




Checklist de elementos de diseño y procesos en PBL

¿CUMPLE EL PROYECTO ESTOS CRITERIOS?			
<p>CONOCIMIENTOS CLAVE, COMPRENSIÓN Y HABILIDADES DE ÉXITO</p> <p>El proyecto se centra en enseñar a los estudiantes conocimientos y comprensión clave derivados de los estándares, y habilidades de éxito, incluyendo el pensamiento crítico/solución de problemas, la colaboración y la autogestión.</p>			
<p>PROBLEMA O PREGUNTA INICIÁTICA</p> <p>El proyecto se basa en un problema significativo que hay que resolver o en una pregunta que hay que responder, con un nivel de desafío adecuado para los estudiantes, que se concreta en una pregunta motriz abierta y atractiva.</p>			
<p>INVESTIGACIÓN CONTINUA</p> <p>El proyecto implica un proceso activo y profundo a lo largo del tiempo, en el que los estudiantes generan preguntas, encuentran y utilizan recursos, se hacen más preguntas y desarrollan sus propias respuestas.</p>			
<p>AUTENTICIDAD</p> <p>El proyecto tiene un contexto del mundo real, utiliza procesos, herramientas y normas de calidad del mundo real, tiene un impacto real y/o está conectado con las propias preocupaciones, intereses e identidades de los estudiantes.</p>			
<p>VOZ Y ELECCIÓN DE LOS ALUMNOS</p> <p>El proyecto permite a los estudiantes tomar algunas decisiones sobre los productos que crean, cómo trabajan y cómo utilizan su tiempo, guiados por el profesor y dependiendo de su edad y experiencia en PBL.</p>			
<p>REFLEXIÓN</p> <p>El proyecto ofrece oportunidades para que los alumnos reflexionen sobre qué y cómo están aprendiendo, y sobre el diseño y la realización del proyecto.</p>			
<p>CRÍTICA Y FEEDBACK</p> <p>El proyecto incluye procesos para que los alumnos den y reciban retroalimentación sobre su trabajo, con el fin de revisar sus ideas y productos o llevar a cabo una mayor investigación.</p>			
<p>PRODUCTO PÚBLICO</p> <p>El proyecto requiere que el alumnado demuestre lo que ha aprendido creando productos que presenta a una audiencia más allá del aula.</p>			

Checklist de elementos de diseño y procesos en PBL

HITOS / RESULTADOS

- ___ **Docente** define los objetivos de aprendizaje
- ___ **Alumnado** define los objetivos de aprendizaje

HABILIDADES

- ___ **Competencias** específicas a nivel y materia
- ___ **Habilidades Cognitivas**
- ___ **Soft Skills**
- ___ **Funciones Ejecutivas**

COLABORACIÓN

- ___ **Alumnos** colaboran entre ellos y crean productos únicos e interdependientes.
- ___ **Trabajan** con mentores y agentes externos.

EXPERIENCIA

- ___ **Problema/pregunta** es definida al inicio del proyecto
- ___ **Problema/pregunta** es redefinida durante el proyecto.
- ___ **Audiencia** es definida antes de comenzar el proyecto.
- ___ **Audiencia** es redefinida durante el proyecto.

APRENDIZAJE

- ___ **Objetivos de aprendizaje** están definidos y son medibles.
- ___ **Criterios de evaluación** están alineadas con las tareas a través de la experiencia de aprendizaje.
- ___ **Voz del alumno** está presente en el contenido, procesos, materiales, tecnología y demostración del aprendizaje.

PRODUCTO

- ___ **Tiempo** se decide teniendo en cuenta la necesidad de la reflexión y la iteración del proceso.
- ___ **Producto** se crea y se presenta a una audiencia real.