

CURSO FORMATIVO Creación de contenidos digitales

Habilidades personales

C O N E C T A
E M P L E O



Habilidades personales

Metodologías activas para el aprendizaje

Bienvenido/a a este módulo de trabajo. Vamos a comenzar por conocer qué podemos hacer para que nuestros estudiantes desarrollen habilidades, competencias y destrezas en el aula. Para ello puedes visionar el siguiente vídeo.



Accede al curso on-line para ver el vídeo sobre habilidades personales.

Los estudiantes necesitan adquirir habilidades en los procesos mentales que les permitan desarrollar la capacidad para observar, analizar, reflexionar y ser creativos. Estas capacidades se enfocan en la resolución de problemas y en la toma de decisiones.

Dado que la habilidad, el talento y la competencia no son totalmente innatas, es necesario trabajarlas en el aula a partir de las dinámicas que nos ofrecen las metodologías activas.

Habilidad, talento y competencia

Trasladar al proceso de enseñanza-aprendizaje estas destrezas que la educación considera fundamentales no es tan sencillo. Empecemos paso a paso.

La **habilidad** se define como la capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad. Es conveniente entrenarla en nuestros estudiantes y que aprendan a que equivocarse no es un fracaso, sino un medio para lograr la corrección.

No obstante, un gran problema en las aulas es la existencia del miedo a la frustración que genera el fracaso. Es imprescindible acabar con este sentimiento de que el fracaso es humillante y que el alumnado entienda la necesidad de fracasar para aprender. ¿Trabajas actividades en el aula para potenciar sus habilidades?

El **talento** se define como la capacidad intelectual o aptitud que una persona tiene para aprender las cosas con facilidad o para desarrollar con mucha habilidad una actividad. Aunque el talento pueda ser innato, es posible adquirirlo o fortalecerlo con la experiencia y, si no se trabaja, se puede llegar a perder.



Piensa en como podrías mejorar las habilidades de tus estudiantes en el aula.

Esto se debe a que pocas veces se trabaja esta destreza ya que el estudiante suele ser sujeto pasivo de su aprendizaje y no adquiere la experiencia necesaria en desarrollar habilidades en las que pueda ser talentoso. Por ejemplo, un estudiante no podrá desarrollar el talento a la hora de hablar en público si no trabaja de manera constante. ¿Cómo estamos desarrollando el talento de tus estudiantes ?

La **competencia** es una aptitud que posee una persona, es decir, las capacidades, habilidades y destrezas con las que cuenta para realizar una actividad determinada o para tratar un tema específico de la mejor manera posible.

En educación se habla de las competencias básicas como aquellas que debe haber desarrollado un estudiante al finalizar la enseñanza obligatoria, todas ellas para lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de evolucionar en un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Ahora bien, ¿Cuáles son las dinámicas que pueden desarrollar las competencias?

A lo largo de este módulo abordaremos tanto el uso de las metodologías activas para trabajar con el talento de los estudiantes así como la manera de generar dinámicas que mejoren las habilidades individuales.

Todo ello hará que nuestros estudiantes desarrollen las competencias necesarias para su vida personal y profesional.



Piensa si en las dinámicas de tu clase se desarrolla el talento de los estudiantes.



Piensa si en las dinámicas de tu clase se desarrolla el talento de los estudiantes.

¿Cómo potenciar las habilidades?

"Se ha considerado que uno de los más graves errores de la educación tradicional es fomentar que los estudiantes aprendan los productos finales de la investigación científica, en vez de propiciar en ellos el proceso de la investigación misma, ya que de esta manera no se les enseña a pensar, ni a ser críticos y reflexivos. Los estudiantes reciben como herencia de este tipo de educación hábitos de inhibición intelectual que los hacen sumamente pasivos. Frente a este modelo de enseñanza tradicional, algunos educadores y pedagogos postulan la alternativa de un aprendizaje activo y significativo que conduce a una enseñanza centrada en el pensamiento."

Eloísa A. González Reyes. ENP UNA

Actualmente, la mayor parte de los expertos coinciden en que las habilidades que deben de trabajarse en la escuela son las siguientes:

- El dominio de las nuevas tecnologías.
- El pensamiento crítico.
- La resolución de problemas.
- La creatividad.
- El trabajo en equipo.

Reflexiona unos minutos sobre las dinámicas que se realizan en el aula para trabajar las habilidades que acabamos de ver.

Muchas veces escuchamos la frase de “los estudiantes no piensan”, sobre todo a partir de la educación secundaria. Esta frase nos debe hacer reflexionar sobre cómo la educación está fomentando la adquisición de conocimiento por encima de la reflexión y del trabajo de las habilidades personales de los estudiantes. Al final el cambio tiene que venir del trabajo en las aulas y en este espacio os daremos algunas ideas para desarrollar las habilidades de tu alumnado.

- **Introducir actividades de trabajo en equipo.**

Los estudiantes necesitan ayudarse y aprender entre iguales. Si un estudiante tiene dificultades en algo deja que otro compañero le intente solucionar sus problemas. Esto ayudará a ambos, ya que mejorarán sus habilidades comunicativas, sociales y cooperativas.

- **Usar metodologías activas.**

Su introducción fomenta las habilidades y destrezas. La idea es que los estudiantes utilicen los contenidos de tu asignatura para solucionar un problema o un reto. En este espacio trataremos las dos metodologías activas más importantes, el Design Thinking y el Aprendizaje Basado en Proyectos.

- **Utilizar y enseñar las TICS.**

A los estudiantes de hoy se les llama nativos digitales por haber nacido en un mundo envuelto por la tecnología, son muy hábiles con los dispositivos pero no talentosos y es preciso enseñarles a trabajar con la tecnología: filtrar información de Internet, trabajar con archivos de texto, presentaciones, audios, vídeos e incluso el correo electrónico. Muchas veces damos por sentado que tienen que saber manejar todas estas herramientas y no es así. Es importante que, como docentes, dominemos las nuevas tecnologías, pero no hay que olvidar que nuestra labor es enseñar a manejarlas en el contexto de nuestra asignatura.

- **Trabajar en el aula diferentes técnicas de estudio.**

Los estudiantes necesitan saber organizarse y entender que hay diferentes técnicas de aprendizaje para interiorizar los conocimientos. Su memoria tiene límites y se hace necesario trabajar otras formas de aprendizaje (mapas conceptuales, portafolios...).

- **Enseñar a pensar.**

Sea cual sea nuestra especialidad o materia, podemos y debemos entrenar el pensamiento de nuestros estudiantes. Para ello podemos ayudarnos de las rutinas del pensamiento y las metodologías activas.

Para poder reflexionar sobre este aspecto, os recomendamos acceder a [este enlace](#), donde se reflexiona sobre la forma en que podemos enseñar a pensar a nuestro alumnado, y nos ofrecen estrategias, ejemplos, referencias, etc, para propiciar la cultura del pensamiento en el aula.

Metodologías para desarrollar las habilidades del alumnado

- **Rutinas de pensamiento.**

Ayudan a estructurar, ordenar y desarrollar distintas formas de pensamiento en el proceso de aprendizaje y que promueven la autonomía de los estudiantes.

- **Design Thinking.**

Metodología activa que ayuda a los estudiantes a desarrollar competencias como la cooperación, la creatividad y la innovación.

- **Aprendizaje basado en proyectos.**

Metodología activa que ayuda a los estudiantes a desarrollar un proyecto desde su planteamiento al producto final.

Rutinas de pensamiento

Las rutinas de pensamiento son unos instrumentos, en forma de **sencillas fichas**, con las que los estudiantes, de una manera individual o colectiva, inician, discuten, gestionan su pensamiento a la vez que descubren modelos de conducta que permiten utilizar la mente para generar pensamientos, reflexionar y razonar.

Son estrategias breves y fáciles de aprender que orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones de aula. Si se practican con frecuencia y flexibilidad, acaban convirtiéndose en el modo natural de pensar y operar con los contenidos curriculares dentro del aula. El objetivo de estas rutinas es que los estudiantes sean más reflexivos, capaces de observar varios puntos de vista y lleguen a ser autónomos. Son el paso previo para las metodologías activas. Las rutinas más utilizadas son las siguientes:

1. [El semáforo](#)

Dinámica para trabajar lo que se ha aprendido después de una explicación o un proyecto. En verde se pondría lo que el estudiante ha entendido, en naranja las dudas y en rojo lo que no ha entendido. De esta manera, el estudiante realiza una autoevaluación de su proceso de aprendizaje.

2. [Veo, pienso, me pregunto](#)

Dinámica para ayudar a los estudiantes a ser cuidadosos en sus interpretaciones. Se puede trabajar al inicio de un tema o proyecto.

3. [Compara y contrasta](#)

Dinámica para resolver problemas y comparar y contrastar conceptos de forma reflexiva y eficiente de forma autónoma. Se puede trabajar individualmente o por equipos.

4. [Antes pensaba y ahora pienso](#)

Dinámica para que el estudiante interiorice los conocimientos adquiridos en un tema o proyecto.

5. [Pienso, me interesa, investigo](#)

Dinámica para que el alumnado reflexione para conectar con el conocimiento previo con sus intereses. Útil al comienzo de un tema y como previo al desarrollo de una investigación. Se expone el tema a tratar y se deja a los estudiantes un tiempo para reflexionar sobre ello.

6. [Un problema, varias soluciones](#)

Dinámica para que el estudiante reflexione sobre las diferentes soluciones que plantea un problema y ser capaces de pensar las consecuencias de esas soluciones.

Design Thinking



El Design Thinking o “pensamiento creativo”, plantea una forma de trabajar y de aprender haciendo. Se trata de un método de trabajo abierto, interactivo y colaborativo, para entender cualquier problema y explorar las soluciones desde la perspectiva e implicación de todos sus agentes implicados. Esta metodología se basa en el pensamiento lógico, la creatividad, la colaboración, la empatía y el aprendizaje a través del error.

Para desarrollar el Design Thinking es necesario desarrollar la **empatía** debido a que el estudiante debe de entender e interiorizar los problemas, necesidades y deseos de los sectores o personajes implicados. Esta metodología siempre implica la interacción con personas y a lo largo de todo el proyecto de investigación y prototipado los estudiantes deberán **trabajar en equipo**. Los estudiantes deben de **aceptar el fracaso** y aprender de los errores, ya que a lo largo del proceso será necesario generar muchos prototipos antes de llegar a la solución correcta. Unos de los objetivos de esta metodología es perder el miedo a equivocarnos y entender los errores como oportunidades. Asimismo, es importante que el alumnado tome la actividad como algo **lúdico** y que disfrute durante el proceso para que, de esa manera pueda desarrollar su potencial a partir de su curiosidad. A lo largo del proceso, se desarrollarán **técnicas muy visuales** (una imagen vale mas que mil palabras) por lo que los materiales que se van a necesitar son rotuladores, papel, pegamento, tijeras y notas adhesivas. El espacio de trabajo ha de ser amplio para desarrollar el proceso creativo.

¿En qué consiste esta metodología?

La metodología Design Thinking pasa por cinco etapas que es preciso superar. No obstante, el proceso no es lineal ya que es posible retroceder o avanzar en función de las necesidades del proyecto.

Para cada una de estas etapas, existen técnicas o recursos que como docentes es posible utilizar. Entre ellas, estarían las rutinas de aprendizaje y las técnicas de trabajo cooperativo. Para saber más sobre las técnicas que puedes usar en esta metodología puedes acceder a la pestaña de técnicas en este [enlace](#).



- **Empatizar.**

Para empezar a trabajar, los estudiantes necesitan **comprender las necesidades de los usuarios implicados** en el problema que hay que resolver. Para este fin, han de documentarse cuidadosamente sobre el tema. Aquí es donde se introducen los contenidos de la asignatura.

Un truco: Prepara previamente los materiales y las páginas web que deben investigar tus estudiantes. De esa manera acelerarás el proceso de documentación. Esta precaución es por la tendencia general en invertir demasiado tiempo en la consulta de información y no suele ser el objetivo principal de la actividad o proyecto.

Las soluciones consecuentes con las diferentes realidades vienen de la mano de una conciencia **empática** con las necesidades ajenas.

En esta etapa, el estudiante ha de plantearse las siguientes preguntas: **¿A qué desafío me enfrento? ¿Cómo debo enfrentarme a este reto?**

- **Definir.**

Tras la búsqueda de la información necesaria y el proceso de empatizar con el cliente, el estudiante tiene que ser capaz de quedarse con la información relevante e identificar los problemas que puedan solucionarse en la siguiente etapa del proceso.

En esta etapa la pregunta que es necesario plantearse es: **¿Cómo interpreto lo que aprendí?**

- **Idear.**

En esta etapa se debe generar un número indeterminado de soluciones. Para ello, se podrá realizar una lluvia de ideas dentro del equipo de trabajo, sin desechar ninguna de las ideas por surrealista que, a priori, pueda parecer.

En esta etapa, el estudiante ha de realizarse las siguientes preguntas: **¿Qué debo hacer? ¿Qué opciones tengo? ¿Cuál será mi plan de acción?**

- **Prototipa.**

En esta etapa hay que aterrizar las ideas obtenidas anteriormente, descartar las que el grupo no vea factibles y visualizar las consecuencias de las ideas aceptadas.

Es importante recordar que no hay una única solución a un problema y muchas veces la solución mas satisfactoria es una suma de varias soluciones prototipadas.

En esta etapa, el estudiante ha de plantearse la siguiente pregunta: **¿Cuál es el mejor camino para lograr mi meta?**

- **Testea y evalúa.**

Con las ideas que el grupo de trabajo haya seleccionado como válidas, realizarán simulaciones o prototipos de su aplicación al problema en cuestión.

En equipo, los estudiantes deberán evolucionar sus ideas hasta dar con la solución que crean más adecuada.

Finalmente, los estudiantes presentarán sus ideas al grupo clase y se debatirán las soluciones de cada grupo de trabajo.

En esta etapa, las cuestiones finales que deben responderse son: **¿Hasta dónde puedo llegar? ¿Qué más puedo lograr?**

Ya conoces las fases del proceso de creación del Design Thinking. Para cada una de las fases te pueden servir las dinámicas de las rutinas del pensamiento que hemos visto anteriormente.

Para saber más sobre esta metodología puedes acceder a este [enlace](#). También puedes visionar este [vídeo](#) donde te explican brevemente los pasos a seguir en esta metodología de trabajo.

Ventajas de su uso en el aula

1. Los estudiantes sienten la **necesidad de investigar un problema** antes de intentar solucionarlo y, como consecuencia, utilizan los contenidos de la asignatura para aplicarlos a la solución del problema planteado
2. Mejora mucho el compromiso individual en el **trabajo en equipo**. Al tener un objetivo común, comprenden que su trabajo es importante para aportar ideas al grupo.
3. Aprenden que el error es un paso hacia el acierto y **elimina la frustración ante el fallo**.
4. El **desarrollo de la empatía** introduce la sensibilidad por las problemáticas sociales y culturales.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El aprendizaje basado en proyectos es un **método de enseñanza-aprendizaje** cuyo punto de partida suele ser una pregunta o un problema que se ha de resolver. Todo este escenario es elaborado por el docente con el objetivo de que sus estudiantes desarrollen determinadas competencias previamente definidas. A diferencia de otras metodologías, este aprendizaje se realiza siempre en el aula, bajo la observación directa del docente.

Esta metodología parte de la base de que los estudiantes aprenden de un modo más adecuado, mejor y más rápido, cuando se les incita a experimentar, indagar y aplicar los conocimientos que van adquiriendo para solucionar problemas reales.

El aprendizaje es más estimulante cuando se plantean preguntas que obligan a realizar un esfuerzo intelectual con el objetivo de ir resolviendo retos para solucionar diferentes problemas utilizando para ello los recursos necesarios. Dentro del ABP muchos de los problemas han de resolverse en colaboración con otras personas, lo que favorece el trabajo cooperativo y el debate entre los integrantes de cada grupo de trabajo. Dentro de este método de trabajo, el docente abandona su tradicional rol de exposición magistral y se convierte en un guía de viaje y en un facilitador a lo largo de todo el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Fases del aprendizaje basado en proyectos

A lo largo de un proyecto es necesario, como docente, ir cumpliendo una serie de etapas que marcarán el desarrollo posterior del trabajo de investigación. Cuanto más detalle alcancemos en este punto, mayor porcentaje de éxito obtendrá el proyecto de aula.

- **Trabajo previo del profesor.**

Fase del Canvas. Lo primero que debe hacer el profesor es pensar qué desea que sus alumnos aprendan con el proyecto, las competencias que han de reforzar, los contenidos que han de investigar y cómo se va a realizar el desarrollo del proyecto. Para aterrizar todas esas ideas y definir los objetivos e hitos del proyecto, existe un documento muy útil llamado Canvas, en donde el profesor puede poner por escrito todas las ideas previas al proyecto.

- [Acceder al modelo de Canvas.](#)
- [Acceso a varios modelos de Canvas elaborados.](#)

- **Realización del dossier o portafolio del proyecto.**

Para que un Proyecto tenga éxito precisa de estar documentado. De esta forma los alumnos podrán seguir continuamente las pautas establecidas y acceder en todo momento a la información necesaria y que el profesor establece como relevante. Este Portafolio, que puede ser físico o virtual, deberá incluir:

- a. Una Introducción motivadora.
- b. Los objetivos que se persiguen con el Proyecto.
- c. Los materiales necesarios para la realización del Proyecto.
- d. Un calendario con las sesiones de trabajo.
- e. Los espacios utilizados.
- f. Los Hitos de entregas a lo largo del Proyecto.
- g. Las rúbricas de evaluación tanto de las entregas como del Producto Final.
- h. Los roles de cooperativo necesarios y sus funciones dentro del grupo
- i. El trabajo a repartir dentro del grupo (debe ser equitativo).
- j. Un reporte diario de trabajo donde los alumnos vayan registrando las acciones realizadas cada día y qué es lo que les queda por hacer. Este reporte ha de ser revisado por el profesor antes de cada sesión de manera que la evaluación sea continua y pueda corregir los posibles errores de los diferentes grupos.

- [Enlace a un portafolio.](#)

- **La transversalidad de los proyectos.**

Este punto es muy complicado, ya que tendemos a centrarnos en nuestra materia y son muy pocos los profesores que saben lo que están viendo sus compañeros en el mismo curso que imparten clase. Los proyectos pueden y deben unir a varias asignaturas, para lo que hay que tener una gran comunicación con nuestros compañeros profesores, saber los contenidos que dan en sus asignaturas y establecer nexos de unión, tanto en contenidos como en competencias.

- **Lanzamiento del proyecto.**

El momento de presentar el proyecto a los alumnos es vital para su éxito. Siempre se suele decir que los mejores proyectos son los que los que salen de las propias preguntas de los aprendices. Como esto es complicado, sobre todo en secundaria, tendremos que crear un marco adecuado para motivar a nuestros alumnos en el proyecto.

Una vez que hayamos lanzado el proyecto en clase, será el momento en el que podamos explicar a los alumnos las características del mismo. En estos momentos el docente facilitará y explicará el portafolio de trabajo a los alumnos, se establecerán los grupos de trabajo y se intercambiarán las ideas previas sobre el proyecto.

- **Fase de investigación.**

Esta es la fase en donde los alumnos construyen su conocimiento, resolviendo los diferentes hitos propuestos por el profesor e investigando para lograr llegar al producto final. A lo largo de todo este proceso, el profesor acompañará al alumnado solucionando sus dudas y realizando una evaluación diaria del aprendizaje, a través de la observación directa, del reporte diario de los grupos de trabajo y de los hitos de entrega.

A lo largo de esta fase de investigación, es recomendable hacer sesiones de revisión del trabajo realizado. Se pueden hacer las siguientes dinámicas:

1. Compartir información entre los diferentes equipos de trabajo.
2. Trabajo de expertos por grupos.
3. Resolución de problemas entre ellos.
4. Debates / Lluvias de ideas...
5. Visita de un experto externo o documental.

- **Preparación del producto final.**

Una vez se haya realizado la fase de investigación y los alumnos hayan completado los hitos del proyecto, será el momento de preparar el producto final normalmente en el ABP el producto final es abierto, y cada alumno o grupo lo elaborará en función de lo que estime oportuno, siendo aceptado siempre y cuando en ese producto se apliquen los conocimientos o habilidades que se han adquirido durante el proceso del proyecto.

Es importante remarcar que en el ABP el producto final no es lo más importante, lo más importante es el proceso por el cual el alumno o grupo llega a ese planteamiento final.

- **Fase de presentación.**

Una vez se haya realizado el producto final es momento de presentarlo. Es muy recomendable que la preparación de la presentación se haga en clase y que sea evaluable ya que es una de las partes del ABP que se suele descuidar habitualmente. La presentación puede ser física (de forma tradicional) o virtual (video...).

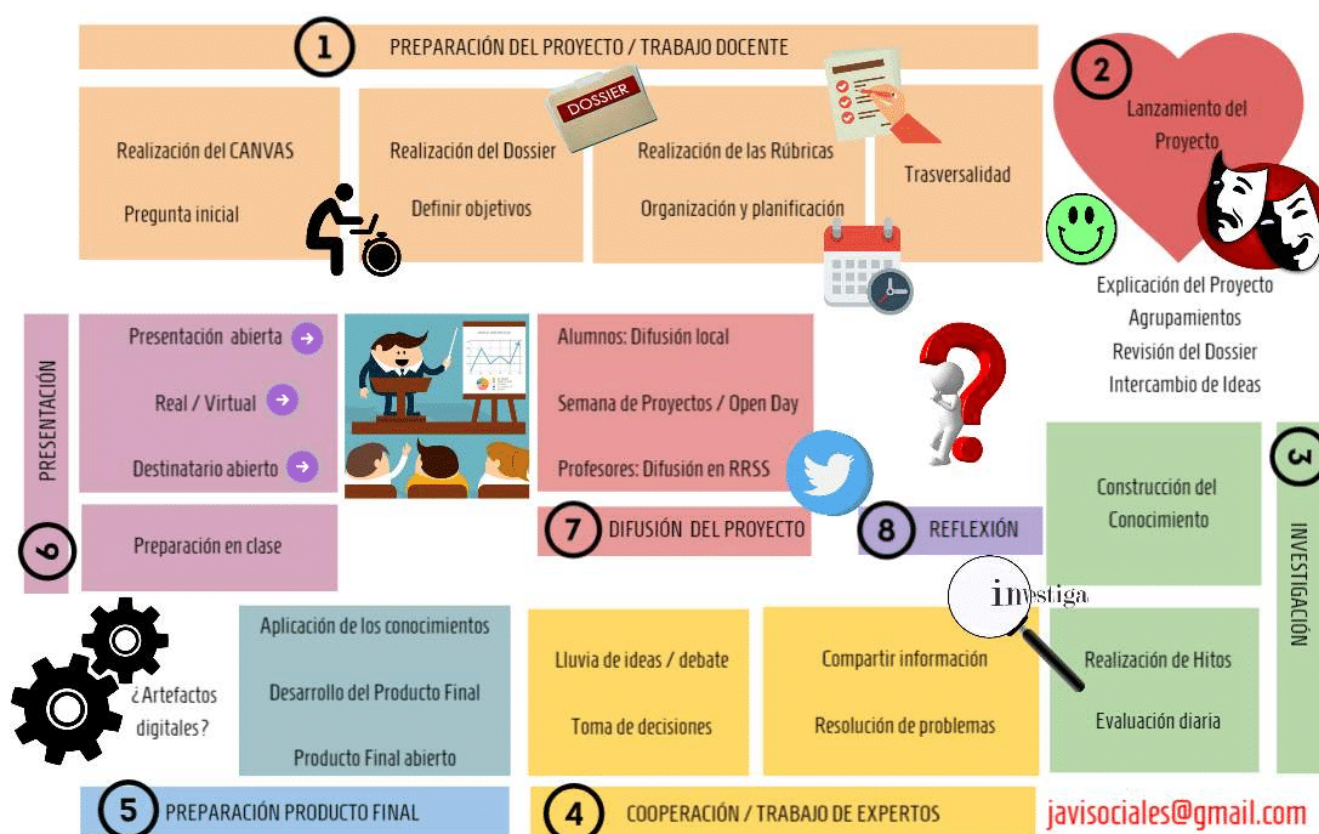
- **Difusión del proyecto.**

Es muy importante que haya difusión de los proyectos realizados por los aprendices para aumentar la motivación interna y dar salida exterior a los proyectos realizados por nuestros alumnos. Algunas ideas para la difusión de los proyectos son:

1. Colgar carteles por los pasillos con la información de los proyectos realizados.
2. Contar a otros cursos las investigaciones realizadas.
3. Hacer sesiones de puertas abiertas para mostrar a los padres los proyectos realizados.
4. Hacer algún sitio web con los proyectos realizados por los alumnos.
5. Publicar los portafolios digitales.

- **Reflexión.**

Tras la elaboración del proyecto y del Producto Final es momento para reflexionar sobre lo aprendido y sobre los posibles fallos que se han producido



Esquema de javisociales@gmail.com

Rincón de trabajo

A continuación, encontrarás varios apartados con los que terminar de afianzar tus conocimientos.

Hemos llegado al final de este módulo en el cual hemos aprendido muchas cosas sobre las metodologías activas de aprendizaje. Con el objeto de ahondar más en el tema y revisar todo lo abordado, te proponemos los siguientes apartados: "Recursos de interés", "Taller con estudiantes" y "En clave de aprendizaje".

Recursos de interés

En los siguientes enlaces encontrarás artículos de interés sobre el uso de herramientas sobre el uso de las metodologías activas en el aula.

- [Los estudiantes no piensan](#)
Artículo sobre la enseñanza de habilidades intelectuales. (Los estudiantes no piensan).
- [Desarrollo de habilidades en el aula](#)
Artículo sobre el desarrollo de las habilidades del pensamiento en el aula.
- [Rutinas de pensamiento](#)
Artículo sobre rutinas de pensamiento.
- [Design Tinking](#)
Artículo sobre Design Thinking en el aula.
- [El aprendizaje basado en proyectos en el aula](#)
Artículo sobre el aprendizaje basado en proyectos en el aula.

Taller con estudiantes

Tras haber aprendido en este módulo cómo introducir las metodologías activas en el aula, es el momento de que hagamos un borrador de implementar lo visto en tu aula. Piensa en un contexto que atraiga a los estudiantes y les motive a lo largo del proyecto. Para ello sigue estos sencillos pasos:

1. Escribe en un papel los contenidos que quieres que los estudiantes apliquen en el proyecto.
2. ¿Quieres que tu alumnado investigue sobre algo o solucione algún problema? En función de lo que queramos elegiremos una metodología distinta.
3. ¿Qué materiales necesitan tus estudiantes para hacer la investigación? ¿De qué materiales dispones?
4. ¿Será un trabajo individual o en equipo?
5. ¿Qué tareas tendrían que resolver los estudiantes?
6. ¿Qué vas a evaluar? ¿Cómo lo vas a evaluar? El estudiante debe saber previamente que le va a ser evaluado.

Puedes utilizar el formato de [Canvas](#) que hemos visto durante el Aprendizaje Basado en Proyectos para que te ayude a la hora de preparar el proyecto a realizar en tu clase. Una vez lo tengas hecho, solo tendrás que llevarlo al aula y organizar el proceso de investigación.

En clave de aprendizaje

- La **habilidad** se define como la capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad.
- La **competencia** es una aptitud que posee una persona; es decir, las capacidades, habilidades y destreza con las que cuenta para realizar una actividad determinada o para tratar un tema específico de la mejor manera posible.
- Las **rutinas de pensamiento** son unos instrumentos, en forma de sencillas fichas, con las que los estudiantes, de una manera individual o colectiva, inician, discuten, gestionan su pensamiento a la vez que descubren modelos de conducta que permiten utilizar la mente para generar pensamientos, reflexionar y razonar.

- **Design Thinking o "pensamiento creativo"** plantea una forma de trabajar y de aprender haciendo. Se trata de un método de trabajo abierto, interactivo y colaborativo, para entender cualquier problema y explorar las soluciones desde la perspectiva e implicación de todos sus agentes implicados.
- **El Trabajo Basado en Proyectos** es un método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida suele ser una pregunta o un problema que el estudiante ha de resolver. Todo este escenario es elaborado por el docente con el objetivo de que sus estudiantes desarrollen determinadas competencias previamente definidas.

Telefónica

FUNDACIÓN

C O N E C T A
E M P L E O



<https://www.facebook.com/fundaciontef>



<https://www.linkedin.com/company/programa-empleabilidad-fundacion-telefonica/>



<https://twitter.com/fundacionTef>