

Módulo 2

Métodos de ENSEÑANZA ACTIVA



FLI

CREATE

Contenidos

Descripción del módulo	3
Objetivos de aprendizaje	5
<i>Contenido del módulo - Educación basada en la creatividad</i>	<i>6</i>
<i>1. Introducción -Tecnología de la creatividad</i>	<i>6</i>
<i>2. El método del proyecto</i>	<i>6</i>
2.1 Los orígenes del método de proyectos	6
2.2 Aplicación del método del proyecto creativo	9
2.3 Fases y etapas de la gestión de proyectos.	10
2.4 Método de Proyectos Creativos - Apoyo y formación para educadores	19
2.5 ¿Cuáles son las ventajas del método de los proyectos creativos?	20
<i>3. Introducción al método de simulación</i>	<i>21</i>
3.1 Aplicación del método de simulación	22
3.2 ¿Cuáles son las ventajas del método de simulación?	25
Tarea 2 - El método del proyecto creativo	26
Anexos	28
1) <i>Plantilla de proyecto creativo para estudiantes (ejemplo)</i>	<i>28</i>
<i>Calendario (acordado con el grupo del proyecto en la primera reunión)</i>	<i>30</i>
2) <i>2) Evaluación y valoración del proyecto</i>	<i>31</i>
3) <i>3) Evaluación y puntuación del proyecto - evaluación formativa y sumativa</i>	<i>34</i>

Descripción del módulo

Justificación.

Los métodos activos en la educación pueden considerarse una alternativa al sistema de clases/lecciones. Presentamos aquí los pasos y las fases de los métodos y damos ejemplos de cómo utilizar los elementos en la planificación de una actividad educativa. Los métodos tradicionales de enseñanza en todos los niveles educativos no pueden proporcionar adecuadamente el potencial esencial de progreso intelectual en la capacidad de los estudiantes para incorporar nuevas ideas, conocimientos y tecnologías. El método del proyecto creativo, como ningún otro método, da la oportunidad de combinar sabiamente la teoría y el uso práctico de los conocimientos en la vida real. Además, el método de proyectos creativos permite profundizar en la confianza de los alumnos en sí mismos, en su autorrealización, les ayuda a comprender la importancia del trabajo en grupo. El método de proyecto marca un papel serio en la cooperación en el proceso de completar ejercicios creativos, forma habilidades de investigación. Este método no sólo tiene una función educativa, sino que también enseña a autoeducarse. Además, presentamos un método de simulación que podría aplicarse con éxito junto con el proyecto creativo.

El módulo tiene como objetivos:

- presentar métodos de enseñanza activa adecuados para todas las materias y campos de la educación
- destacar el papel de la creatividad en el desarrollo del potencial individual del alumno

El módulo pretende contribuir a la innovación de la práctica de la enseñanza en el aula invertida (flipped classroom). Presentamos los métodos que activan, motivan, inspiran a los estudiantes y les ayudan a desarrollar las habilidades requeridas en el mercado laboral. Esperamos entregar material metodológico sobre los métodos de enseñanza centrados en el estudiante para el desarrollo de las "Habilidades del Siglo XXI".

Después de completar el módulo, cada educador será capaz de establecer un escenario basado en métodos activos que podrían ser desarrollados en colaboración con la comunidad de la institución educativa para asegurar prácticas de enseñanza de alta calidad centradas en el éxito de los estudiantes.



Métodos activos en la educación. El concepto.

Para saber más sobre el concepto, vea el vídeo:



Teaching Methods for Inspiring the Students of the Future | Joe Ruhl | TEDxLafayette

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk> Last access April 24, 2020

Objetivos de aprendizaje

Resultados del conocimiento

Al final del módulo los participantes:

- conocer el método de proyecto y el método de simulación
- conocer las principales características del método de proyectos creativos y de simulación
- tener una visión general sobre la posible aplicación práctica del método de proyectos creativos y del método de simulación en la fórmula de flipped classroom

Competencias finales

Al final del módulo los participantes serán capaces de:

1. comprender mejor las necesidades y características de los estudiantes
2. definir los resultados de aprendizaje del plan de estudios
3. definir el contexto de aprendizaje y enseñanza
4. desarrollar o revisar un plan de estudios basado en el método del proyecto creativo, estableciendo al mismo tiempo los objetivos y resultados de aprendizaje del curso
5. evaluar y mejorar el plan de estudios
6. dirigir el curso basándose en métodos de enseñanza activas.

Competencias:

Área 1 - Compromiso profesional.

Comunicación organizativa, Colaboración profesional, Práctica reflexiva

Área 2 -Recursos digitales,

Seleccionar, gestionar, proteger y compartir

Área 3 - Enseñanza y aprendizaje

Enseñanza, Orientación, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje autorregulado

Área 4 - Evaluación

Retroalimentación y planificación

Área 5 - Capacitar a los alumnos

Diferenciación y personalización, Participación activa de los alumnos

Área 6 - Facilitar la competencia digital de los alumnos

Comunicación, Resolución de problemas

Contenido del módulo - Educación basada en la creatividad

1. Introducción -Tecnología de la creatividad

De acuerdo con la metodología definida como Tecnología de la Creatividad y aplicada en el proceso educativo durante el curso de estudio, el proyecto creativo como elemento de esa metodología está destinado al Sujeto - no al mundo entero. El proyecto está centrado en el sujeto, siempre dirigido a alguien. Para hablar del proyecto, tenemos que especificar un problema o una cuestión social que afecta a una persona o a un grupo de personas, que también se considera el sujeto. El objetivo del proyecto es potenciar, mejorar al Sujeto o su realidad.

Este enfoque requiere un alto nivel de compromiso por parte de los estudiantes, así como su voluntad de aprender de forma independiente. También requiere un nivel considerable de pasión e implicación por parte del profesorado. Los proyectos pueden ser sugeridos por el profesor, pero son planificados y ejecutados en la medida de lo posible por los propios alumnos, individualmente o en grupos.

Los alumnos, al igual que el profesor, tienen que definir QUÉ y PARA QUIÉN se desarrollará como resultado final. El resultado del proyecto debe ser la respuesta a la necesidad social o económica real y resolver el problema. Este método no sólo tiene una función educativa, enseña a autoeducarse, sino que también desarrolla habilidades empresariales y sociales (ciudadanía) que son fundamentales para preparar a los jóvenes para el mercado laboral actual.

2. El método del proyecto

2.1 *Los orígenes del método de proyectos*

En los últimos tiempos, el método de proyectos se ha convertido en la herramienta educativa más utilizada para impartir clases de diferentes áreas de conocimiento. A pesar de que algunos afirman que no es una novedad, no pretende sustituir o descartar los modelos de aprendizaje tradicionales. Al fin y al cabo, el aprendizaje basado en proyectos ha sido utilizado por los estudiantes de arquitectura de la Roma del siglo XVI en la primera Academia de Bellas Artes moderna. Ya entonces se consideraba una forma de enseñanza complementaria a las clases magistrales. Desde entonces, la definición del proyecto ha sido objeto de muchos cambios, pero sus partes fundamentales no han cambiado. El método del proyecto fue "redescubierto" y definido como democrático por excelencia por John Dewey y aprobado además por los filósofos y educadores estadounidenses que le siguieron desde principios del siglo XX. Lo interesante es que fue muy apreciado por los bolcheviques: el concepto de Dewey fue aplicado con celo por el primer comisario del pueblo para la educación de la RFSSR, Anatoly Lunacharsky. En última instancia, el poder soviético lo consideró peligroso - se dieron cuenta de que la verdad que enseña este método es la libertad y no la obediencia. El significado de este método se descubrió de nuevo a finales del siglo XIX en los Estados Unidos, que, como resultado de la ampliación del acceso a la educación superior práctica, había experimentado una verdadera revolución técnica, y los nombres de famosos inventores (Alexander G. Bell, Thomas A. Edison, Nikola Tesla) fueron eclipsados por los eminentes representantes de la ciencia exacta. Además, el proyecto encajaba perfectamente en la democracia estadounidense: fue Alexis de Tocqueville quien, en su obra fundamental *La democracia en América*, debatió por qué los estadounidenses valoran el uso práctico de la ciencia

por encima del teórico, y consideró que la ciencia aplicada es altamente democrática. Por ello, fue Stillman H. Robinson quien anunció que el método de proyectos puede utilizarse para educar a alguien "en democracia": al relacionarse con la experiencia de las clases centradas en la industria y la producción, introduce a los estudiantes en la autosuficiencia y la cooperación, y también para los mejores entre los estudiantes crea una oportunidad de ascender en la jerarquía social, y con ello se cumple la idea de un hombre hecho a sí mismo.

Se suele suponer que la primera persona que introdujo el término "método de proyectos" como pedagógico fue Charles R. Richards en 1900, sin embargo, sólo se utilizó en relación con los profesores estadounidenses que realizaban talleres de formación práctica continua. Una definición y comprensión más amplia del método de proyectos fue propuesta mucho más tarde por los filósofos pragmáticos americanos: John Dewey y William James. Afirmaron que toda forma de actividad intelectual debe dirigirse a la resolución de problemas, que se crean como resultado de nuestra lucha por manejar lo que experimentamos. De ahí la postura de que el valor relativo de las ideas humanas está determinado por el número de formas en que se pueden utilizar.

Tal y como se definió en la Escuela Laboratorio Experimental de Chicago, dirigida personalmente por John Dewey, el camino del desarrollo del alumno (crecimiento personal) pasa por la experiencia, es decir, por el proceso de adquirir experiencia sobre el mundo circundante y sobre uno mismo. El principio rector de este sistema didáctico era el "aprender haciendo" que se lograba participando en diferentes prácticas. Según Dewey, el proceso educativo no puede limitarse al simple intercambio de información, sino que debe incluir la organización del proceso social de la experiencia mediante el aprendizaje del pensamiento y la acción moral[1].

El método de proyectos fue redefinido más tarde por el discípulo de Dewey, el profesor de matemáticas William H. Kilpatrick. En una obra ampliamente discutida, El método del proyecto, de 1918, afirmaba que el proyecto se define como "una acción intencionada realizada con todo el corazón en un entorno social"[2] Desde esta perspectiva, los estudiantes no deben empezar por adquirir conocimientos generales, que luego se organizan en conocimientos más amplios, sino al revés: primero deben introducirse en la teoría (noticias) y en las habilidades en circunstancias sociales específicas, relacionadas con su vida cotidiana.

En este caso, un factor importante no era el aspecto práctico, ni la resolución de problemas de la vida real, sino la intención seguida de la motivación. Después de la Primera Guerra Mundial, el método de proyectos comenzó a ganar aprobación fuera de los Estados Unidos.

Metodología del Método de Proyectos Creativos en la Universidad de Humanidades y Economía. Lodz, Poland (AHE w Łodzi)

En los métodos tradicionales de enseñanza en todos los niveles educativos, la iniciativa, la preparación y el contenido proceden principalmente del profesor. El método de proyectos es un enfoque educativo y colaborativo en el que los alumnos adquieren conocimientos y habilidades mientras resuelven un problema práctico. Como ningún otro método, el proyecto permite combinar la teoría y el uso práctico de los conocimientos en la vida real. Permite a los estudiantes desarrollar la confianza en sí mismos, la autorrealización, les ayuda a comprender la importancia del trabajo en grupo. Participan en la actividad y en la evaluación de los resultados y tienen el control de su aprendizaje. El objetivo del método de proyectos llevado a cabo en la Universidad de Humanidades

y Economía de Lodz (AHE) es aumentar la calidad del trabajo en equipo y la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo un proyecto de la vida real.

Definición de la estructura del proyecto creativo.

En el encargo, el creador define cuál es el material (un punto de partida) y cuál es el resultado. Permite diferentes soluciones e interpretaciones, ayuda a definir qué condiciones debe cumplir el nuevo estado de la realidad que la obra resultante. El área de actividad del sujeto (maker) es la forma de completar la obra. El hacedor puede utilizar diferentes teorías y conceptos de actividad, diferentes experiencias y herramientas para completar el trabajo, es importante elegir una solución que vaya más allá de las estándar. Dicho trabajo puede ser creado para el uso de un tercero, el cliente. En este caso, es el cliente quien decide qué requisitos cumple este trabajo. El proyecto debe incluir los medios para adquirir información sobre las necesidades y expectativas del cliente.

Evaluación:

Efecto objetivo - ¿Cuál es el resultado? ¿Se ajusta a los requisitos del usuario final? ¿En qué aspectos coincide con los requisitos y en cuáles no?

Efecto subjetivo - ¿Qué ha aprendido el fabricante? ¿Qué aspectos ha desarrollado y de qué se ha dado cuenta?

[1] See Dewey, John (1897) 'My pedagogic creed', The School Journal, Volume LIV, Number 3 (January 16, 1897), pages 77-80.

[2] See Kilpatrick, W. H. The Project Method, "Teachers College Record" 1918, vol. XIX, no. 4.

2.2 Aplicación del método del proyecto creativo

Los objetivos de aprendizaje a los que puede dirigirse al aplicar el método de proyectos creativos son:

- Mayor capacidad para llevar a cabo proyectos,
- Capacidad para colaborar y funcionar en equipo,
- Mayor capacidad de comunicación y de toma de decisiones,
- Mayor sentido de la responsabilidad personal y social y de la ciudadanía a nivel local y global

Los alumnos diseñan una actividad que resuelve el problema planteado durante la clase. Deben poner en práctica el resultado de su trabajo. Un ejemplo del producto final:

- un artículo que se publicará en periódicos y revistas
- creación de un sitio web específico con los resultados de la investigación: lista de clasificación de coches ecológicos
- formulación de ofertas y borradores para el presupuesto de los ciudadanos en la ciudad
- ofrecer formación gratuita a las empresas
- ofrecer actividades para los niños
- elaboración de un folleto producing a theatre performance

Uno de los aspectos más valiosos de este enfoque es que se basa en retos o problemas de la vida real. Se espera que los estudiantes piensen en soluciones creativas para el problema. También es importante encontrar algunos resultados subjetivos: lo que hemos conseguido con este proyecto para otras personas y para nosotros mismos.

2.3 Fases y etapas de la gestión de proyectos.

Presentamos aquí las fases del método del proyecto creativo y damos un ejemplo de cómo utilizar estos elementos en la planificación de la actividad. El modelo es flexible, puede utilizarse tanto a largo como a corto plazo, y se adapta fácilmente a la resolución creativa de problemas; es especialmente útil durante el desarrollo y la realización de proyectos medioambientales. *El método se ha desarrollado como Método de Proyectos Creativos en la Universidad de Humanidades y Economía de Lodz (Polonia).*

El proceso.

Comience un proyecto con una clara comprensión de por qué quiere iniciar el proyecto en primer lugar y cuáles son sus objetivos y los resultados de aprendizaje esperados. Todos los miembros de tu equipo deben estar concentrados. Escriba y describa por qué ha iniciado el proyecto, qué se espera de él y cómo puede lograrse. Este documento es esencial para mantener el desarrollo del proyecto en el camino correcto. Un reto bien enmarcado te ayudará a centrarte en tus objetivos.

Intenta por primera vez formular la razón por la que has iniciado el proyecto y lo que quieres hacer en una sola frase inequívoca. Plantéate preguntas como ¿Cuál es el problema? - ¿Quién

tiene el problema? - ¿Cuál es el contexto? - ¿Cuál es el objetivo? Reflexione sobre el resultado esperado y analice la mejor manera de conseguirlo. El resultado será una descripción estructurada del problema y del resultado, junto con una clara comprensión de los objetivos del proyecto y de cómo piensas conseguir los resultados de la manera más eficaz.

Después de enmarcar tu reto, puedes empezar a buscar nueva información para inspirarte.

Los pasos:

En la fase de preparación, el profesorado proporciona temas y cuestiones a resolver en áreas temáticas específicas. Los recursos y equipos necesarios para llevar a cabo el método de proyectos se basan en la investigación y el conocimiento de los problemas actuales en el campo específico, y el trabajo en línea.

1. El profesor comienza dando una charla sobre un problema o desafío específico, por ejemplo, en el ámbito del trabajo/trabajo/trabajo - encontrar un trabajo, la migración laboral, el acoso laboral o el agotamiento.
2. A continuación, los alumnos se agrupan, deciden el problema o reto concreto que quieren abordar y elaboran un plan de trabajo en el que definen lo que van a hacer acordando unos plazos para ellos mismos.
3. A continuación, los estudiantes tratan de encontrar soluciones creativas al problema, buscando soluciones que sean nuevas, no estándar y que sean beneficiosas para los afectados por el problema/tema.
4. Los alumnos llevan a cabo su plan en la práctica.
5. Los alumnos comparten los resultados del proyecto con todo el grupo.
6. Los alumnos evalúan el proyecto.

Durante el proceso, como líder de la tarea, el profesor actúa como mentor en la primera fase, proporcionando un marco, temas y cuestiones a resolver en el área específica. Durante la segunda fase, el papel del educador cambia a uno de entrenador, estimulando a los alumnos a hacer preguntas, a ser creativos en sus soluciones, ayudándoles a hacer conexiones y a superar posibles obstáculos.

Puede ser un reto para los alumnos compartir el trabajo y ser responsables de su parte.

Paso 1 - Preparación

Esta fase ofrece un espacio para formular el problema del proyecto: una idea para un proyecto creativo.

En la fase de preparación, el profesor proporciona temas y cuestiones que deben resolverse en áreas temáticas específicas. Los recursos y el equipo necesarios para llevar a cabo el método del proyecto se basan en la investigación y el conocimiento de los problemas actuales en el campo específico, y el trabajo en línea.

El desafío.

El profesor proporciona temas y cuestiones que se pueden resolver en áreas específicas. En este paso, el profesor no precede al proyecto sino que se integra en él. Los alumnos eligen el proyecto, discuten lo que necesitan saber para resolver el problema y aprenden las técnicas y conceptos necesarios. Pueden hablar de un problema o reto concreto, por ejemplo, sobre la búsqueda de empleo, la migración laboral, el mobbing o el burnout. Esta parte tiene como objetivo planificar el cambio que el proyecto llevará a la realidad. Los estudiantes se agrupan, deciden el problema o reto concreto que quieren abordar y elaboran un plan de trabajo en el que definen lo que van a hacer y se

ponen de acuerdo en los plazos. A continuación, intentan encontrar soluciones creativas, nuevas y no estándar para el problema, que sean beneficiosas para los afectados por el mismo.

El grupo de proyecto

La formación de un grupo de personas que se comunican y cooperan debe incluir la parte en la que acuerdan un contrato mutuo. Definen un calendario, de modo que todos conocen sus actividades y responsabilidades en el proyecto y todas las tareas están claras. Una buena opción para la colaboración en línea sería utilizar Trello (Trello es una herramienta de gestión y colaboración que ayuda a organizar los proyectos en tableros. Trello te dice quién está trabajando en qué, te permite mantener todos los recursos en un solo lugar y cambiar fácilmente el orden de las cosas que hay que hacer en la lista. Es sencillo, gratuito y fácil de usar).

Para saber cómo se evaluará el proyecto, los participantes deben fijar los criterios: cómo se evalúan entre sí y qué aspectos tendrá en cuenta el profesor.

Elaborar los detalles del Proyecto

Una vez acordado el tema en el grupo, los alumnos presentan el título del proyecto, los objetivos, la forma de realización, los resultados esperados -en cuanto al cambio de la realidad o de la Asignatura-. Tras analizar la propuesta, el profesor la aprueba -o no-. Anima a los alumnos a debatir los elementos del proyecto en grupos, a desarrollar planes y estrategias para resolver el problema. Los participantes pueden hacer una lista (individualmente o en el grupo) de las ideas más interesantes, y luego elegir las que merezcan ser trabajadas para llevar a cabo el proyecto.

Paso 2 - Aplicación

El proyecto se lleva a cabo de acuerdo con la iniciativa y el concepto de los alumnos: ellos eligen las herramientas para resolver el problema del proyecto de forma independiente. Aunque el profesor supervisa y evalúa el proyecto constantemente, no interfiere, dando a los alumnos el espacio para su creatividad y autodesarrollo. Durante el proceso, el profesor actúa como mentor, proporcionando un marco, temas y cuestiones a resolver. Poco a poco, el papel cambia a uno de entrenador, estimulando a los alumnos a ser creativos en su forma de pensar fuera de lo común. A medida que el proceso avanza, el profesor tiene que transferir cada vez más responsabilidad a los alumnos.

Puede ser un reto para los alumnos compartir el trabajo y ser responsables de su parte, pero deben elegir la solución más innovadora y creativa. Los recursos y equipos necesarios para llevar a cabo el método de proyectos se basan en la investigación y el conocimiento de los problemas actuales en el campo específico. El profesor puede asignar líderes de grupo, pero los alumnos deben decidir quién es el responsable del equipo y distribuir las tareas entre sus compañeros. Durante todas las fases del proyecto se debe prever un tiempo de reflexión que permita a los alumnos evaluar sus progresos.

Fase de búsqueda de soluciones creativas

La parte crucial para el profesor es presentar la tarea como un problema abierto dando espacio a muchas interpretaciones posibles y asumiendo varias soluciones.

Ejemplos de proyectos creativos

Los estudiantes de la Facultad de Pedagogía llevaron a cabo un taller para niños en la guardería de la comunidad durante el cual los participantes crearon una historia "Amigos del erizo" que finalmente se publicó como una obra de radio y un folleto y se regaló a los niños del hospital local.



1. Workshop for kids at the community daycare

Los resultados del proyecto:

Involucrar a la sociedad local, encontrar patrocinadores, crear una atmósfera que apoye la creatividad y la cooperación, obtener fondos para el proyecto, crear vínculos.



2. Un grupo de estudiantes decidió renovar dos habitaciones del orfanato local.

Los resultados del proyecto: Encontrar patrocinadores, crear una atmósfera que apoye la creatividad y la cooperación, obtener fondos para el proyecto y crear vínculos. Uno de los alumnos empezó a trabajar en el orfanato.



3. Encuentro de Semana Santa con los pacientes de la Fundación de Células Rojas

Los resultados del proyecto: Comprometer a la sociedad local, crear una atmósfera que apoye la creatividad y la cooperación, obtener fondos para el proyecto, crear vínculos.

Paso 3 - Evaluación

En esta fase, todos los participantes reúnen y analizan la información sobre los resultados esperados o conseguidos, sacan conclusiones y toman decisiones sobre las mejoras. Los participantes deben discutir la cuestión más importante evaluando los beneficios laborales/personales.

Las preguntas que deben formularse son ¿Cuáles son los valores y beneficios para el grupo del proyecto y para cada participante? ¿Qué habilidades se desarrollaron? ¿Qué competencias se desarrollaron - personales y sociales?

Mejoras y cambios en el proyecto

En esta parte hay que hacer una pregunta importante: Si tuvieras la oportunidad de repetir la actividad, ¿qué harías diferente?

Estudio de caso

Cada año, los estudiantes de la Facultad de Filología de la Universidad de Humanidades y Ciencias Económicas (AHE w Łodzi) concluyen el semestre con la edición de El Telón (Kurtyna), escribiendo artículos, reseñas, haciendo la redacción e imprimiendo parte de ella. En colaboración y bajo la supervisión del Centro Cultural de la Juventud de Lodz, asisten a espectáculos durante el Festival de Teatros, reúnen materiales y se esfuerzan por terminar su tarea antes de que termine el evento, para comentar las obras para el público.



4. Los temas de Kurtyna, y los estudiantes de la facultad de Periodismo en el trabajo



<https://www.ahe.lodz.pl/media/5771/kurtyna>

Los estudiantes de la Facultad de Periodismo y Medios de Comunicación Social dirigen el canal de noticias de la AHE TV y presentan un boletín de vídeo cada semana: hacen entrevistas, editan el material y lo publican. Toman decisiones, actúan de forma independiente y se responsabilizan de los resultados.

Ver el video-boletín:



5. The video bulletin <https://www.facebook.com/dziksahc/videos/220074732767999>

Los estudiantes de la Facultad de Artes Gráficas compiten para exponer sus carteles a final de curso en la galería exterior de la Universidad. La exposición se celebró en el centro de industrias creativas Art Inkubator de Lodz.

Vea el vídeo de la inauguración:



6. Inauguración del proyecto de exposición de carteles de los alumnos.

<https://www.youtube.com/watch?v=pIgC57tT6Jk&t=27s>

Paso 4 - Archivo - Concurso

El archivo del proyecto en la plataforma <https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl> proporcionada por la Universidad de Humanidades y Economía de Lodz (AHE) permite el acceso al concurso - un evento anual que tiene como objetivo promover a los estudiantes en las siguientes categorías:

- Mejor proyecto prosocial
- Mejor proyecto artístico prosocial
- Mejor proyecto empresarial
- Mejor proyecto de promoción de la AHE (Universidad de Humanidades y Economía de Lodz)

La Universidad pone a disposición de los estudiantes un sitio web específico para archivar sus proyectos y la presentación de la documentación es un procedimiento obligatorio antes de obtener la calificación. Cada miembro del equipo responsable del proyecto obtiene la misma nota.



<https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl/> last access April 24, 2020

2.4 Método de Proyectos Creativos - Apoyo y formación para educadores

Cada año, la Universidad (AHE) ofrece formación a los educadores para ayudarles a aplicar el método del proyecto creativo. Pueden aprender en línea además de las reuniones en la Universidad.

Uno de nuestros principales objetivos educativos es hacer que nuestros alumnos sean capaces de pensar de forma independiente para que se enfrenten a los problemas bien preparados también fuera de la escuela, que utilicen sus conocimientos y habilidades por el bien del entorno y de la sociedad, que piensen de forma creativa. Para ello, necesitan experiencias positivas adquiridas en el transcurso del proceso de aprendizaje, que son fuentes de energía y entusiasmo para ellos.

Vea este divertido vídeo sobre el profesor de la Universidad de Humanidades y Economía dando una lección sobre formas de combate con sable láser (un enfoque práctico) mientras enseña inglés.

https://youtu.be/9M_mbkmlhhU

El significado de la creatividad en el trabajo por proyectos y los valores añadidos del método de proyectos creativos son:

- Desarrollar la creatividad en el trabajo del proyecto

- Descubrir el verdadero potencial de los participantes (los creadores y los receptores) y, por tanto, el desarrollo de las pasiones e intereses (recursos y capacidades)
- Aumentar la imaginación y definir la visión del propio desarrollo
- Buscar y generar formas más eficaces e innovadoras de resolver los problemas
- Superar los propios límites, romper los esquemas, responder a los retos permitiendo el pensamiento crítico
- La multiplicidad de experiencias que permite al participante percibir diferentes perspectivas de los fenómenos y problemas.

2.5 ¿Cuáles son las ventajas del método de los proyectos creativos?

Las ventajas de este método en su potencial educativo, social e integrador son, especialmente:

- permitir la realización de actividades educativas (con objetivos cognitivos, educativos y de crianza y también terapéuticos en caso de proyectos que aporten satisfacción emocional)
- desarrollar el pensamiento interrogativo, las habilidades de carácter creativo, conceptual y analítico,
- formar la sensibilidad estética, lograr la satisfacción emocional,
- dominar el propio intelecto,
- dominar las habilidades particulares de cada uno,
- dominar la capacidad de trabajo en grupo, la cooperación y la responsabilidad por el propio trabajo,
- importancia de un trabajo en equipo ajustado a las aficiones de los miembros particulares del equipo,
- compartir los resultados del trabajo comunitario, - formar los hábitos democráticos,
- educar al pueblo en el respeto a las reglas de la democracia y a las elecciones libres,
- formar las actitudes morales, - desarrollar la mentalidad experimental,
- desarrollar la disposición a verificar algunas tradiciones, valores y creencias transmitidas de generación en generación, - enfrentarse a los retos y a las soluciones formulistas,
- desarrollar el pensamiento divergente,
- ir más allá de las propias posibilidades, desarrollar el pensamiento transgresor,
- permitir el debate y desarrollar la capacidad de considerar los argumentos "a favor" y "en contra",
- el ser humano vive en la sociedad que aprende y el conocimiento no es constante y estable sino dinámico e inconstante
- todo el mundo puede aplicar los métodos de investigación,
- no hay certezas teológicas, metafísicas, políticas ni económicas que se consideren dogmas, lo que hace que el ser humano no pueda examinar diversos aspectos de la existencia,
- desarrollar el pensamiento crítico y "tomar prestadas" algunas ideas de otros compañeros,
- tomar una decisión con respecto a los derechos de la mayoría y la minoría[1],
- la posibilidad de expresar las propias opiniones, pensamientos e ideas independientemente de las opiniones y creencias de los adultos (PDF) El método de proyectos en la práctica educativa. Disponible en:
https://www.researchgate.net/publication/321747866_Project_method_in_educational_practice [accessed Apr 22 2020].

Conozca más información básica en el vídeo:

<https://www.erasmustrainingcourses.com/project-based-learning.html> last acces April 24, 2020

[1] Maciej Kołodziejski et al. / University Review, Vol. 11, 2017, No. 4, p. 26-32

3. Introducción al método de simulación

El uso de juegos de rol y simulaciones en la enseñanza superior no es una novedad. Hay ejemplos que se remontan a más de cincuenta años en diversas disciplinas, como el derecho, la psicología, la empresa y la política. Ambos métodos forman parte de un conjunto más amplio de estrategias de enseñanza que suelen denominarse "técnicas de aprendizaje activo". Esta forma de enseñanza también incluye discusiones en grupo, debates, proyectos de colaboración y prácticas. En esencia, puede incluir cualquier método que pida a los estudiantes que ayuden a desarrollar y aplicar sus propios conocimientos (Shaw 2010).

El aprendizaje experimental, como la simulación, se ha promovido como un medio para desafiar la creatividad de los estudiantes. Se ha utilizado en diferentes niveles de instrucción. El aprendizaje experimental fomenta el aprendizaje de orden superior, que promueve la capacidad de pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido[1]. El profesor puede utilizar el método para el aprendizaje práctico y teórico, y los alumnos pueden formarse en situaciones simuladas antes de entrar en el mercado laboral. La simulación es una actividad educativa en la que los alumnos experimentan una situación laboral real con el profesor como supervisor. El profesor define un escenario y los parámetros del procedimiento y se asegura de que los alumnos entienden las tareas antes de empezar. Desempeñar el papel les permite ganar experiencia, aprender el trabajo y la función específica, y elegir mejor una trayectoria profesional en el futuro.

El objetivo general de este método de enseñanza activa es adquirir conocimientos y habilidades mediante la interacción con una situación y un entorno del "mundo real"..

[1] Kreber, 2001

3.1 Aplicación del método de simulación

Al aplicar el método de la simulación, se puede apuntar a los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Capacidad para colaborar y funcionar en equipo,

- Mayor capacidad de comunicación y de toma de decisiones,
- Mayor sentido de la responsabilidad personal y social y de la ciudadanía a nivel local y global
- Mayor experiencia en el campo de estudio y en el trabajo futuro.

Los **resultados de aprendizaje** específicos que puede esperar son:

- proporcionar una experiencia lo más cercana posible al "trabajo real"
- adquirir conocimientos y habilidades a través de la práctica experimental
- promover el uso del pensamiento crítico y evaluativo
- desarrollar el aprecio de los estudiantes por la comunidad y la cultura

Fases y etapas del método de simulación

Al principio del curso, el profesor proporciona un escenario de la situación y las tareas que se van a simular en un entorno de trabajo real. (Es por parte del profesor encontrar el espacio de trabajo). Los alumnos deciden si quieren participar y qué papel adoptan. En el caso de la AHE, se trataba de un juicio en el espacio del tribunal real con estudiantes de la Facultad de Derecho en el papel de fiscal, defensor, acusado y testigos. (El juez era uno de verdad). Al mismo tiempo, fue una gran oportunidad para la evaluación del trabajo de los estudiantes, ya que tuvieron que convencer al juez con sus argumentos. Los estudiantes de la clase de derecho hicieron una audiencia, que se acordó de antemano. El caso fue documentado (filmado).

Fase de preparación

En la fase de preparación, el profesor debe desarrollar un escenario para una experiencia de aprendizaje y planificar una forma de evaluación del aprendizaje de los alumnos a través de la simulación, lo que suele ser más complejo que con otros métodos. La tarea de los alumnos al principio es hacer una investigación sobre los antecedentes de la situación que se va a simular. Durante el curso, el profesor proporciona un marco de la situación y el escenario del caso mientras supervisa la investigación, asignando materiales para estudiar.

Los alumnos se preparan de antemano en la medida de lo posible, ensayando las partes de la simulación que son previsibles, adquiriendo los conocimientos necesarios. Durante la simulación el profesor y los alumnos discuten el desarrollo del caso, reflexionando sobre su trabajo y experiencias.

Los recursos necesarios para el método de simulación son los materiales de Internet durante el curso y las consultas con el profesor. El compromiso de los alumnos garantizará el éxito de la simulación.

Estudio de caso

En la Universidad de Humanidades y Economía de Lodz (AHE) se aplicó el método de la simulación en la Facultad de Derecho en el curso sobre procedimientos judiciales.

En la primera reunión en la universidad, el profesor propuso la situación y las tareas que se iban a simular en un entorno de trabajo real. Los alumnos decidieron que querían participar y qué papel adoptaban. En este caso, el profesor, al ser abogado, invitó a los alumnos a ver cómo funciona el tribunal real. Había organizado la situación educativa, pidiendo permiso para impartir la clase en el juzgado. (El tema de la simulación depende de la trayectoria profesional del profesor y de sus contactos).

Juntos desarrollaron un escenario para una experiencia de aprendizaje. Al mismo tiempo, los alumnos iban adquiriendo conocimientos sobre las normas del procedimiento judicial en la sala, sobre los hechos o cuestiones del caso que se disputaba.

Los alumnos describieron los posibles papeles y decidieron quién se responsabilizaba de cada parte. Probaron sus papeles durante las clases en la universidad. Tuvieron éxito en el tribunal haciendo la simulación.

Después, en la universidad, evaluaron la simulación, reflexionando sobre lo que habían aprendido.

Ilustración 1. Dos alumnos en el papel de partes directamente implicadas en un juicio: un fiscal y un acusado interpretando sus papeles frente al juez real que amablemente apoya la situación educativa. Ambos estudiantes disfrutaban de la simulación, especialmente la chica, que insiste en llevar esposas de verdad durante la escena. Detrás de la cámara se encuentra un compañero académico que graba el procedimiento y realiza un documental de la simulación. La documentación completa está disponible en la Ilustración 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>



Ilustración 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>

Vea el vídeo que documenta la simulación:

<https://www.youtube.com/watch?v=Yfq2qSwJmu8&feature=youtu.be> Last access April 24, 2020

Gracias a los juegos de rol y a la enseñanza, se puede entender mejor cómo funcionan algunos conceptos teóricos. Aprender de esta manera es mucho más divertido que limitarse a escuchar una conferencia.

Ver el vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ua57yXxJscE> Last access April 24, 2020

3.2 ¿Cuáles son las ventajas del método de simulación?

La simulación puede mejorar las habilidades de los estudiantes y permitirles aprender en un entorno real o escenificado.

Los estudiantes pueden adquirir una mayor comprensión de los procedimientos y problemas relevantes para la asignatura y aprender de la experiencia.

La simulación ofrece la participación de los estudiantes. En lugar de sentarse en una clase, los estudiantes pueden practicar lo que han aprendido y aprender rápidamente de cualquier error. Los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y de pensamiento, como el conocimiento en acción, los procedimientos, la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la comunicación eficaz. El aprendizaje simulado puede establecerse en lugares adecuados y repetirse tantas veces como sea necesario. Los estudiantes pueden recibir comentarios de forma inmediata, lo que les permite comprender exactamente lo que pueden mejorar..[1]

[1] (Moorthy, Vincent, & Darzi, 2005), (Brooks, Moriarty, & Welyczko, 2010) Retrieved from <https://simulatedtraining.wordpress.com/advantages-disadvantages-of-using-simulation-training/>

Tarea 2 - El método del proyecto creativo

Después de leer el contenido de este módulo, responda a las preguntas relacionadas con los contenidos de autoaprendizaje sobre el Método de Proyectos Creativos y el Método de Simulación.

Las preguntas sobre el Método del Proyecto Creativo:

1. Describir el concepto de método de proyecto creativo
2. Complete el enunciado: El proyecto comienza con...
3. ¿Qué se entiende por enseñanza centrada en el alumno?
4. ¿Cuáles son las fases del proyecto creativo?
5. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta? En el método del proyecto creativo probablemente:
 - no verá a los profesores dando clases
 - no verá exámenes de opción múltiple
 - no verán los deberes
 - podría ver cualquiera de los anteriores
6. ¿Cuáles son los factores de éxito en el Método de Proyectos Creativos?
7. ¿Cuáles son los pasos del Método del Proyecto Creativo?
8. ¿Qué se entiende por evaluación del proyecto?
9. Escribe al menos tres características de un proyecto creativo.

Las preguntas sobre el método de simulación:

1. Describa el concepto del método de simulación
2. Complete el enunciado: La simulación comienza con...
3. ¿Cuáles son las fases de la simulación?
4. ¿Cuáles son los factores de éxito del método de simulación?

Presentación

- Utilice la plantilla de Word adjunta (responda a las preguntas). Tamaño: 1-2 páginas A4
- Nombra el archivo (TuNombre_Módulo_2) y súbelo.

Evaluación

- Método del proyecto creativo 6 puntos
- Método de simulación 4 puntos
- Puntos máximos alcanzables 10 puntos



Anexos

1) Plantilla de proyecto creativo para estudiantes (ejemplo)

Años de estudio:	Forma de estudio:	Semestre:	Grupo:	
Facultad				
Curso				
Profesor				
Título del proyecto				
Objetivo del proyecto				
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● conocimientos ● habilidades ● competencias personales y sociales 			
Resultados de proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● material ● subjetivo / ganancia personal 			
Por qué se ha realizado el proyecto de una forma concreta: explique su elección				
Aspecto innovador del proyecto				
Descripción del contenido del proyecto				
Grupo de proyectos		Nombre y apellidos	Número.	Rol en el proyecto

	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
	6.			
Tareas y plazos	Tarea	Plazo	Coste	Persona responsable
	1.			
	2.			
	3.			
	4			
	n			
Presentación del resultado/producto final	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación del método ● Duración ● Lugar 			
Evaluación del proyecto				

Documentación del proyecto		Método de documentación	Persona responsable
	1.		
	n		
Recursos			

Ejemplo de horario

Calendario (acordado con el grupo del proyecto en la primera reunión)		
Fecha		Actividades
	I reunión - reunión de organización Descripción general del proyecto, asignación de tareas	Consulta por correo electrónico, f2f, por teléfono
	II reunión – presentación del proyecto, análisis DAFO	Consulta por correo electrónico, f2f, por teléfono
	Mejora del proyecto, ejecución del proyecto	
	Ejecución del proyecto	
	III reunión – defender y evaluar el proyecto con el grupo y el profesor (10 min - el proyecto debe ser presentado de la manera más interesante)	
	IV reunión – defender y evaluar el proyecto con otros grupos (15 minutos cada uno, el proyecto debe ser presentado de la manera más interesante) Calificación final	
Criterios de evaluación		

2) 2) Evaluación y valoración del proyecto

Nombre y apellidos:

Parte I: Autoevaluación

Tareas que completé de forma independiente:

.....

El valor porcentual de mi contribución a los proyectos:

Lo que he aprendido durante el Proyecto:

.....

Mi puntuación final es... (1 - 6) porque:

.....

Parte II. Evaluación del trabajo en un grupo de proyecto

Quién está en el grupo del proyecto:

Nombre / Apellido	Tareas completadas	Porcentaje de contribución al proyecto	Puntuación (1-6)



1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Autoevaluación (1 -6)

Basada en:

- a) importancia del tema
- b) preparación del escenario
- c) desarrollo de la investigación
- d) formación de conclusiones
- e) puntuación general:

La puntuación de la participación en el proyecto: cooperación, comunicación, ayuda mutua (1 – 6):

Parte III. Evaluación de otros proyectos:

Proyecto I

Título:

Presentación (atractivo, legibilidad, exactitud)

Valor del proyecto (1–6):

Preparación del proyecto (1-6):

Añadir comentarios:



3) 3) Evaluación y puntuación del proyecto - evaluación formativa y sumativa

Evaluación y puntuación del Proyecto

Durante la realización del proyecto, se aconseja utilizar dos tipos de evaluación: formativa y sumativa

La evaluación formativa se utiliza como parte de la realización del proyecto. Se utiliza como herramienta para apoyar el compromiso del alumno, permitiéndole expresar sus necesidades en el área del plan de estudios, pero también los métodos y las herramientas utilizadas. Este tipo de evaluación debe ayudar tanto al profesor como al alumno a definir las puntuaciones de los componentes del alumno y a identificar las áreas de conocimiento y habilidades del alumno, que pueden ser deficitarias. Un profesor que utilice eficazmente los resultados de esta evaluación debe adaptar las herramientas educativas a las necesidades y expectativas del grupo con el que trabaja. Esta evaluación no tiene por qué influir en la puntuación final del alumno. Dependiendo del calendario y de la complejidad del proyecto, la evaluación formativa puede utilizarse más de una vez, puede utilizarse después de la duración de un tercio y dos tercios del tiempo previsto para el proyecto.

Uso de la evaluación formativa en la enseñanza de grado.

La evaluación puede realizarse en forma de entrevista o cuestionario para que el alumno lo rellene, y luego lo discuta con un profesor. En el caso de un grupo, se recomienda hacer una discusión en grupo con el profesor. La evaluación formativa puede incluir:

1. ¿Hubo alguna dificultad en la preparación del proyecto?
2. ¿Cómo se maneja el estudiante en la investigación y el uso de las fuentes de información?
3. ¿Participa el estudiante en todos los temas traídos como parte del módulo, también puede combinar conocimientos de diferentes áreas (temas, clases, diferentes asignaturas)?
4. ¿Posee el alumno la capacidad de deducir y formular conclusiones?
5. ¿Puede el alumno utilizar sus conocimientos en el mundo real?
6. ¿Posee el alumno las habilidades de comunicación y trabajo en equipo?
7. ¿Sabe el alumno hacia dónde se dirige (objetivos definidos, efectos)?
8. ¿Sabe el alumno lo que quiere aprender?
9. ¿Cuál es el nivel de motivación y de compromiso del alumno con el proyecto?
10. ¿Necesitan los estudiantes ayuda para llevar a cabo el proyecto? ¿Qué ayuda sería?

Los alumnos deben preparar un plan detallado del proyecto y su calendario. Debe servir de base para realizar una evaluación formativa.

La evaluación sumativa se realiza al final del proyecto y debe utilizarse para verificar qué resultados de aprendizaje se han alcanzado y en qué grado. La evaluación sumativa no necesita comprobar todos los resultados definidos, sólo sus representantes.

Un ejemplo de evaluación sumativa en la enseñanza universitaria.

La evaluación debe tener una parte escrita y otra oral (formulario de entrada + debate con la participación de todo el grupo). Debe incluir la evaluación del estudiante, así como una evaluación

del grupo y del profesor. En el caso de un proyecto de grupo, es mejor proponer una evaluación dentro del grupo.

La evaluación sumativa puede incluir:

I. Conocimiento y comprensión

1. ¿Qué fuentes ha utilizado el alumno? (cantidad, calidad, exhaustividad)
2. ¿Cómo utilizó el alumno los conocimientos? (evaluación de la calidad)
3. ¿Elegió el alumno la teoría de forma independiente del conjunto de recursos disponibles que describían la tarea?
4. ¿En qué medida mostró el alumno la capacidad de deducir y formular conclusiones