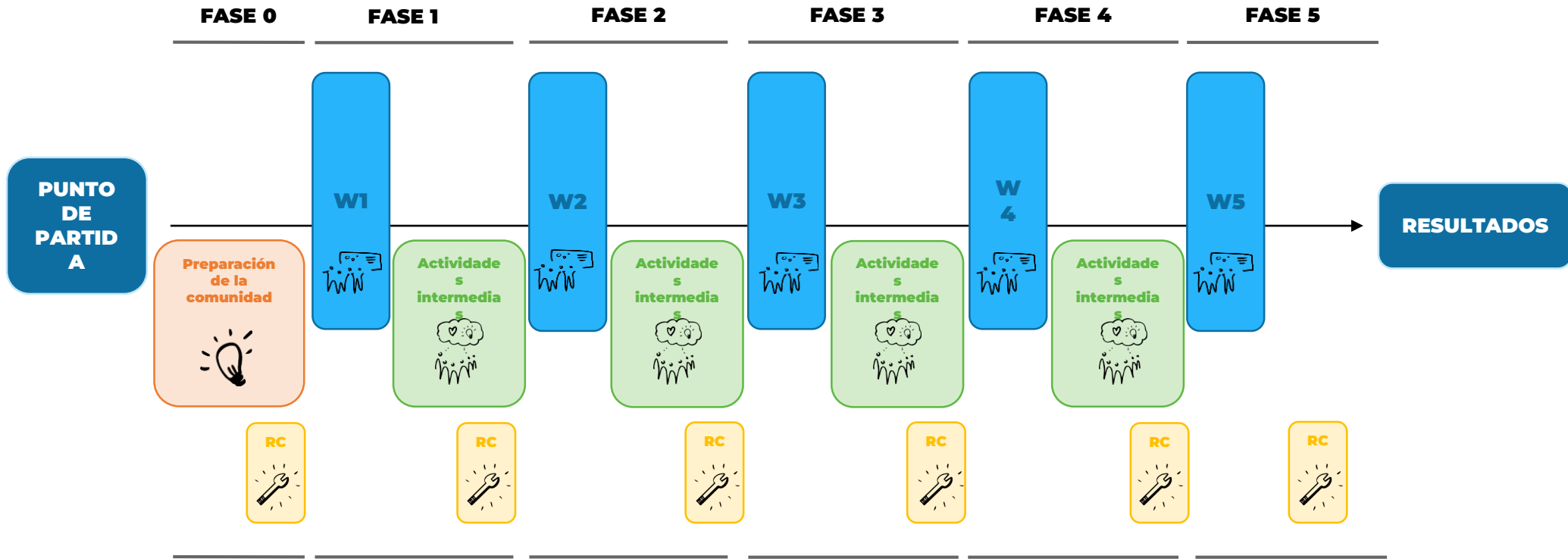



Itinerario de aprendizaje **basado en retos** Metodología Ocean i3


Itinerario de aprendizaje basado en retos Ocean i3



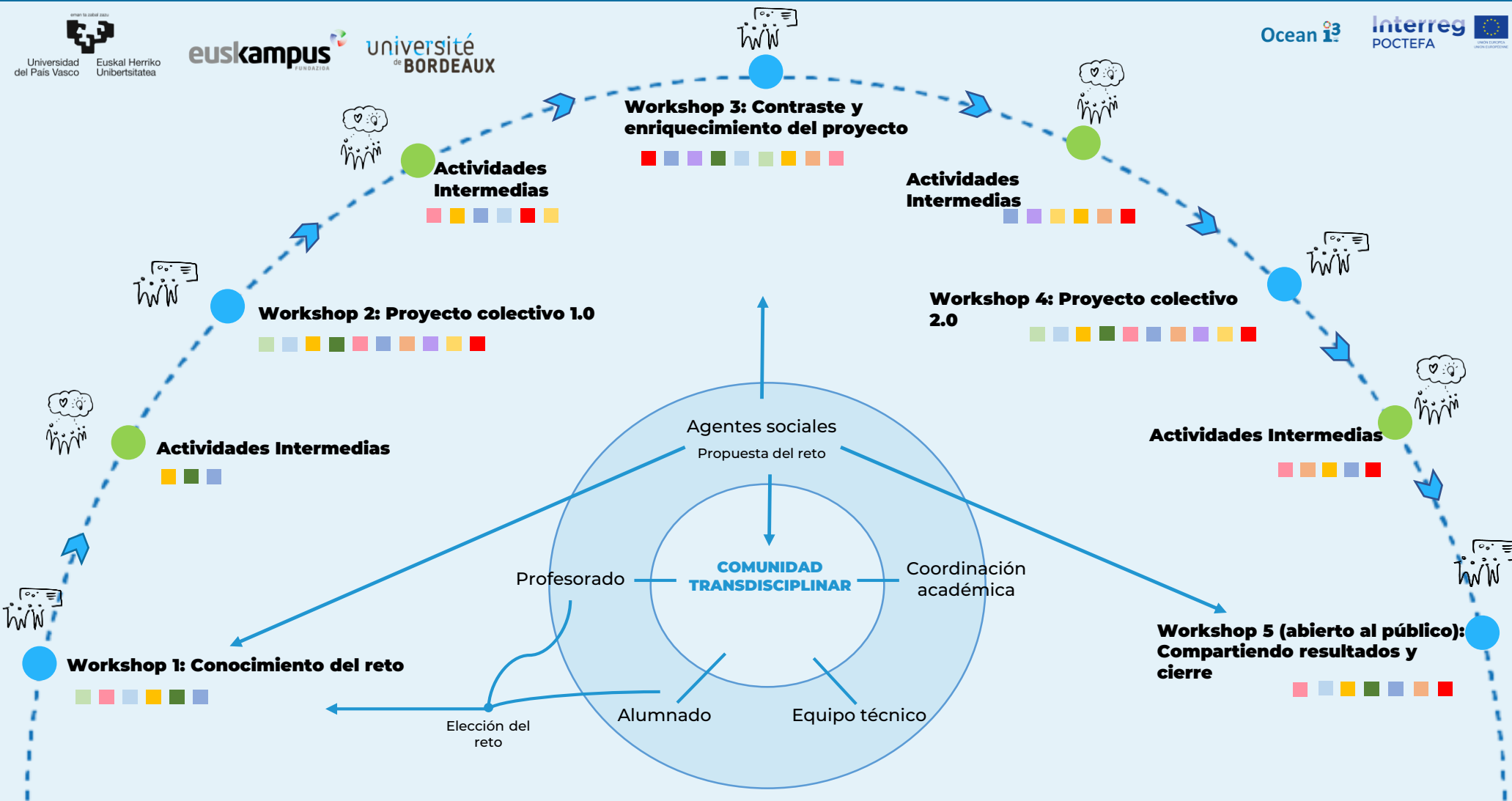
 Preparación de la Comunidad

 Workshop

 Reunión de Coordinación

 Actividades intermedias

ITINERARIO DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

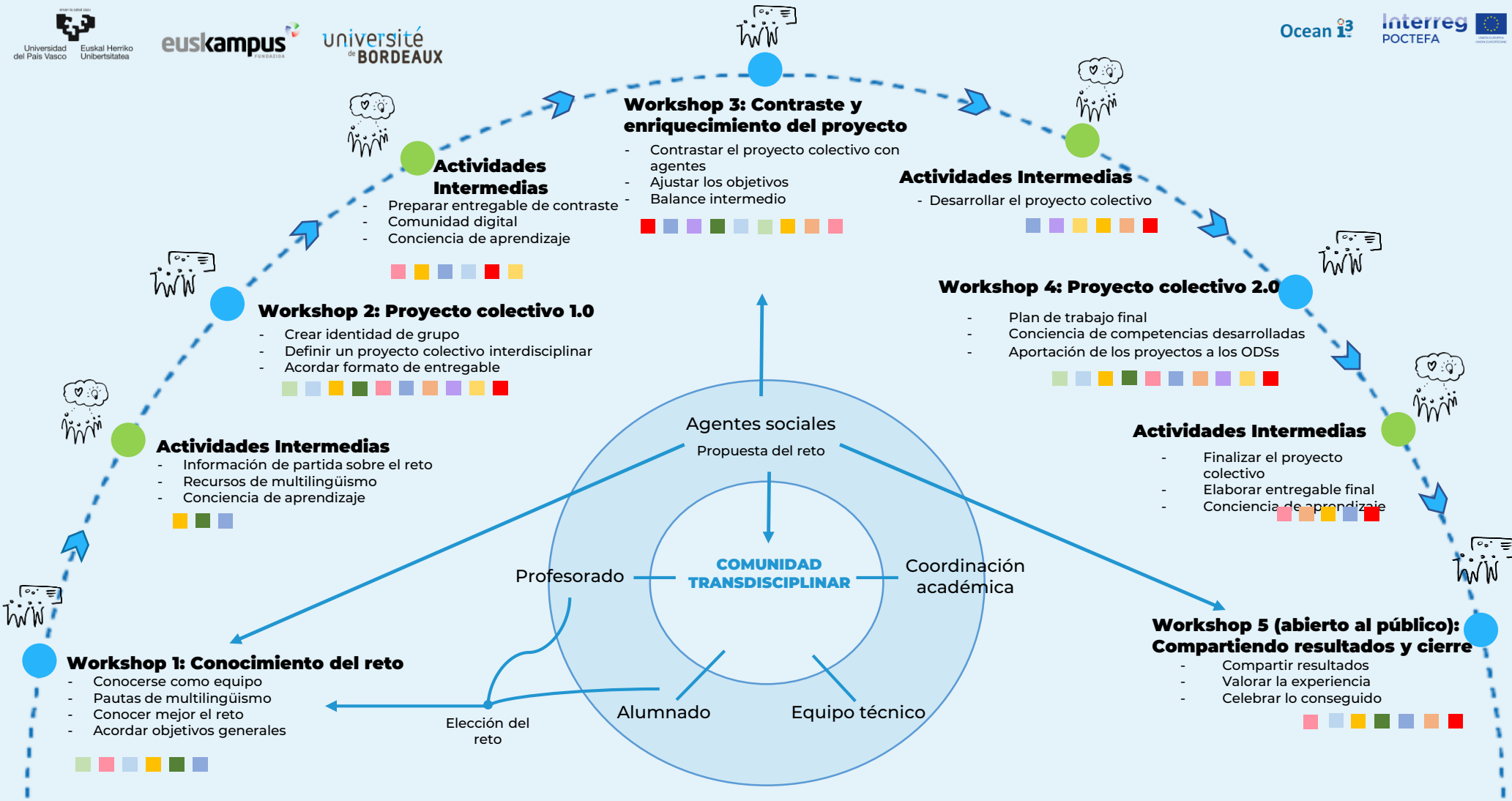


Competencias que se trabajan

- Comunicación en contextos interculturales
- Negociación, participación horizontal y compromiso para compartir resultados
- Escucha activa, interpretación, interrelación e interacción
- Análisis, comprensión y resolución de problemas complejos
- Creatividad: resolución de problemas desde diferentes ángulos
- Sistematicidad: implementación de métodos de investigación
- Transdisciplinariedad: integración y gestión del conocimiento a través de las aportaciones de distintas disciplinas y del contexto social
- Integración de valores ODS
- Visión global e integradora de los problemas
- Multilingüismo: manejo de un repertorio lingüístico multilingüe

- **Workshops:** encuentros de la comunidad para desarrollar los proyectos interdisciplinares
- **Actividades intermedias:** trabajo asincrónico para avanzar en los proyectos

ITINERARIO DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS



Competencias que se trabajan

- Comunicación en contextos interculturales
- Negociación, participación horizontal y compromiso para compartir resultados
- Escucha activa, interpretación, interrelación e interacción

- Análisis, comprensión y resolución de problemas complejos
- Creatividad: resolución de problemas desde diferentes ángulos
- Sistematicidad: implementación de métodos de investigación

- Transdisciplinariedad: integración y gestión del conocimiento a través de las aportaciones de distintas disciplinas y del contexto social
- Integración de valores ODS

- Visión global e integradora de los problemas
- Multilingüismo: manejo de un repertorio lingüístico multilingüe

- Workshops:** encuentros de la comunidad para desarrollar los proyectos interdisciplinares
- Actividades intermedias:** trabajo asincrónico para avanzar en los proyectos

RESULTADOS DE ESTA METODOLOGÍA

Con esta metodología experimentada en el proyecto Ocean i³ podrás conseguir:

- Realizar una experiencia de aprendizaje **basado en retos**
- Promover la adquisición de **competencias transversales** inspiradas en las competencias Oi3
- **Promover la adquisición de competencias específicas** con base en los temas elegidos
- Contribuir con conocimientos y resultados a **retos reales**
- **Desarrollar y afianzar la relación** de la universidad/institución educativa con agentes socioeconómicos
- Activar una **comunidad ampliada de aprendizaje** en torno a una misión o tema.



PUNTO DE PARTIDA

¿Qué se necesita para empezar?

- Marco institucional con acuerdo a diferentes escalas (Por ejemplo, 1 clase o universidades colaborando)
- Una comunidad (Profesorado, alumnado y agentes socioeconómicos)
- Recursos
- Herramientas digitales
- Una misión o un tema marco
- Un equipo pedagógico
- Un equipo de trabajo (coordinación, facilitación)Un plan de comunicación y difusión



Soportes para asegurarnos un buen proyecto

- Convocatoria de retos
- Tabla de conformación del equipo pedagógico
- Pautas para el funcionamiento intercultural y multilingüe
- Listado de tareas típicas del equipo de trabajo
- Cuestionario de competencias

1 Preparación de la comunidad

Objetivo:

Asegurarnos de que todas las personas que van a participar tengan la información sobre el proyecto y su funcionamiento

Recursos :

- Mail tipo con links y distintos recursos
- Listado final de equipos por reto
- Retos de agentes socioeconómicos
- Pautas de multilingüismo e interculturalidad
- Filosofía del proyecto y síntesis del proceso

2 Reunión de Coordinación

Objetivo:

Planificar a nivel general todo el proyecto: Fechas, tareas, participantes, convocatorias...

Recursos :

- Calendario
- Presupuesto
- Planning operativo: tareas y responsables
- Formulario de inscripción a los workshops
- Escaleta de actividades de cada workshop

FASE 1 : CONOCIMIENTO DEL RETO

3 Workshop 1: “Conociendo el reto”

Objetivo:

Conocerse como equipo, entender el reto y acordar objetivos generales

Recursos :

Plantilla “Trabajo en equipos por reto”

Actividades intermedias



Objetivos:

- Apropiarnos del espacio de trabajo digital como equipo
- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje
- Ampliar y compartir información de partida sobre el reto
- Aprovecharse de los recursos de multilingüismo

Recursos :

- Ficha de presentación individual
- Silueta de conciencia aprendizaje
- Cuestionario de competencias

Reunión de Coordinación



Objetivos:

- Hacer balance del Workshop 1
- Planificar el Workshop 2

Recursos :

- Plantilla de evaluación (método Motorola)
- Escaleta de actividades del Workshop 2

FASE 2 : EL PROYECTO COLECTIVO 1.0

Workshop 2: “Proyecto Colectivo 1.0”



Objetivos:

- Definir el proyecto
- Crear identidad de grupo
- Acordar un formato de entregable
- Realizar un pitch

Recursos :

- Ficha de presentación del equipo
- Plantilla con consignas para definir el plan de trabajo

Actividades intermedias



Objetivos:

- Preparar la propuesta a presentar al agente
- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje
- Compartir información sobre el reto

Recursos :

- Pautas de multilingüismo para elaborar el entregable
- Silueta de conciencia de aprendizaje
- Ficha de presentación del equipo

Reunión de Coordinación



Objetivos:

- Hacer balance del Workshop 2
- Planificar el Workshop 3

Recursos :

- Plantilla de evaluación (método Motorola)
- Escaleta de actividades del Workshop 3

FASE 3 : CONTRASTE Y ENRIQUECIMIENTO DEL PROYECTO

Workshop 3: “Contraste y enriquecimiento del proyecto”



Objetivos

- Presentar el proyecto colectivo al agente
- Contrastar la propuesta y ajustar
- Acordar un entregable final
- Balance grupal de la experiencia

Recursos

- Preguntas clave para el agente
- Plantilla con consignas para actividad de contraste
- Plantilla con consignas para el balance grupal

Actividades intermedias



Objetivos:

- Reformular el plan de trabajo y el entregable incluyendo el feedback del agente
- Avanzar con la realización del proyecto

Recursos:

- Silueta de conciencia de aprendizaje

Reunión de Coordinación



Objetivos:

- Hacer balance del Workshop 3
- Planificar el Workshop 4

Recursos :

- Plantilla de evaluación (método Motorola)
- Escaleta de actividades del Workshop 4

FASE 4 : PROYECTO COLECTIVO 2.0

Workshop 4: “Proyecto colectivo 2.0”



Objetivos:

- Compartir los avances y definir las tareas finales
- Crear un perfil de ¿cómo somos los alumn@s tipo del proyecto?
- Reflexionar sobre las competencias que estamos trabajando
- Explicitar la aportación de los proyectos a los ODSs

Recursos :

- Consignas para definición de trabajo final
- Pirámide modulable de objetivos ODSs
- Plantilla para definir el perfil alumnado tipo

Actividades intermedias



Objetivos:

- Realizar el proyecto acordado
- Elaborar el entregable final
- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje

Recursos :

- Entregable final subido a la plataforma
- Plantilla para la presentación de resultados
- Consignas para elaborar un párrafo de curriculum
- Silueta consciencia de aprendizaje

Reunión de Coordinación



Objetivos:

- Hacer balance del Workshop 4
- Planificar el Workshop 5

Recursos :

- Plantilla de evaluación (método Motorola)
- Escaleta de actividades del Workshop 5

FASE 5 : COMPARTIENDO RESULTADOS Y CIERRE

Workshop 5: "Compartiendo resultados"



Objetivos:

- Compartir resultados
- Poner en valor y dar visibilidad al trabajo realizado
- Valorar la experiencia y celebrar lo conseguido

Recursos :

- Modelo de infografía final de resultados del proyecto
- Consignas de valoración (método 360 grados)

Reunión de Coordinación



Objetivos:

- Hacer un balance de todo el proyecto
- Certificar las competencias adquiridas y la participación

Recursos :

- Plantilla de evaluación (método Motorola)
- Certificados de participación

Se concede permiso bajo la licencia de atribución de *Creative Commons* para reproducir, copiar, distribuir, transmitir o adaptar este material libremente siempre que se cite como se indica a continuación.

Cómo referenciar este material:

Barrenechea, J., Rekalde-Rodríguez, I.; Agulló, C. (2022). *Itinerario de aprendizaje basado en retos: metodología Ocean i³* (Guía 0). <https://oceani3.com/>



Itinerario de aprendizaje basado en retos: metodología Ocean i3 (Guía 0) by Barrenechea, J., Rekalde-Rodríguez, I.; Agulló, C. is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Itinerario de aprendizaje basado en retos: metodología Ocean i3 (Guía 0) by Barrenechea, J., Rekalde-Rodríguez, I.; Agulló, C. is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License.