisición y consecución hemos de evaluar.

La evaluación de todo el conjunto no ha de estar sólo en manos del docente, sino que han de estar presente todos los actores que participan en el proceso de aprendizaje: el alumno, su equipo de trabajo y el profesor. Todos ellos tendrán algo que aportar a la evaluación. Para ello establecemos tres tipos de evaluación:

- **Heteroevaluación**: Es aquella que se produce desde el punto de vista del docente, de la persona que ha diseñado el itinerario de aprendizaje y pretende evaluar la consecución y adquisición de los objetivos y las competencias planteadas. El mejor instrumento para la realización de esta evaluación será la rúbrica de evaluación, en la cual, desde el principio del proceso, el docente le muestra al alumno cuáles serán los aspectos que serán evaluados y cual ha de ser el resultado obtenido en función del grado de consecución dentro de esos aspectos.
- **Co-evaluación**: Es la evaluación realizada por los iguales, es decir, por los alumnos. Normalmente fruto de esta evaluación, los docentes obtendremos la visión de los alumnos sobre sus compañeros y el trabajo en equipo, la cooperación y la colaboración.
- **Autoevaluación**: Y, por último, el punto de vista del propio alumno sobre su trabajo y adquisición y consecución de competencias y objetivos. Para ello podremos utilizar la rúbrica de evaluación acompañada de algún instrumento que permita al alumno expresar su propia evaluación y los motivos de la misma. En muchas ocasiones este tipo de evaluación no sólo nos ofrecerá información acerca de su visión de la tarea, el producto final y sus logros sino acerca de su autoestima y la percepción que tiene sobre sí mismo.

Este tipo de evaluación es utilizada para las tareas y los productos llevados a cabo siguiendo la metodología ABP. Si bien cuando esta metodología es aplicada en el desarrollo de un proyecto eTwinning hemos de **añadir un tipo de evaluación que será la del propio proyecto.** En esta evaluación se encontrarán implicados todos aquellos que hayan formado parte del proyecto de una manera u otra (alumnos, docentes, familias, instituciones o asociaciones, etc...)

Esta evaluación será una **evaluación cualitativa y cuantitativa** en la que se trata de recoger el mayor número de datos y opiniones acerca del desarrollo del proyecto, adecuación de los contenidos, colaboración y cooperación llevada a cabo entre alumnos y entre los centros implicados.



Ciclo de Evaluación, Anarebolledok, (CC BY-SA 4.0)

La colaboración en eTwinning

La colaboración en eTwinning es el aspecto fundamental para desarrollar un buen proyecto eTwinning y es la clave para el éxito de dicho proyecto.

Aunque el aspecto básico en un proyecto eTwinning es la colaboración entre los centros participantes. Es importante hacernos la siguiente pregunta para tener más claro la idea clave de este bloque.

¿Qué no es colaborar?



Fuente: Photo for class

Muchos de nosotros estamos acostumbrados a oír esta palabra y utilizarla en nuestro vocabulario del día a día, pero a veces tenemos una visión distorsionada del significado y por eso es imprescindible tener una respuesta a esta pregunta.

Colaborar no sería el que los alumnos realicen las actividades de manera paralela en sus centros, obteniendo un resultado final independiente.

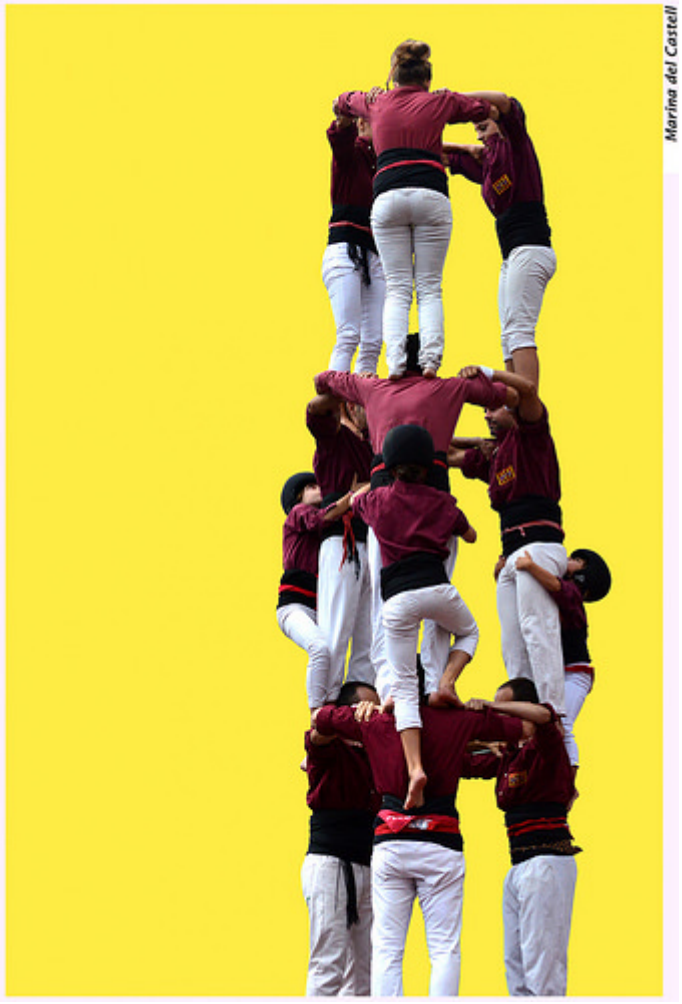
Tampoco lo conseguiríamos aunque nos comunicáramos y nos mostráramos esos productos finales, ni siquiera estaríamos colaborando si sumáramos los productos y los presentáramos como un único producto final.

Copyright 2026

Por estas respuestas y muchas otras que nos puedan surgir, vamos a desgranar lo que es colaborar y aprenderemos reglas de oro para el éxito en un proyecto eTwinning.

¿Qué es colaborar?

La Real Academia de la Lengua Española dice que colaborar es **“trabajar con otra u otras personas en la realización de una obra”**. Es decir, consiste en realizar algo de manera conjunta desde el inicio, en su desarrollo y en su finalización.



Fuente: Photo for class

Hay puntos clave en la colaboración que debemos tener en cuenta para poder llegar al éxito. Por ejemplo cuando realizamos este proceso seguramente partiremos de ideas muy diferentes y necesitaremos buscar el consenso. Para conseguir el consenso tendremos que negociar y debatir, eso implicará tener una mente abierta y disponer de tiempo para hacerlo. La frase “mente abierta” es uno de los objetivos que persiguen los proyectos eTwinning ya que facilitan la interacción de

diferentes puntos de vista ya sean culturales, sociales, raciales, etc… y como consecuencia de este objetivo y el uso del trabajo colaborativo, nuestra sociedad se convierte en más tolerante y respetuosa. Además, no debemos olvidar que muchas veces el tener consenso significa renunciar a las ideas propias en favor de las propuestas de nuestros socios.

Las actividades colaborativas entre colegios participantes van más allá de la comunicación: los alumnos no son meros receptores de información; ellos son miembros de un equipo, co-autores y co-creadores. Es decir, son partícipes de todo el proceso del proyecto desde el inicio, su desarrollo y el final. Es aquí donde el docente tiene el papel más importante, debe crear el escenario y las condiciones adecuadas para que la colaboración surja y los alumnos aprendan el proceso de colaborar. Ahí surgirá un rol de guía acompañante por parte del maestro para llevar a buen fin el proceso colaborativo.

En cuanto a la colaboración en un proyecto, dicho término significa que ambas clases o centros necesitan de la contribución de sus compañeros para realizar y terminar la tarea.

Trabajar con grupos mixtos de diferentes nacionalidades o centros participantes es muy efectivo para el éxito de una tarea colaborativa. Es decir aunar un pequeño grupo de una clase de un centro participante con otro pequeño grupo de otro centro participante dará como resultado un grupo mixto con diferentes nacionalidades o centros diferentes.

Lo descrito anteriormente sería una regla de oro para el éxito de una tarea colaborativa eTwinning.

En el siguiente apartado recogeremos las mismas extraídas de la presentación Collaborative Activities: the key to succesful eTwinning projects de Irene Pateraki y Paraskevi Belogia.

Las reglas de oro.

Como toda buena tarea o proyecto debe haber unas reglas que seguir y cumplir para garantizar el éxito de dicha tarea o proyecto. A continuación enumeramos nueve reglas de oro que harán de tu proyecto colaborativo eTwinning una garantía de éxito.

1. **Llegar a conocer a tus compañeros.** Es decir comparte toda la información necesaria con tus compañeros:
   - Número de estudiantes que participan en el proyecto.
   - La edad de los estudiantes y sus hobbies o intereses.
   - El nivel de los estudiantes tanto en las lenguas extranjeras como su competencia digital.
2. **Crear un calendario detallado.** Es decir, tener por escrito y marcado en un calendario compartido:
   - Fijar las fechas de inicio para cada tarea.

- Marcar las fechas de períodos vacacionales de cada centro participante.
- Compartir el calendario con los estudiantes.
- Fijar las fechas de finalización y cumplirlas.

3. **Crear un plan preliminar para llevar a cabo un proyecto eTwinning exitoso.**
   - Planear un encuentro, introducir el proyecto a los alumnos e informar a las familias, los compañeros y el director sobre los puntos específicos del proyecto.
   - Añadir más maestros de tu escuela al proyecto y formar equipos de trabajo en tu centro.
   - Anunciar el inicio del proyecto en la página del colegio.
   - Crear cuentas en Twinspace para todos los participantes e invitar a los estudiantes al Twinspace.
   - Organizar talleres para tus estudiantes para desarrollar la competencia digital y las herramientas 2.0 que vayan a ser usadas en el proyecto, así como aprender a manejar la plataforma Twinspace.
   - Crear tutoriales de Twinspace tutorials para los estudiantes y compañeros que sean primerizos en eTwinning (en el caso que sea necesario).
4. **Diseñar tu Twinspace cuidadosamente.** Es decir tómate tu tiempo para diseñar el espacio que durante el proyecto vais a compartir tú y tus socios:
   - Crear tantas páginas como tareas o actividades están planificadas dentro del proyecto.
   - Añadir una breve descripción por cada uno de las tareas propuestas al principio de las mismas.
   - Ponerse de acuerdo con los socios sobre cuáles son las herramientas que mejor encajan en cada una de las tareas e invitarles a que editen las páginas de las actividades..
5. **Romper el hielo para que lleguen a conocer unos a otros.** Es decir haz del proyecto una comunidad de aprendizaje donde la interacción entre el alumnado sea fundamental para ampliar su motivación.
   - Crea momentos, actividades, tareas, etc… que hagan que los alumnos interaccionen entre ellos lo más posible.
   - Anima a los estudiantes a actualizar sus perfiles en Twinspace y a que añadan una breve descripción de ellos mismos así como un avatar representativo.
   - Anima a los estudiantes a dejar comentarios en el muro de los estudiantes participantes.
   - Crea actividades para dinamizar los perfiles en Twinspace. Ejemplo: Vota por el mejor perfil Twinspace.
   - Planea sesiones de chat o videoconferencia de forma regular.
   - Ofrece y encuentra maneras creativas para que los estudiantes se presenten a sí mismos, su escuela o su país.
6. **Une a los estudiantes en grupos transnacionales.** Es decir crea grupos mixtos transnacionales, ya que durante el proceso tendrán que comunicarse entre ellos y tomar decisiones conjuntas que afecten a los productos finales.

Copyright 2026

- Distribuye a los alumnos de los socios en equipos o grupos mixtos.
- Crea una tabla con los nuevos grupos mixtos transnacionales formados y añade la tabla al Twinspace.
- Anima a los estudiantes a trabajar juntos y escribir una breve descripción sobre los componentes del grupo. Herramienta recomenda: Titanpad.
- Anima a los estudiantes a crear un nombre del grupo y dibujar juntos un símbolo o emblema del mismo. Herramienta recomenda: DrawitLive.

7. **Planea tantas tareas colaborativas como sea posible.** Es decir haz todo lo posible para que las tareas o actividades a realizar promuevan la colaboración entre el alumnado.
   - Intenta planear las tareas o actividades donde la contribución de los todos los miembros sea necesaria para completar dicha tarea o actividad.
   - Usa el mayor número de herramientas colaborativas que sea posible. Ejemplos: Google.Docs, Prezi, DrawitLive, Glogster, etc)
   - Intenta evitar la creación de carpetas para cada socio en Twinspace. Las tareas o actividades colaborativas exitosas son aquellas en las cuales no se puede decir qué compañero ha hecho una u otra tarea.
8. **Asigna responsabilidades a los estudiantes.** Es decir, cuanto más responsables del proyecto sean tus estudiantes más partícipes y motivados estarán, lo que le proporcionará a tu proyecto una garantía de éxito. Evidentemente esta regla dependerá de la etapa educativa en la que se realice el proyecto.
   - Descubre el talento de tus estudiantes y sus habilidades dándoles responsabilidad en el proyecto y tareas a realizar.
   - Une a los estudiantes en grupos de acuerdo a sus gustos, habilidades o talentos (el grupo de pintura, el grupo de fotografía, el grupo TIC, etc)
   - Asigna a algunos estudiantes roles de administrador en Twinspace.
9. **Fija criterios de evaluación.** Es decir, cualquier proyecto que se precie tiene que tener marcados unos criterios de evaluación que hagan palpable la mejora del mismo a través del análisis de dichos criterios.
   - Intenta evaluar con tus compañeros la calidad del proyecto.
   - Reconoce las fortalezas y debilidades del proyecto.
   - Identifica las áreas que necesitan mejorar.
   - Planea actividades de evaluación durante el transcurso del proyecto (Maestros y estudiantes comparten opiniones, hacer proposiciones o comentan el trabajo del otro)

Estas reglas de oro harán de un proyecto eTwinning una experiencia exitosa, ya que promueven la colaboración entre socios, la metodología ABP y el cambio de rol del docente y alumnado.

Recordad que es importante indicar al alumnado de manera clara qué es lo que tiene que hacer, cómo lo tiene que hacer y cuándo lo tiene que hacer, diseñando las fases de la actividad de manera muy clara. Esto facilitará su autonomía y el desarrollo de las competencias.

Copyright 2026

En estos nuevos procesos cabe hacer hincapié en el hecho de que tenemos que facilitar y dar oportunidad para que los alumnos puedan trabajar en equipo, tanto entre ellos, en el aula, como con sus socios, a distancia.

Los criterios de calidad de un proyecto eTwinning

En este bloque vamos a descubrir los seis criterios de evaluación y sus descripciones de calidad de un proyecto eTwinning.

Dichos criterios son comunes a todos los países miembros o participantes en eTwinning, pero cabe resaltar que los distintos Servicios Nacionales de Apoyo pueden puntualizarlos y valorarlos según criterio propio y dando prioridad a uno u otro dependiendo de la singularidad de cada país.

Estos criterios pretenden ser una guía para los docentes a la hora de planificar sus proyectos y con ello ayudar a realizar y desempeñar su función de una forma más cómoda.

Los siguientes apartados son un calco de los de la rúbrica de sello de calidad de proyectos eTwinning. En cada uno de ellos podrás encontrar un enlace a artículos donde podrás descubrir buenas prácticas de dichos criterios.

En la citada rúbrica encontraremos los 6 criterios con sus diferentes escalas de valoración:

Innovación pedagógica y creatividad. (enlace al artículo)

Copyright 2026



Fuente: eTwinning.es

Los docentes han propuesto gran variedad de actividades en el proyecto haciendo partícipes a los alumnos: con el planteamiento de preguntas dirigidas que han favorecido la investigación y el análisis; la organización del trabajo en equipo para garantizar la colaboración; ofreciendo a los alumnos diferentes alternativas para encontrar y mostrar la información; etc.

Dependiendo del contexto y de la edad de los alumnos, la situación ha favorecido que se conviertan en verdaderos protagonistas del proyecto, el desarrollo de su creatividad, responsabilidad y autonomía. El alumno deja de ser un mero portador de las ideas del docente.

Cada criterio tiene 6 descriptores que responden a distintos niveles de calidad. En el caso de la innovación pedagógica y creatividad, son los siguientes:

0. - No hay ninguna participación de alumnos ni de otros docentes.

1. Pobre - La mayor parte de las actividades están diseñadas por los docentes y las realizan los alumnos. No se ofrecen posibilidades para que estos participen de manera más activa.

2. Aceptable - Al menos algunas actividades se diseñan utilizando metodologías distintas de la clase expositiva. Los métodos de trabajo permiten que los alumnos interactúen con sus socios (por ejemplo, comparando información, trabajando juntos para obtener un producto común...).

3. Bien - El proyecto se diseña e implementa para que los alumnos interactúen con sus compañeros y además organicen el trabajo de forma variada (individualmente, en subgrupos, en equipos internacionales...).

4. Muy bien - El proyecto promueve una pedagogía interactiva y colaborativa: los métodos de aprendizaje se identifican con claridad (recogida de información, trabajo comparativo, resolución de problemas, creación colaborativa: literaria, artística, técnica, científica, periodística...).

5. Excelente - Además de todo lo descrito en el punto 4, existe una fuerte relación entre el rigor académico y la creatividad en la gestión y desarrollo del proyecto. Hay originalidad en el tema de trabajo elegido.

Integración en el plan de estudios. (enlace al artículo)



Fuente: eTwinning.es

El trabajo del proyecto se basa en el currículo y en la programación. La mayor parte del trabajo realizado por los alumnos ha sido en horario escolar, el proyecto no se basa únicamente en el trabajo llevado a cabo por los alumnos en casa.

Se observan claros esfuerzos estratégicos para desarrollar las competencias del alumnado en diferentes áreas/materias.

El trabajo del proyecto está claramente integrado en el trabajo escolar de alguna materia/área. El docente desarrolla el currículo mediante este proyecto eTwinning.

Cada criterio tiene 6 descriptores que responden a distintos niveles de calidad. En el caso de la integración en el plan de estudios, son los siguientes:

0. - No se trabaja ningún aspecto curricular.

1. Pobre - Se trabaja al menos una competencia curricular de manera pobre, aunque sólo sea en lo referido al uso de las TIC.

2. Aceptable - El proyecto se desarrolla de manera extracurricular mediante talleres, con alumnos voluntarios. La integración curricular no es una prioridad. Los objetivos tienen un carácter más educativo que pedagógico. A pesar de eso, puede ser un proyecto excelente, creativo y original en el que los alumnos se implican enormemente, lo que le permitiría obtener buenas puntuaciones en otros criterios de evaluación de calidad.

3. Bien - Presenta una integración curricular obvia pero no queda explícita en la descripción del proyecto, ni en las actividades de los alumnos.

4. Muy bien - La integración curricular está muy clara: el proyecto se basa claramente en la metodología de aprendizaje por proyectos, cuyos objetivos permiten que los alumnos desarrollen destrezas y adquieran los aprendizajes curriculares de las áreas/materias trabajadas.

5. Excelente - Además de lo anterior, el marco pedagógico en el que se basa el proyecto está claramente explicado, por ejemplo, describiendo los objetivos que se persiguen con las actividades propuestas.

Comunicación e interacción entre centros socios. (enlace al artículo)



Fuente: eTwinning.es

La mayor parte de los proyectos eTwinning desarrollan procesos de comunicación e intercambio de información entre docentes y alumnos. Se evalúa la calidad de las actividades comunicativas que los docentes diseñan para/con los alumnos permitiendo compartir el trabajo realizado sobre los temas tratados en el proyecto.

Esta comunicación puede ser tanto individual como en pequeños grupos y puede incluir votaciones, concursos, etc. diseñados para animar a los alumnos a leer, oír y/o ver el trabajo de sus compañeros.

Cada criterio tiene 6 descriptores que responden a distintos niveles de calidad. En el caso de la comunicación e interacción entre centros socios, son los siguientes:

0. - Hay poca evidencia de comunicación entre los docentes o los alumnos. Por ejemplo, no hay alumnos en el TwinSpace u otra plataforma similar, el docente ha trabajado solo, no hay un impacto positivo en los alumnos.

1. Pobre - Se pide que los alumnos se comuniquen de manera muy limitada, por ejemplo, mediante el intercambio de emails basados en modelos (a modo de ejercicios prácticos más que como actividades de un proyecto). Es un proyecto de Pen-pal básico o “conociéndote”, pero ningún o muy pocos alumnos usan el TwinSpace u otras herramientas de comunicación; los docentes suben el trabajo de los alumnos, no hay un producto final.

2. Aceptable - Los alumnos socios crean una variedad de producciones y las comparten en el TwinSpace u otra herramienta como pueden ser blogs externos. Sin embargo, los docentes han propuesto pocas actividades (o ninguna) que aseguren que los alumnos compartan de manera real. Los alumnos de cada país trabajan por separado, existe poca coordinación en los temas tratados por los docentes asociados, no se ha planificado un producto final. Algunos alumnos están dados de alta en el TwinSpace u otras herramientas comunicativas.

3. Bien - Los alumnos han compartido sus productos y éstos han sido mejorados con otras aportaciones ya que los docentes han propuesto actividades específicas para que se produzca la interacción entre los alumnos de los diferentes países. El trabajo realizado por los diferentes centros ha tratado el mismo tema siguiendo instrucciones comunes o similares, por lo que los alumnos han sentido curiosidad por ver las creaciones de sus compañeros y han reaccionado a las mismas. Se han compartido temas (propuestos por el profesor), pero no hay un producto final común ni productos procesuales en el TwinSpace u otra herramienta.

4. Muy bien - La información se ha compartido con objetivos claramente definidos: comparación, profundización en el aprendizaje, ampliación de los horizontes del alumno. Estos objetivos se han alcanzado mediante procesos de enseñanza diseñados por los docentes y puestos en práctica por los alumnos. La comunicación entre los alumnos ha sido un objetivo primordial guiado por los docentes (excelente uso de las herramientas de comunicación del TwinSpace u otras tales como

Videoconferencia…). El trabajo se ha compartido, se han tratado temas comunes, se han debatido los temas entre los alumnos; el material está organizado, pero no hay un producto final compartido, el trabajo final de los alumnos se sube a un TwinSpace –u otra plataforma- bien organizado, aunque no haya un producto final colaborativo.

5. Excelente - Además de lo anterior, los docentes han favorecido los intercambios y el compartir información como un primer paso hacia el trabajo de colaboración entre alumnos. El trabajo se ha compartido, se han tratado temas comunes, se han debatido los temas entre los alumnos, hay un resultado final.

Colaboración entre centros escolares asociados. (enlace al artículo)



Fuente: eTwinning.es

Las actividades colaborativas van más allá de la comunicación: los socios nos son meros receptores de la información, son miembros de equipos, coautores y colaboradores. La colaboración implica que los centros participantes necesitan la contribución de los compañeros para completar la actividad.

Ejemplos de productos finales colaborativos: un periódico, un informe, un resumen común de todos los temas trabajados durante el proyecto, una colección de cartas redactadas sobre un tema dado, un libro de recetas, una colección de poemas, un trabajo de ficción (novela de misterio, cuento de hadas, dibujos animados, película, etc.). Estos son sólo unos cuantos ejemplos.

Los grupos internacionales son una práctica muy efectiva para el trabajo colaborativo (pequeño grupo de una clase + pequeño grupo de otra clase = grupo internacional).

Cada criterio tiene 6 descriptores que responden a distintos niveles de calidad. En el caso de la colaboración entre centros escolares asociados, son los siguientes:

0. - No existe ningún tipo de colaboración

1. Pobre - No se han propuesto actividades o productos colaborativos pero existen intentos (aunque sean fallidos) de colaboración. Los docentes necesitan ánimos y sugerencias.

2. Aceptable - Igual que en el punto anterior pero el intento de colaboración no ha sido del todo fallido y el docente podría hacerlo mejor en el próximo proyecto con unas propuestas de mejora.

3. Bien - Existen muestras claras de actividades colaborativas: un TwinSpace bien organizado u otra herramienta de comunicación, que muestre el trabajo del alumno (clasificado por temas, por ejemplo). Otro modo sería un blog bien organizado en el que se ha ido publicando todo el trabajo realizado por los alumnos y que confiere una idea clara de los intercambios y de la colaboración entre los alumnos.

4. Muy bien - Se encuentran ambos tipos de actividades en este proyecto. Las actividades de colaboración han dado como resultado un trabajo o un producto realizado utilizando herramientas especialmente adecuadas (wiki, por ejemplo) teniendo como resultado un resultado final, como un vídeo, eBook, etc.

5. Excelente - Igual que en el punto 4, pero realizado con especial maestría: producciones originales, trabajo muy riguroso llevado a cabo en grupos internacionales, etc.

Uso de la tecnología. (enlace al artículo)



Fuente: eTwinning.es

¿Qué nivel de uso de las TIC se entrevé en las actividades comunicativas y de intercambio de información por parte de alumnos y de docentes? ¿De qué manera se ha utilizado la tecnología para facilitar el trabajo en el proyecto, la creación de productos finales, etc.?

Estos criterios se centran en la evaluación de la adaptación de las herramientas tanto del TwinSpace como otras herramientas utilizadas por docentes y alumnos a la hora de realizar actividades colaborativas y compartir la información con el fin de que se produzca la interacción y una comunicación lo más real posible. Las herramientas se utilizan de manera que garantizan la consecución de los objetivos didácticos que persigue el proyecto.

Cada criterio tiene 6 descriptores que responden a distintos niveles de calidad. En el caso del uso de la tecnología, son los siguientes:

0. - No existe ninguna interacción y no se comparte nada. No se usa ni el TwinSpace ni ninguna otra herramienta. (Es extraño encontrar este caso)

1. Pobre - Escaso uso de herramientas comunicativas tales como el TwinSpace u otras. * Los alumnos no están dados de alta en el TwinSpace u otras herramientas. * Los documentos elaborados por los alumnos y docentes no se almacenan en el lugar adecuado. * No existe una distribución del trabajo. Un docente se ha encargado de publicar todos los mensajes en los blogs, por ejemplo. * Cuando se muestra información, no se tienen en cuenta aspectos relativos a la seguridad en Internet tales como: no publicar fotos de los alumnos, listas con sus nombres, imágenes o música con copyright, etc.

2. Aceptable: * Únicamente algunos alumnos están dados de alta en el TwinSpace u otras herramientas. * Se han utilizado algunas herramientas comunicativas o del TwinSpace: herramientas básicas para intercambio de información (textos, fotos y posiblemente vídeo-presentación de imágenes). * No todas las entradas son producciones auténticas de los alumnos (por ejemplo, documentos que contienen información copiada directamente de Internet). * Existe cierta conciencia sobre aspectos relativos a la seguridad; por ejemplo, los alumnos no son identificables, pero no hay preocupación sobre asuntos de copyright en imágenes, música...

3. Bien: * Se usan algunas herramientas de comunicación del TwinSpace. * Se usan blogs comerciales pero no se ha tenido en cuenta la publicidad en los mismos. * Se usan herramientas creativas para el intercambio entre alumnos. * Se crean documentos con software para presentaciones, video, etc. * Existe cierta conciencia sobre aspectos relativos a la seguridad; por ejemplo, los alumnos no son identificables; se han tenido en cuenta aspectos relativos al copyright de la música e imágenes utilizadas pero no en todos los casos.

4. Muy bien: * Se usan herramientas de comunicación del TwinSpace o externas. * Se usan blogs comerciales sin publicidad en los que se ve un alto grado de participación por parte de TODOS los alumnos implicados en el proyecto. * Se usan herramientas creativas para intercambiar información. * Se producen documentos multimedia con el software apropiado, edición de vídeo... * Se usan wikis... * Existe conciencia plena sobre aspectos relativos a la seguridad; por ejemplo, los alumnos no son identificables; se tienen siempre en cuenta aspectos relativos al copyright de la música e imágenes utilizadas..

5. Excelente. Todo lo anterior se ha llevado a la práctica con un uso especialmente inteligente y creativo por parte de los alumnos.

Resultados, impacto y documentación. (enlace al artículo)



Fuente: eTwinning.es

Parte visible. Los resultados del proyecto deben ser visibles: * resultados del proyecto y/o su presentación online. * actividad/implicación de los alumnos (TwinSpace) * documentación del proyecto (planificación, evaluación, y reflexión, propuestas de mejora, etc.)

Parte no visible. Impacto del proyecto: * en las destrezas de los docentes. * en las destrezas de los alumnos y en la ampliación de conocimientos. * en lo social y personal (docentes y alumnos) * en la comunidad educativa.

Cada criterio tiene 6 descriptores que responden a distintos niveles de calidad. En el caso de los resultados, impacto y documentación, son los siguientes:

0. No hay resultados visibles, ni actividad del alumno, ni documentación del proyecto.

1. Pobre - Escasos resultados obtenidos (procesuales o finales) o los resultados claramente no han sido elaborados por los alumnos (sino por el docente). Poca o nula implicación del alumno en las actividades que se han documentado. No existe una documentación del proyecto o esta está fragmentada.

2. Aceptable - Se presentan algunos resultados del proyecto (procesuales o finales), existe una intervención esporádica de los alumnos. La documentación del proyecto está incompleta o no es consistente con el material presentado.

3. Bien - Se presentan muchos resultados del proyecto (procesuales o finales), han sido creados por los alumnos, utilizando, en su mayoría, herramientas adecuadas básicas. La documentación del proyecto contempla la evaluación (al menos los alumnos han reflejado sus opiniones que pueden

servir como propuestas de mejora). Además, existen reflexiones sobre la medida en la que se han alcanzado los objetivos. El material, en su mayor parte, se ajusta a la documentación y recoge algunas notas sobre el impacto (alumnos, docentes y resto de la comunidad).

4. Muy bien - Se presenta gran variedad de resultados del proyecto algunos de excelente calidad, creados por los alumnos con herramientas adecuadas. La documentación del proyecto está completa y recoge una evaluación (capacidades e impacto en los alumnos, reflexiones de los docentes) y muestra que los objetivos establecidos se han conseguido así como el impacto favorable en el resto de la comunidad. El material presentado es consistente con la documentación.

5. Excelente - Existe gran variedad de resultados presentados, la mayor parte de ellos de calidad excepcional. La documentación del proyecto es exhaustiva ya que recoge muy bien la información y la evaluación (de la mayoría o de todas las partes del proyecto), recoge también la información sobre el impacto en los alumnos y en sus capacidades /aprendizaje, en las capacidades del docente así como en el resto de la comunidad. Los objetivos establecidos se han conseguido claramente y se ha documentado de manera detallada. El material presentado se ajusta a la documentación.

Los sellos de calidad de un proyecto eTwinning

Los Sellos de Calidad eTwinning se entregan como forma de premiar a los profesores que han llevado a cabo proyectos eTwinning y demuestran que dichos proyectos han alcanzado unos criterios de calidad establecidos por los Servicios Nacionales y que fueron explicados en el apartado anterior. Hay dos tipos de **sellos de Calidad:Nacional y Europeo.**



Fuente: Portal eTwinning

Sello de Calidad Nacional

El sello de Calidad es un gran reconocimiento a los docentes y sus centros escolares por el alto valor de sus actividades y trabajos eTwinning. Y para los alumnos es algo motivador que valora de una manera especial la forma de trabajar colaborativamente con los socios europeos.

El sello de Calidad Nacional es otorgado por los Servicios Nacionales de Apoyo. Pueden ser solicitados y entregados a lo largo de cualquier momento del año en la mayoría de los casos, si bien los proyectos que se presentan han de cumplir cinco requisitos mínimos:

1. Los objetivos y el plan de trabajo ha de ser común a todos los socios del proyecto.
2. El proyecto ha de estar terminado o en vías de finalización.
3. Como docente solicitante del sello se ha de tener una participación muy activa en el proyecto.
4. Debe de detectarse un cierto grado de colaboración entre socios.
5. Se han de hacer visibles los resultados del proyecto.

Una vez que estos requisitos se cumplen, el proyecto es evaluado según los criterios de calidad que ya han sido formulados y explicados en el anterior apartado.

- Innovación Pedagógica.
- Inclusión en los planes de estudios.
- Comunicación e interacción entre socios.
- Colaboración entre centros.
- Uso de la Tecnología.
- Resultado, Impacto y Documentación.

Para comenzar la solicitud de el sello de Calidad, se hará desde el portal de eTwinning.

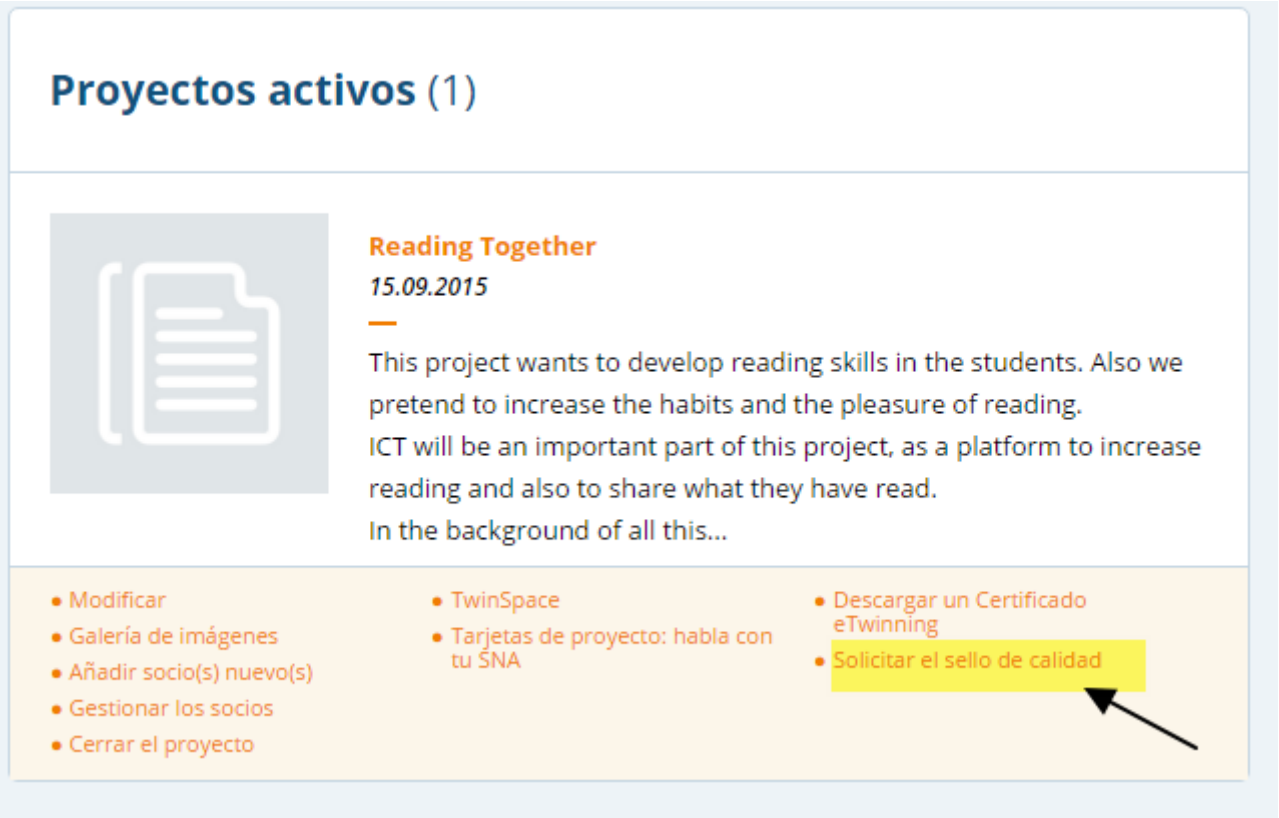


Imagen tomada de [eTwinning LIve]

Sello de Calidad Europeo

El sello de Calidad Europeo es un segundo reconocimiento. Desde 2012, el Servicio Nacional de Apoyo lo otorgará a los centros que se encuentren en un proyecto en que:

- Hayan sido propuestos para el Sello de Calidad Europeos al menos desde un SNA tras su evaluación.
- Al menos dos socios ya hayan recibido el Sello de Calidad Nacional.

¿Quieres saber más?

Fuente: eTwinning.es

- An Introducción to Project-Based Learning (en inglés)
- 8 claves del aprendizaje por proyectos
- Canvas para el diseño de proyectos
- Una wiki sobre la enseñanza-aprendizaje basada en proyectos
- Sello de Calidad Nacional eTwinning
- Planificar un proyecto colaborativo eTwinning
- Planificación de un proyecto eTwinning con Google Docs
- La colaboración en eTwinning
- Expert Talk: Collaborative Activities: the key to successful eTwinning projects presentación (en inglés)
- Expert Talk “Collaborative Activities the key to successful eTwinning projects" webinar (en inglés)
- Blog Educalab: ¿Has evaluado ya tu proyecto eTwinning?
- Portal eTwinning: La evaluación en proyectos ¡Viva la rúbrica!

Revision #6
Created 2022-02-01 12:31:06 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 12:31:13 CET by Equipo CATEDU