

**TRABAJO POR PROYECTOS E  
INTERDISCIPLINARIEDAD EN LA  
ENSEÑANZA BILINGÜE: JUEGOS  
OLÍMPICOS IES GAVIOTA 2019**

---

Coordinador: Ismael García Carrillo

# RECORDANDO LO APRENDIDO: PROYECTO BILINGÜE: JUEGOS OLÍMPICOS IES GAVIOTA 2019

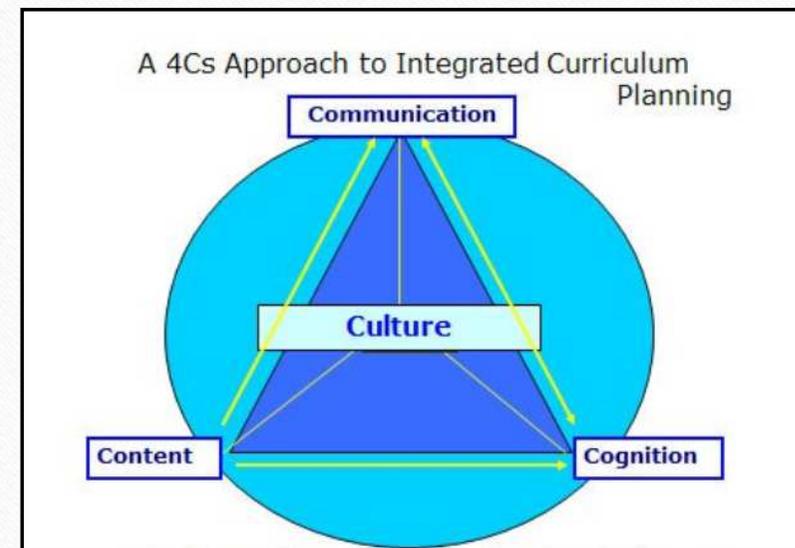
➤ ¿En qué metodología se basa?

## METODOLOGÍA CLIL/AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras)

“Las materias o parte de las materias se enseñan a través de una lengua extranjera con un objetivo doble, el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera” (Marsh, 2010)

### **Secuencias AICLE:**

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/web/aicle/secuencias-aicle>



# RECORDANDO LO APRENDIDO: PROYECTO BILINGÜE: JUEGOS OLÍMPICOS IES GAVIOTA 2019

---

## OBJETIVOS / ÍNDICE



1. Fomentar el **aprendizaje basado en tareas**.
2. Elaborar un **proyecto integrado** que contemple contenidos de diferentes áreas.
3. Utilizar el **Portfolio Europeo de las Lenguas** como herramienta de autoevaluación y registro de experiencias de aprendizaje.

# EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

---

- La **evaluación** constituye un proceso que implica **conocer, analizar y emitir un juicio de valor sobre la calidad, la corrección o la oportunidad de lo que se evalúa**, y todo ello, con el fin de orientar la toma de decisiones que contribuyan a la mejora de esa calidad.
- La **eficacia de la evaluación**, de cara a conseguir el fin que persigue, depende de las condiciones en que ésta se realice y obliga a actuar de una manera **rigurosa, sistemática y fundamentada** a lo largo de todo el **proceso** en que se desarrolla, comenzando por el momento en que decide y define qué es lo que se persigue con la evaluación y concluyendo cuando se hacen públicos sus resultados o conclusiones.

# EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

---

## CARÁCTER DE LA EVALUACIÓN

- ✓ Formativa
- ✓ Continua
- ✓ Integradora
- ✓ Diferenciada

# EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

## CARÁCTER DE LA EVALUACIÓN (Orden 14/07/16)

- ✓ Formativa → proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Continua → tiene en cuenta el progreso del alumnado (inicial, proceso, final).
- ✓ Integradora → consideración de los diversos elementos del currículo + interdisciplinariedad.
- ✓ Diferenciada → en función de criterios y estándares de la materia correspondiente.

# EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- ¿Qué **herramientas** se pueden emplear para evaluar el **proceso de enseñanza-aprendizaje** en tu **materia**? Considera los siguientes tipos de evaluación:
  - Inicial
  - Sumativa
  - Formativa
  - Autoevaluación



# EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- ¿Qué **herramientas** se pueden emplear para evaluar los **proyectos** que se van a realizar en el **segundo trimestre** como parte del proyecto '**Juegos Olímpicos IES Gaviota 2019**'? Considera los siguientes aspectos:
  - Tarea que se va a evaluar
  - Tipo de evaluación (inicial, formativa, sumativa, autoevaluación).
  - Herramientas de evaluación.



**EVALUACIÓN  
INTERDISCIPLINAR DEL  
PROYECTO 'JUEGOS  
OLÍMPICOS IES GAVIOTA 2019'  
(SEGUNDO TRIMESTRE)**

# EL USO DE ESCAPE ROOMS Y BREAKOUTS. GAMIFICACION, EVALUACIÓN Y ABP

✓ Escapar de una habitación:  
**ESCAPE ROOM**



✓ Abrir una caja misteriosa con candados:  
**BREAKOUT EDU**

@resaliarte

# ¿QUÉ ES?

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE LUDIFICADA  
E INVERSIVA DONDE SE DEBEN RESOLVER  
DISTINTOS RETOS, ENIGMAS Y PROBLEMAS  
CONECTADOS AL CURRÍCULO



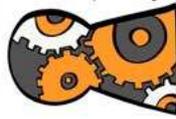
# **EL USO DE ESCAPE ROOMS Y BREAKOUTS. GAMIFICACION, EVALUACIÓN Y ABP**

---

## **METODOLOGÍA Y CONEXIONES PEDAGÓGICAS**

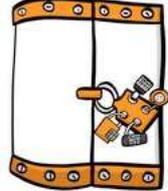
Combinación de diferentes metodologías, destacando la influencia del aprendizaje cooperativo, la gamificación, el critical thinking, el aprendizaje experiencial, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos.

# ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EDU



## ¿Qué es un ESCAPE ROOM eDu?

Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para escapar de una habitación donde se les ha encerrado al iniciar el juego.



## ¿Qué es un BREAKOUT eDu?

Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para obtener los códigos secretos que abren la caja misteriosa.

### Objetivos



### NARRATIVA



Elige una historia que sirva de hilo conductor durante todo el juego.

### DIVERSIÓN



No olvides el componente lúdico del aprendizaje.

### Tiempo



Elige los minutos para completar toda la prueba.

### Metacognición



Incluye un espacio de reflexión para que los alumnos reflexionen sobre el aprendizaje de la experiencia.



### PUNTO DE ENTRADA



Elige un punto de entrada que sea atractivo para los alumnos, que les permita comprender los retos y que sirva como hilo conductor de la experiencia.

### Retos



Diversos retos conectados con el currículo, con distintos niveles de dificultad y que sirvan como hilo conductor de la experiencia.

### MATERIAL



Prepara el material necesario para que los alumnos puedan resolver los retos.

### ESPACIOS



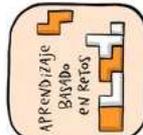
Incluye un espacio de reflexión para que los alumnos reflexionen sobre el aprendizaje de la experiencia.

### Desenlace



Prepara el desenlace de la historia, la experiencia de la historia, la experiencia de la historia, la experiencia de la historia.

## CoNexioNeS PeDAGóGicAs



@CPoYAltoS

#PROFESINNOVIDORES



## 10 RAZONES POR LAS QUE JUGAR A BREAKOUT EDU

basado en la imagen de @sylviauckworth



Diversión para tod@s



Adaptable a cualquier materia



Trabajo en equipo



Pensamiento crítico



Pensamiento lógico

@rosaliante

## 10 RAZONES POR LAS QUE JUGAR A BREAKOUT EDU

basado en la imagen de @sylviaaduckworth



Persistencia a conseguirlo



Centrado en el estudiante



Aprender a trabajar bajo presión



Habilidades comunicativas



Aprendizaje en la investigación

# BIBLIOGRAPHICAL REFERENCES

---

- Ellis, R. (2006). 'The Methodology of Task-Based Teaching'. In *Asian EFL Journal*, 8 (3). Available at: <<http://www.asian-efl-journal.com>>
- Liarte, R. (2018). El Juego como Herramienta de Aprendizaje. Disponible en: <https://rosaliarte.com/breakout-edu-juego-herramienta-aprendizaje/>
- Nunan, D. (2004). *Task-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. Available at: <<http://www.educ.ualberta.ca>>
- Ribé, R. y Vidal, N (1993). *Project Work Step by Step*. Oxford: Heinemann.