



PROVINCIA TERESIANA
NUESTRA SEÑORA DE LA PAZ

Compañía de Santa Teresa de Jesús

Guía Metodológica del Aprendizaje Situado



RED COLEGIOS
teresianos
Provincia Teresiana Nuestra Señora de la Paz
Nicaragua-Costa Rica



Red de Colegios Teresianos

Provincia Teresiana Nuestra Señora de la Paz

Guía Metodológica para el Aprendizaje Situado¹

¹ Para citar este documento: Compañía Santa Teresa de Jesús. Provincia Nuestra Señora de la Paz. (2025). *Guía metodológica del aprendizaje situado*. {Manual}. Equipo pedagógico. Managua.



Contenido

1. Introducción	4
2. ¿Qué es el Aprendizaje Situado?	6
2.1 ¿Cuáles son los objetivos del Aprendizaje Situado?	6
2.2 Rol del docente y del estudiante	7
2.3 ¿Cuál es el método del Aprendizaje Situado?	8
2.4 ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza-aprendizaje?.....	11
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).....	15
Aprendizaje Basado en Proyectos.....	17
Aprendizaje Basado en Proyectos Situados	19
Estudio de Caso	22
Aprendizaje Servicio	24
Enfoque STEAM.....	27
3. La evaluación en el Aprendizaje Situado	29
4. Sinergia entre el Trabajo Cooperativo y el Aprendizaje Situado	36
5. Referencias Bibliográficas	38



1. Introducción

“El mundo que nos tocó vivir nos grita que requiere una educación desde la vida y para la vida, en dos palabras: Aprendizaje situado.”

(Juan Luis Hernández y María Alejandra Díaz)

La educación teresiana tiene como propósito fundamental humanizar, liberar, transformar y evangelizar, formando personas capaces de encontrarse con otros y de actuar como transformadores sociales con una conciencia de ciudadanía global. Este modelo busca la formación integral a través del desarrollo del pensamiento crítico, el compromiso social, la fe, la interioridad y las habilidades socioemocionales, considerando al estudiante como protagonista activo y al educador/a como mediador/a y agente de cambio. Se fundamenta en enfoques como la educación liberadora, el socioconstructivismo y las comunidades de aprendizaje (Compañía Santa Teresa de Jesús, 2017).

**Humanizar
Liberar,
Transformar
Evangelizar**

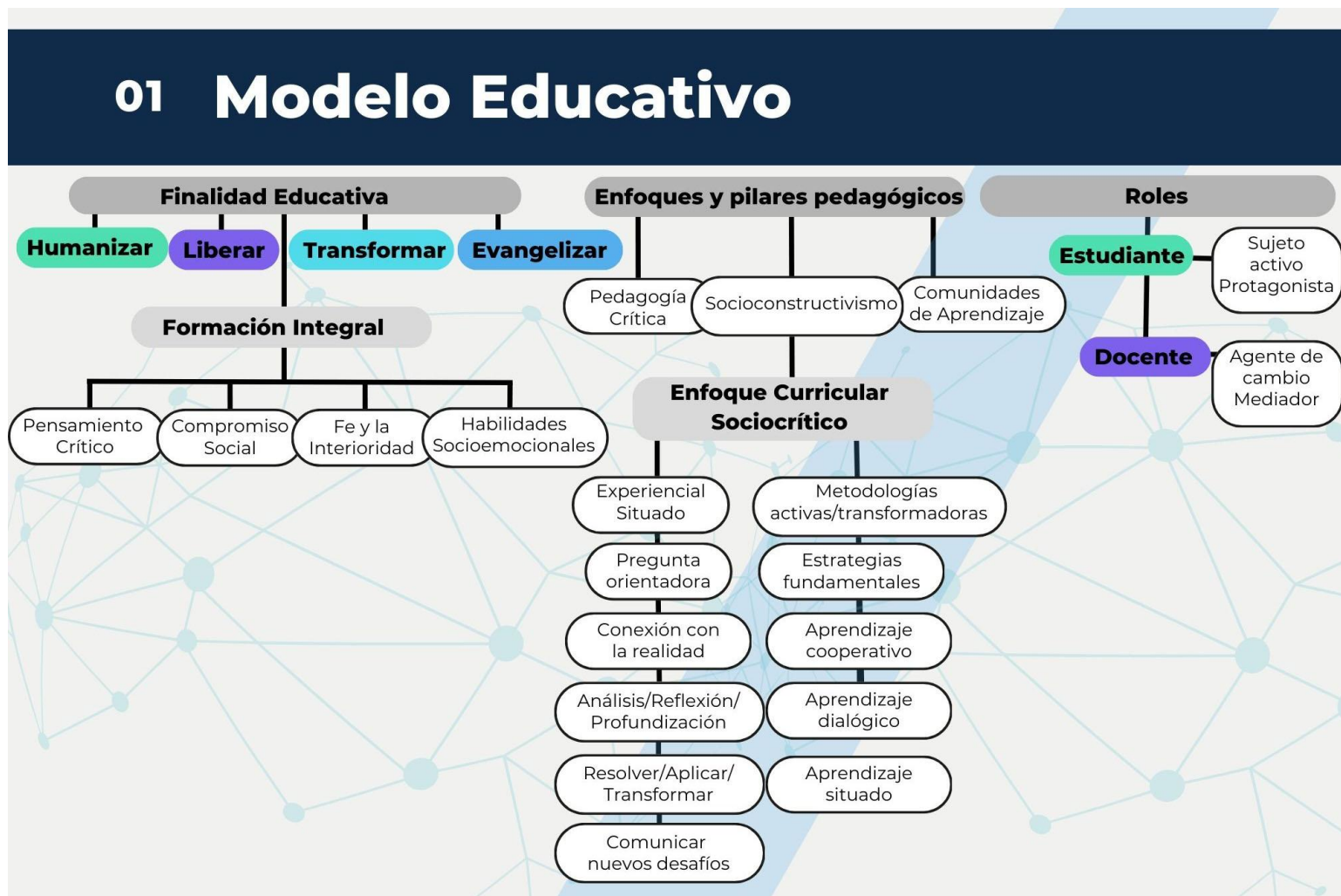
Sus prácticas pedagógicas integran el aprendizaje cooperativo, dialógico y situado, fomentando un aprendizaje automotivante basado en preguntas y resolución de retos. Bajo un Enfoque Curricular Sociocrítico, promueve experiencias que desarrollan una conciencia crítica, reflexiva y creativa, conectando el aprendizaje con la realidad del estudiante. La planificación didáctica se apoya en el aprendizaje situado, que parte de una pregunta orientadora y se enriquece con la conexión a la realidad, el análisis, la aplicación y la comunicación, logrando experiencias significativas y contextualizadas para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Las metodologías activas y transformadoras son clave para potenciar el aprendizaje profundo, el desarrollo socioemocional, el pensamiento crítico y el compromiso social. Este documento forma parte de una serie de guías metodológicas para implementar los enfoques del currículo teresiano, sumándose a las ya existentes sobre aprendizaje



cooperativo y dialógico, y presentando ahora pautas teóricas y prácticas para el aprendizaje situado. En su elaboración se han integrado aportes de la inteligencia artificial y de investigaciones educativas actuales, con el fin de ofrecer a los docentes herramientas claras para su aplicación en el aula.

Gráfico 1: Modelo educativo de los colegios teresianos





2. ¿Qué es el Aprendizaje Situado?

Es una estrategia educativa, apoyada en la orientación socioconstructivista, que permite al estudiante aprehender la realidad de su entorno, entenderla y aplicar conocimientos para ser sujetos de su historia y constructores de vida, de justicia y de paz (Hernández Avendaño y Díaz Rosales, 2015)

El aprendizaje situado es una metodología pedagógica que se fundamenta en la idea de que el aprendizaje es más efectivo y significativo cuando se produce en contextos auténticos y en colaboración con otros. No se trata solo de adquirir conocimientos, sino de usarlos en situaciones reales.

2.1 ¿Cuáles son los objetivos del Aprendizaje Situado?

Objetivos	Cambios provocados en el estudiantado	Ejemplos
Promover un aprendizaje profundo y relevante.	El estudiantado comprende <i>para qué</i> y <i>dónde</i> aplicar lo que aprende.	Aprender matemáticas resolviendo problemas de presupuesto familiar o construcción de una casa, en lugar de solo operar con números en ejercicios descontextualizados.
Desarrollar habilidades y competencias como resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones.	El estudiantado desarrolla habilidades prácticas para aplicar el conocimiento en situaciones complejas.	En la clase de Emprendimiento, los/as estudiantes no solo estudian la teoría de modelos de negocio, sino que se les plantea un desafío real: Diseñar y lanzar un producto o servicio que mejore la experiencia del almuerzo escolar para los estudiantes del colegio.
Fomentar la participación activa y la colaboración social.	El estudiantado aprende <i>haciendo con otros</i> .	En la asignatura de Lengua y Literatura, los/as estudiantes no solo analizan textos, sino que organizan un club de lectura donde



		discuten las obras y colaboran en la creación de una revista literaria digital para la comunidad escolar.
Estimular la motivación intrínseca y la autonomía.	El estudiantado se convierte en un agente activo y autorregulado de su propio proceso de aprendizaje, motivado por el desafío y la relevancia de lo que hace.	En un taller de robótica (parte de Ciencias o Tecnología), los/as estudiantes diseñan y construyen un robot con un propósito específico (ej. ayudar en el huerto escolar, clasificar residuos). La relevancia del proyecto y la posibilidad de ver su impacto real, los motiva a investigar, solucionar problemas y perseverar.

2.2 Rol del docente y del estudiante

02



Rol del Docente



Rol del Estudiante

- **Mediador:** Interviene entre las necesidades del alumno, sus recursos y disposiciones para aprender, el conocimiento tomado de la realidad y los fines formativos.
- **Guía:** Considera las necesidades del alumno, sus expectativas y condiciones para orientar al estudiante en el desarrollo del análisis crítico y la toma de decisiones, así como la construcción de significado de las experiencias vividas..
- **Facilitador:** Crea, selecciona y organiza estrategias auténticas y significativas para el estudiante acorde con problemáticas reales. Reconociendo el funcionamiento interno de cada aprendiz (autorregulación) y la meta pedagógica planteada.
- **Promotor de la colaboración:** Fomenta la colaboración entre los estudiantes a través de situaciones de trabajo en equipo para la construcción de saberes y soluciones conjuntas. Propiciando la vivencia de valores como respeto, la confianza y el apoyo mutuo.

- **Sujeto activo:** que posee una estructura personal de conocimiento que es flexible, amplia y modificable. Comprometido con su propio proceso de aprendizaje que lo lleva a involucrarse en prácticas y proyectos auténticos.
- **Constructor de Conocimiento:** A través de la reflexión y el diálogo que parten de la interacción con el entorno y las experiencias prácticas, el estudiante construye significados y saberes que aporten a su propio aprendizaje y a la mejora de la comunidad.
- **Comprometido con su proceso de aprendizaje y con el entorno:** Actualiza los esquemas de captación, procesamiento y reconfiguración de la información para responder a las demandas del medio con capacidades más consistentes de pensamiento y acción.
- **Colaborativo:** Participa intercambiando ideas, debatiendo, compartiendo perspectivas y coconstruyendo significado y conocimientos.

Fuente: Retomado de Innova Educationis. Observatorio Universidad La Salle, Bajío (2024)



2.3 ¿Cuál es el método del Aprendizaje Situado?



Retomando los aportes de Hernández y Díaz (2015), y de las inteligencias artificiales Gemini y ChapGPT, podemos resumirlo de la siguiente manera:

a) Partir de la Realidad

El aprendizaje situado se inicia con una fase crucial de "**Partir de la Realidad**", donde el punto de partida es siempre una situación, problema o fenómeno **auténtico y observable** en el entorno directo del estudiante (colegio, comunidad, ciudad o país).

Punto de partida

Situación, problema o fenómeno auténtico y observable

Esta elección asegura la **relevancia** del tema, conectándolo con las experiencias y preocupaciones genuinas de los alumnos para despertar su interés y curiosidad. Al confrontar al estudiante con esta realidad, se genera un **desequilibrio cognitivo**, es decir, preguntas o dudas que sus conocimientos actuales no pueden resolver, creando así una poderosa **motivación para aprender**. Finalmente, esta fase incluye una exploración inicial que permite una primera aproximación a la situación para comprender sus aspectos más generales.



Ejemplo (Asignatura: Ciencias Sociales / Ciudadanía):

- Situación: Los/as estudiantes leen una noticia en el periódico local o ven un reportaje sobre la escasez de agua potable en un barrio cercano al colegio durante la época seca, afectando la higiene y la salud de las familias, y cómo esto genera conflictos entre vecinos.
- Lo que significa: El/la docente no empieza la clase con una lección sobre el ciclo del agua, sino con esta noticia impactante. Los/as estudiantes perciben que es un problema real que afecta a personas que conocen o que viven cerca. Se preguntan: "¿Por qué pasa esto?", "¿Hay suficiente agua en la ciudad?", "¿Qué se puede hacer?".

b) Analizar

Una vez captada la atención del estudiante por la realidad, la fase de "Análisis" en el aprendizaje situado implica una profundización exhaustiva para desentrañar los componentes, causas, consecuencias y actores de la situación.

**Profundización
exhaustiva desentraña
componentes, causas,
consecuencias y actores
de la situación.**

Esto se logra mediante una **investigación dirigida y activa**, que abarca la búsqueda de información desde múltiples fuentes y diversas perspectivas (científica, social, económica, política, ética). Durante este proceso, se fomenta intensamente el **pensamiento crítico**, capacitando al estudiante para cuestionar, comparar y evaluar la información, así como para identificar relaciones causa-efecto y discernir lo relevante. Fundamentalmente, esta etapa permite a los estudiantes reconocer y comprender los **conocimientos necesarios** (conceptos, principios o teorías) para entender y abordar eficazmente la situación.

Ejemplo (Asignatura: Ciencias Sociales / Ciudadanía):

- Análisis: Los/as estudiantes se organizan en grupos para investigar:
 - Causas de la escasez: ¿Es falta de lluvia, mala gestión de recursos hídricos por la municipalidad, fugas en el sistema, crecimiento demográfico, o una combinación? (Investigan datos pluviométricos, planes municipales, infraestructura).
 - Impacto social: ¿Cómo afecta la vida diaria de las familias, la salud, la economía? (Pueden diseñar encuestas sencillas o entrevistar a vecinos).
 - Derechos humanos involucrados: ¿Cuál es el derecho al agua y cómo está reconocido en la legislación nicaragüense?



- Posibles soluciones existentes: ¿Qué se ha intentado antes? ¿Qué hacen otras ciudades?
- Lo que significa: Los/as estudiantes no solo leen sobre el agua en el libro, sino que se convierten en "investigadores" que buscan entender un problema concreto de su entorno. Aprenden sobre gestión de recursos, derechos humanos y políticas públicas porque son *necesarios* para analizar su problema.

c) Resolver en Común

Después de un análisis profundo, la fase de "Resolver en Común" se centra en la **colaboración activa**, donde la situación problema se aborda cooperativamente para capitalizar las diversas perspectivas y habilidades del grupo. En esta etapa, los estudiantes no solo comprenden el problema, sino que idean y desarrollan una **propuesta de soluciones o acciones concretas**, que pueden manifestarse en planes de acción, prototipos, simulaciones, experiencias, demostraciones, campañas o políticas. Este proceso fomenta intensamente la **creatividad y la innovación**, impulsando la búsqueda de ideas originales y la integración de conocimientos multidisciplinarios. Finalmente, culmina con la **toma de decisiones y su justificación**, donde los grupos evalúan la viabilidad, la ética y el impacto de sus propuestas para seleccionar las más adecuadas y argumentar sus elecciones.

**Propuesta de soluciones
o acciones concretas**

Creatividad e innovación

**Toma de decisiones y su
justificación**

Ejemplo (Asignatura Ciencias Sociales / Ciudadanía):

- Resolución en Común: Los grupos de estudiantes, con base en su análisis, proponen un plan de acción viable:
 - Un grupo podría diseñar una campaña de sensibilización sobre el uso responsable del agua para el barrio, con afiches, charlas interactivas y videos cortos.
 - Otro grupo podría elaborar una propuesta formal a la alcaldía-municipalidad, sugiriendo mejoras en la infraestructura de distribución o programas de cosecha de agua de lluvia.
 - Un tercer grupo podría investigar la viabilidad de instalar sistemas de recolección de agua pluvial en el colegio como modelo.
- Lo que significa: Los/as estudiantes no solo debaten, sino que trabajan juntos para crear algo concreto que apunte a una solución. Aprenden sobre diseño de proyectos, comunicación efectiva, negociación y trabajo en equipo mientras aplican sus conocimientos.



d) Comunicar y Transferir

La fase final de "Comunicar y Transferir" en el aprendizaje situado es esencial para la **socialización del aprendizaje**, implicando compartir los hallazgos, soluciones o productos con una audiencia real y relevante. Esta necesidad de comunicar no solo sirve como **refuerzo y consolidación** del conocimiento al obligar a los estudiantes a organizar y clarificar sus ideas, sino que también subraya la **aplicabilidad y transferencia** de lo aprendido, demostrando su utilidad en otros contextos. Asimismo, esta etapa evidencia el **impacto y compromiso** ciudadano del trabajo realizado, al permitir a los estudiantes ver el potencial de generar un cambio positivo y fomentar un sentido de responsabilidad. Finalmente, se impulsa la **metacognición**, invitando a la reflexión crítica sobre el propio proceso de aprendizaje, los desafíos superados y las lecciones aprendidas.

**Socialización del
aprendizaje**

**Aplicabilidad y transferencia
en otros contextos**

Metacognición

Ejemplo (Asignatura: Ciencias Sociales / Ciudadanía):

➤ Comunicar y Transferir:

- Los grupos presentan sus campañas, propuestas o prototipos en una feria de proyectos en el colegio, invitando a padres, profesores, autoridades escolares y quizás a representantes del barrio afectado.
- Podrían incluso enviar su propuesta más formal a la municipalidad y documentar el proceso.
- En la clase, cada grupo reflexiona sobre la efectividad de su plan, las reacciones del público y las lecciones aprendidas sobre cómo un ciudadano puede influir en la resolución de problemas comunitarios.

➤ Lo que significa: El aprendizaje no termina en el aula. Los/as estudiantes ven el impacto de su trabajo, consolidan lo aprendido al explicarlo a otros y reflexionan sobre cómo estas habilidades y conocimientos les servirán en el futuro, más allá del aula de clase. Se sienten agentes de cambio

2.4 ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza-aprendizaje?

El aprendizaje situado se diferencia de las metodologías tradicionales por colocar al estudiante como protagonista y por utilizar contextos reales o verosímiles como punto de



partida. A través de desafíos complejos, los/as estudiantes investigan, colaboran y aplican activamente sus conocimientos, logrando un aprendizaje significativo y contextual. En este enfoque, los contenidos y habilidades se adquieren mientras se resuelven problemas reales, lo que promueve una comprensión profunda en lugar de la simple memorización.

La colaboración es un elemento central, ya que los proyectos suelen ser demasiado complejos para ser resueltos individualmente. Esto impulsa el trabajo en equipo, la negociación, el debate y el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la empatía y la responsabilidad social. El trabajo cooperativo no solo permite aprender los contenidos curriculares, sino también comprender el impacto real de las acciones en el entorno y formar un compromiso ético con la comunidad.

Existen diversas estrategias dentro del aprendizaje situado, cada una con un enfoque particular. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy) parte de una pregunta o problema y culmina en un producto tangible; El Aprendizaje Basado en Proyectos Situados (ABPS) parte de una premisa fundamental: El contexto y la realidad sociocultural del estudiante y culmina en un producto tangible; el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se enfoca en el análisis profundo y la propuesta de soluciones; el Aprendizaje-Servicio (ApS) responde a una necesidad real de la comunidad con un servicio de impacto social; el Estudio de Caso busca comprender y analizar situaciones complejas; y el enfoque STEAM integra ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas para resolver problemas e innovar.

Estas estrategias se contrastan en un cuadro comparativo que a continuación se detalla.

Cuadro 1

Comparación de elementos clave de las estrategias de Aprendizaje Situado

Característica	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Aprendizaje Basado en Proyectos		Aprendizaje Basado en Casos (ABC)	STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes, Matemáticas)	Aprendizaje Servicio (ApS)
		Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy)	Aprendizaje Basado en Proyectos Situados (ABPS)			
Punto de Partida 	Un problema complejo, ambiguo y abierto que no tiene una única solución.	Una pregunta desafiante o un reto que orienta la creación de un producto/servicio.	Un problema real y palpable que afecta directamente la realidad sociocultural del estudiante y su comunidad.	Un caso o situación real/ficticia pero detallada y concreta a analizar.	Un problema o desafío del mundo real que requiere un enfoque interdisciplinario.	Una necesidad real y sentida de la comunidad a la que se busca dar respuesta.
Producto Central 	Principalmente propuestas, análisis, planes de acción para resolver el problema.	Un producto tangible o servicio concreto (campana, software, evento, prototipo).	Un producto o solución aplicable a la comunidad, que resuelve el problema detectado y genera un impacto real.	Un análisis profundo del caso, un diagnóstico, un conjunto de recomendaciones o una decisión justificada.	Un diseño, un modelo, una innovación tecnológica, una obra de arte interactiva o una solución	Un servicio o acción concreta que beneficia a la comunidad, junto con el aprendizaje académico y reflexivo.
Pregunta Clave 	¿Cómo podemos resolver este problema?	¿Cómo podemos crear/hacer esto para lograr X objetivo?	¿Cómo podemos mejorar esta situación en nuestra comunidad?	¿Qué sucedió aquí, por qué, y qué deberíamos hacer al respecto?	¿Cómo podemos usar X (Ciencia/Tecnología/ Ingeniería/Artes/ Matemáticas) para resolver Y?	¿Cómo podemos ayudar a nuestra comunidad mientras aprendemos?
Duración Típica 	Generalmente de días a pocas semanas.	Típicamente  más prolongado, abarcando varias semanas o un trimestre.	Generalmente de duración media a larga, con un fuerte énfasis en la investigación y la acción local.	Puede ser más corto, enfocado en el análisis intensivo de una situación en una o varias sesiones.	Varía desde proyectos cortos hasta unidades de varias semanas o meses.	Generalmente de duración media a larga, con fases continuas de servicio y reflexión.
Evaluación Foco 	Calidad del análisis, coherencia y viabilidad de las soluciones, y argumentación.	Calidad del producto/servicio, gestión del proyecto, proceso de diseño y ejecución.	Impacto en la comunidad, viabilidad de la solución, y la reflexión del estudiante sobre su rol como agente de cambio.	Profundidad del análisis del caso, justificación de la capacidad de argumentación.	Calidad del diseño/solución, el proceso de ingeniería, la creatividad artística, la aplicación de principios matemáticos.	Impacto del servicio, calidad del aprendizaje académico, profundidad de la reflexión y desarrollo de la ciudadanía.
Conexión con la Comunidad 	Indirecta (el problema es de la comunidad, pero la solución es una propuesta).	Puede ser directa (el producto/servicio se implementa en la comunidad).	Directa y central (el proyecto nace y se implementa en la comunidad). Es una característica intrínseca.	Indirecta (el caso es de la vida real, pero el análisis es académico).	Puede ser directa si el problema/solución tiene un impacto comunitario.	Directa y central (el servicio se realiza <i>para</i> y <i>con</i> la comunidad).
Interdisciplinariedad 	Fomenta la consulta de diversas disciplinas para comprender el problema.	Puede involucrar varias disciplinas para crear el producto.	Implica la integración de saberes académicos con un propósito de transformación social y local.	Análisis desde múltiples perspectivas (legal, ética, social, económica).	Es su esencia, integra Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas.	Implica la integración de saberes académicos con la acción cívica.



Estas estrategias están ampliamente documentadas en sitios educativos, centros de investigación y revistas especializadas. Dada la riqueza y variedad de la información, y las diferentes conceptualizaciones que cada autor presenta, esta guía te ofrecerá tres ideas clave por estrategia: ¿En qué consiste?, ¿Cuáles son sus características? y ¿Cuáles son sus etapas? El objetivo es proporcionar una visión global que facilite su comprensión inicial y su aplicación en el aula.

Para ampliar esta información, se adjunta una carpeta con fichas técnicas, artículos y ejemplos relevantes, así como un repositorio de recursos sobre metodologías activas organizado por la doctora Renata Rodrigues.

Enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1O83b0giPn9KkNdfPOwMW7BL_Ous43kYd?usp=drive_link

Repositorio de recursos sobre metodologías activas:

https://wakelet.com/wake/IfwlHy7sl0zL5TxI3_RW7



Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

¿Qué es el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)?

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una metodología educativa activa donde el aprendizaje de conocimientos y habilidades se produce a través de la resolución de problemas complejos y abiertos. En lugar de recibir información de forma pasiva, los/as estudiantes se enfrentan a un desafío o una situación problemática que deben investigar, analizar y resolver. Este proceso los impulsa a construir su propio conocimiento, desarrollar el pensamiento crítico y aplicar lo que aprenden en contextos significativos (Guamán Gómez y Espinoza Freire, 2022).

Características relevantes del ABP

El ABP se distingue por varios elementos clave que lo hacen una metodología poderosa:

- *El aprendizaje inicia con un problema real o muy verosímil, no con una lección teórica. Este problema es complejo, abierto y no tiene una única solución correcta. Ejemplo: En vez de explicarles las leyes de la física, el problema es: "Un autobús escolar que sube una cuesta muy empinada se detiene y comienza a deslizarse hacia atrás. ¿Qué principios de la física explican por qué el autobús no puede seguir subiendo?". Este problema es real y exige que los estudiantes investiguen y apliquen conceptos de fricción, gravedad y fuerzas.*
- *Los/as estudiantes deben analizar el problema desde múltiples perspectivas, evaluar información, identificar causas y consecuencias, y formular argumentos sólidos para sus soluciones. Ejemplo: Al analizar el problema del autobús, los/as estudiantes evalúan la situación desde la perspectiva del conductor (la fuerza que aplica), del estado de la carretera (el coeficiente de fricción), de la masa del autobús y de la inclinación de la cuesta. Deben usar esta información para justificar por qué la fuerza de fricción es insuficiente para detener el deslizamiento.*
- *El ABP se trabaja en pequeños grupos cooperativos para promover la interacción, el debate, la negociación, la división de tareas y el aprendizaje mutuo. Ejemplo: En el grupo, un estudiante puede encargarse de investigar las fórmulas físicas, otro de encontrar los valores de las variables (como la masa de un autobús escolar) y un tercero de graficar y explicar la relación entre la fuerza, la gravedad y la fricción. La*



solución al problema del autobús es el resultado de la cooperación y el debate entre ellos.

- *Se potencian habilidades esenciales* como la resolución de problemas, la comunicación, la autonomía, la gestión de la información y la creatividad. Ejemplo: El problema del autobús les enseña a resolver problemas (¿qué datos necesito para aplicar las fórmulas?), a comunicarse (al explicarle a sus compañeros sus hallazgos), a gestionar información compleja (al buscar y evaluar fuentes de física) y a ser autónomos (al trabajar sin supervisión constante para llegar a una solución).

Etapas para Implementar el ABP

La implementación del ABP sigue un ciclo que puede adaptarse, pero generalmente incluye las siguientes fases:





Aprendizaje Basado en Proyectos

¿Qué es el aprendizaje basado en proyectos?

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy) es una metodología educativa activa donde los/as estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de la elaboración de un proyecto que responde a una pregunta desafiante o a un problema del mundo real. A diferencia de la enseñanza tradicional, el ABPy sitúa al estudiante en el centro del proceso, impulsándolo a investigar, diseñar, crear e implementar una solución o un producto tangible, un servicio o brindar una experiencia. Este enfoque fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y la colaboración, preparando a los/as estudiantes para enfrentar desafíos complejos (Cobo González y Valdivia Cañotte, 2017).

Características Relevantes del ABPy

El ABPy se distingue por una serie de elementos clave que lo hacen una metodología poderosa y efectiva:

Etapas para Implementar el ABP

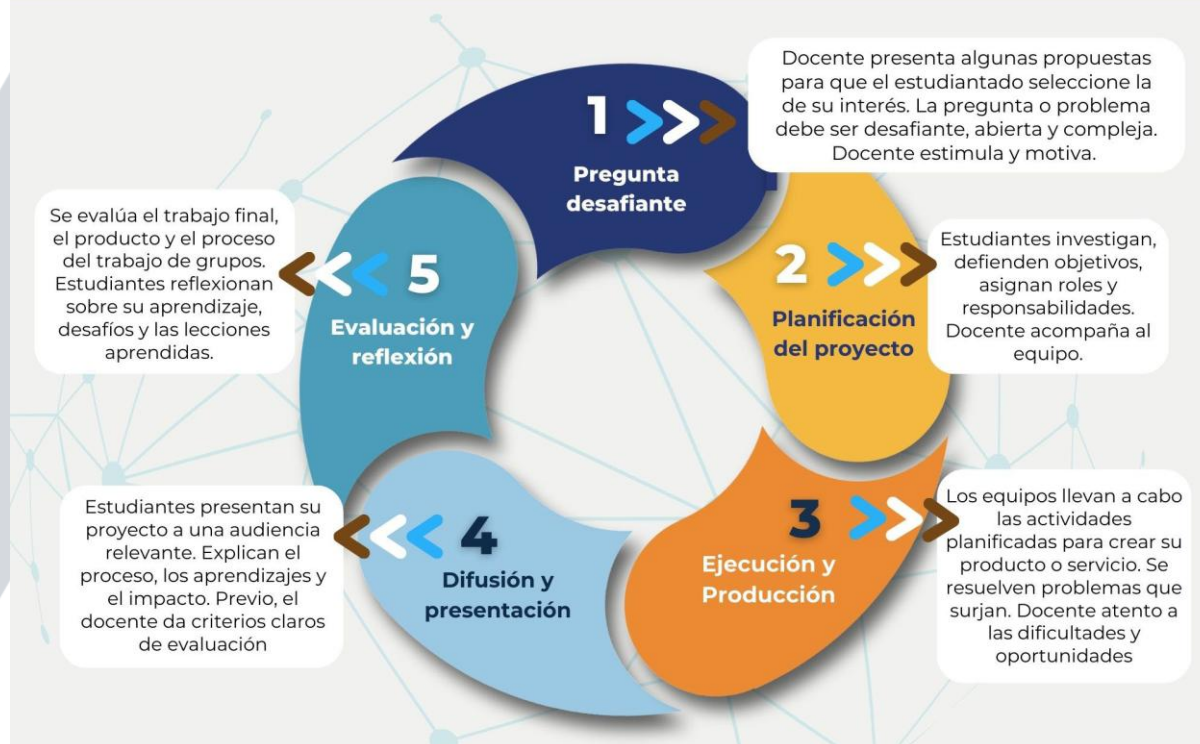
La implementación del ABP sigue un ciclo que puede adaptarse, pero generalmente incluye las siguientes fases:

- *El punto de partida es una pregunta abierta o un desafío que genera interés y guía todo el proceso de aprendizaje. Ejemplo: ¿Qué soluciones podemos proponer para reducir la contaminación por plásticos en el lago de managua?*
- *Los/as estudiantes crean un producto (físico o digital) o un servicio concreto que es el resultado de su investigación y trabajo. Ejemplo: El producto que podría generarse a partir de la pregunta: ¿Qué soluciones podemos proponer para reducir la contaminación por plásticos en el lago de managua?, podrían ser: Vídeos cortos informativos o infografías para colocar en el colegio, en la comunidad y en espacios públicos; obra de teatro original o una serie de sketches cortos que ilustren los efectos de la contaminación plástica en los lagos y motiven a la audiencia a tomar medidas; un manual impreso y/o digital que ofrezca consejos prácticos y sencillos sobre cómo reducir el consumo de plástico. El manual se puede imprimir y distribuir en la escuela y la comunidad, o compartir como un documento PDF en línea.*



- *El proyecto se conecta con situaciones o problemas del mundo real*, lo que hace que el aprendizaje sea significativo y aplicable.
- *El trabajo en equipo es fundamental*, promoviendo la comunicación, la negociación y la división de roles entre los/as estudiantes. El ABPy se basa en la colaboración, ya que la mayoría de los proyectos son demasiado complejos para ser completados por un solo estudiante. A través del trabajo en equipo, los estudiantes desarrollan habilidades sociales cruciales como la comunicación, la negociación, la resolución de conflictos y la distribución de responsabilidades. Ejemplo: En un proyecto sobre la creación de una "ciudad de cartón", los niños se organizan en grupos. Cada grupo es responsable de una parte de la ciudad (el parque, la escuela, el supermercado). Deben negociar los espacios, compartir materiales y tomar decisiones juntos.
- *Los/as estudiantes desarrollan el pensamiento crítico y la resolución de problemas*. Analizan información, evalúan opciones, superan obstáculos y toman decisiones informadas a lo largo del proyecto. Ejemplo: Los/as estudiantes deben investigar y analizar a fondo la contaminación plástica (estadísticas, informes de fuentes confiables, evaluar la credibilidad de las fuentes de información, seleccionar información relevante y científica para evitar sesgos, evaluar diferentes perspectivas sobre el problema y posibles soluciones, justificar sus conclusiones y su propuesta concreta.
- *El proyecto final tiene una presentación pública*. Se comparte con una audiencia real (compañeros, padres, comunidad), lo que añade un propósito y un nivel de responsabilidad al trabajo.

05 Etapas del ABPy





Aprendizaje Basado en Proyectos Situados

¿Qué es el aprendizaje basado en proyectos situados?

El Aprendizaje Basado en Proyectos Situados (ABPS) es una metodología en la que los/as estudiantes aprenden mediante la elaboración de proyectos auténticos, en los que el conocimiento se construye y aplica en un contexto real de la comunidad, implicando sentido, relevancia y transformación *social* (Tapia, Freire y Hallo, 2025)

El Aprendizaje Basado en Proyectos Situado (ABPS), es una variante del Aprendizaje basado en proyectos (ABPy). Aunque el ABPy ya fomenta la resolución de problemas reales, la versión "situada" lo enfatiza aún más al enraizar los proyectos directamente en las experiencias de vida, el entorno y las problemáticas de la comunidad a la que pertenecen los/as estudiantes.

Podemos considerar que el ABP Situado es una evolución o una especialización del ABP. Mientras que el ABPy puede abordar cualquier tema, el ABP Situado busca que los proyectos tengan un impacto directo y significativo en el entorno del estudiante, lo que le da un propósito más profundo y relevante.

Ambos enfoques contribuyen con la misión de los colegios teresianos. Aunque el enfoque del ABPS se alinea con su filosofía educativa que busca transformar la realidad a través del aprendizaje. El siguiente cuadro presenta la relación entre ambos:

Cuadro 2 Relaciones entre el ABP y el ABPS

Aspecto	ABPy	ABPS
Origen	Estrategia didáctica centrada en proyectos.	Variante del ABP vinculada al contexto.
Contexto	Puede ser real, ficticio o simulado.	Siempre situado en la realidad cercana del estudiante.
Propósito	Desarrollar competencias y resolver un reto.	Resolver un reto y fortalecer la identidad, pertenencia y compromiso social.
Ejemplo Primaria	Maqueta de ciudad ecológica.	Reforestación en la escuela o comunidad.
Ejemplo Secundaria	Periódico digital escolar ficticio.	Periódico comunitario real con problemas locales.
Etapas	Presentación del problema → Análisis del problema → Investigación → Generación y evaluación de soluciones → Presentación de la solución → Reflexión y evaluación.	Detección del contexto y el problema real → Formulación del reto o pregunta guía → Planificación interdisciplinaria → Investigación y trabajo de campo → Diseño o desarrollo del producto o solución → Implementación y socialización → Evaluación y reflexión.
Valor agregado	Creatividad, colaboración.	Relevancia social, aprendizaje significativo y transformación del contexto.
Aspecto	ABPy	ABP Situado
Enfoque	Proyecto para resolver un reto educativo o real.	Proyecto para resolver un reto real y contextualizado en la vida de los estudiantes.
Contexto	Puede ser local, nacional o ficticio.	Siempre parte de la realidad inmediata del alumno.
Pertinencia	Relaciona conocimientos con un producto o solución.	Relaciona conocimientos con transformación social y cultural del entorno.
Vínculo comunitario	Puede o no incluirlo.	Implica a la comunidad como parte del aprendizaje.

Características relevantes del ABPS:

- Contexto auténtico: El proyecto se basa en una situación real que los/as estudiantes conocen. Ejemplos: a) Diseñar un sistema de recolección de agua de lluvia para la escuela en una comunidad con problemas de agua, b) Crear un plan de acción para reducir el consumo de energía en el colegio después de medir el gasto eléctrico real.
- Pertinencia cultural y social: Se relaciona con costumbres, valores y realidades de la comunidad. Ejemplos: a) Investigar y documentar recetas tradicionales locales, para presentarlas en una feria gastronómica escolar, b) Rescatar leyendas y mitos de la comunidad para hacer un libro ilustrado digital.



- **Aplicación directa del conocimiento:** Lo aprendido se usa para mejorar la realidad inmediata. Ejemplos: a) Crear un jardín con plantas medicinales para el botiquín natural de la escuela, b) Diseñar un sistema de compostaje escolar para reducir la basura orgánica.
- **Participación activa de la comunidad:** Se involucra a familias, líderes y organizaciones locales. Ejemplos: a) Trabajar con padres y abuelos para reconstruir un parque infantil deteriorado, b) Colaborar con una entidad local para realizar campañas de concientización sobre la limpieza del río, lago o mares cercanos.
- **Multidisciplinariedad contextualizada:** Integra varias áreas, pero siempre en conexión con la vida real de los/as estudiantes. Ejemplo: a) Proyecto de huerto escolar que integra ciencias naturales (plantas), matemáticas (medición de terrenos) y arte (carteles), b) Proyecto de radio escolar sobre noticias del barrio, integrando lengua, tecnología y estudios sociales.
- **Evaluación centrada en proceso y producto real:** Se valora tanto el trabajo realizado como su impacto real. Ejemplo: a) Evaluar el diseño y funcionamiento del huerto escolar y la participación de los niños, b) Evaluar la campaña ambiental por su alcance y calidad del material elaborado.

05 Etapas del Aprendizaje Basado en Proyectos Situados





Estudio de Caso

El estudio de caso, en el ámbito educativo, se define como una estrategia pedagógica y de investigación que sitúa al estudiante ante situaciones problemáticas o dilemas reales (o simulados), con la finalidad de analizar, comprender y proponer soluciones. Más que una mera descripción de un evento es una herramienta para la reflexión profunda y el desarrollo de habilidades. En este contexto, el estudio de caso es ideal para conectar la teoría con la práctica, permitiendo que el/la estudiante se involucre de forma consciente y responsable en su propio aprendizaje a lo largo de todo el proceso (González Pérez, 2015).

Características del estudio de caso

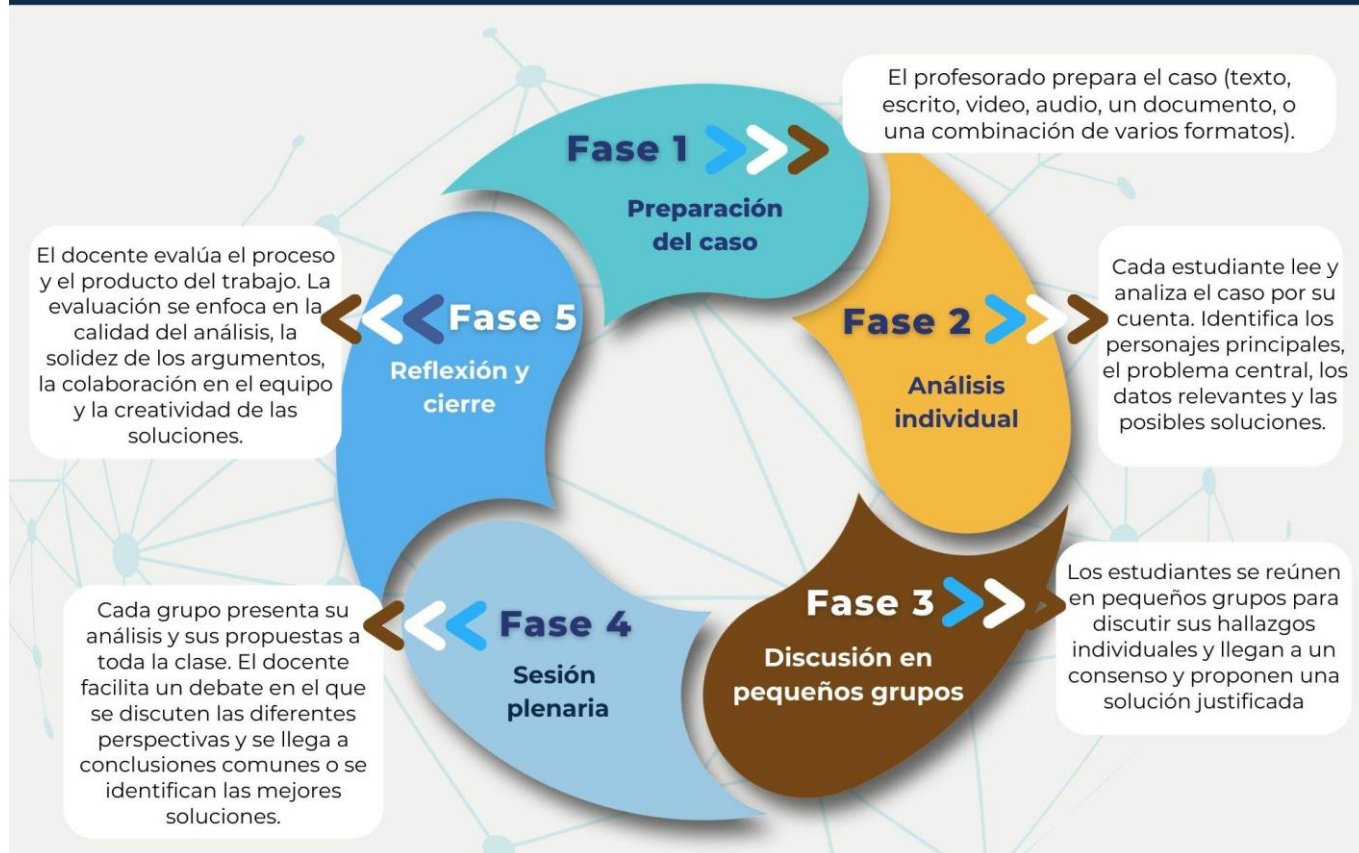
- *Contexto auténtico y relacionado con su mundo.* Los casos se basan en situaciones que los/as estudiantes pueden entender y con las que se pueden identificar. Los temas deben ser cercanos a su realidad. Ejemplo: El problema de un huerto escolar que no produce suficientes vegetales, es un problema real del entorno de los/as estudiantes y esto facilitaría despertar su motivación e interés.
- *Fomento de Habilidades de investigación y análisis.* Esta metodología obliga a los/as estudiantes a ir más allá de la información que se les presenta. Deben buscar datos, contrastar fuentes y pensar de forma crítica. Ejemplo: En el caso del huerto, los/as estudiantes investigarán qué tipo de plantas son adecuadas para el suelo, qué cantidad de agua necesitan y cuáles son las plagas más comunes. No se les da la respuesta, sino que ellos la descubren.
- *Énfasis en la colaboración y la comunicación.* El estudio de caso se desarrolla en equipos, lo que fomenta habilidades sociales. Los/as estudiantes deben escuchar a sus compañeros/as, debatir ideas, defender sus puntos de vista y trabajar juntos para llegar a una solución. Ejemplo: Al trabajar en el huerto, los niños deben negociar qué tipo de plantas sembrar, cómo distribuir las tareas y cómo presentar sus hallazgos. Esto les enseña a resolver conflictos y a trabajar en equipo.
- *Soluciones múltiples y pensamiento crítico.* No existe una respuesta única para un estudio de caso. Los/as estudiantes deben evaluar varias opciones y justificar por qué su propuesta es la mejor. Este proceso les enseña a pensar de forma crítica y a tomar decisiones informadas. Ejemplo: Las soluciones para el huerto pueden ser muchas: sembrar plantas diferentes, usar fertilizantes orgánicos o cambiar el



sistema de riego. Los/as niños/as deben argumentar por qué una opción es más viable que otra.

Etapas para su implementación

06 Etapas del estudio de caso





Aprendizaje Servicio

El Aprendizaje-Servicio (ApS), conocido también como *Service-Learning*, es una metodología pedagógica activa que integra de manera intencionada y reflexiva el servicio comunitario significativo con el aprendizaje académico. No es una forma de voluntariado o de prácticas, sino una combinación de ambos en la que el servicio responde a necesidades reales de la comunidad y, a su vez, enriquece y contextualiza el aprendizaje a través de esa experiencia (Santos, Martínez, Ruiz y Chiva, 2024). La finalidad principal del ApS es doble:

- Fomentar el aprendizaje académico profundo y significativo: Al aplicar los conocimientos y habilidades en contextos reales de servicio, los estudiantes comprenden mejor la teoría, desarrollan un pensamiento crítico, fortalecen la motivación y la conexión con el contenido curricular.
- Promover la responsabilidad cívica y el compromiso comunitario: El ApS busca formar ciudadanos activos, conscientes de las necesidades de su entorno y comprometidos con la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

Principales características

El Aprendizaje-Servicio (ApS) es una metodología educativa que combina el aprendizaje curricular con un servicio real a la comunidad. En lugar de ser un trabajo voluntario separado, el ApS integra ambos componentes de manera que los estudiantes aprenden mejor los contenidos escolares al aplicarlos para resolver una necesidad de su comunidad.

- *Conexión curricular explícita.* El ApS no es una actividad extra, sino una parte fundamental del currículo. Los proyectos de servicio están diseñados para que los/as estudiantes apliquen directamente los conocimientos y habilidades que aprenden en clase. Ejemplo: En una clase de Matemáticas de octavo grado, los/as estudiantes aplican sus conocimientos de estadística y probabilidad para hacer una encuesta sobre la seguridad vial en su comunidad. Su servicio es crear un informe detallado con sus hallazgos y presentarlo a la alcaldía municipal para solicitar la instalación de un semáforo.



- *Servicio genuino y pertinente.* El corazón del ApS es un servicio que aborda una necesidad real y significativa de la comunidad. No se trata de una simulación; el trabajo de los/as estudiantes tiene un impacto concreto. Ejemplo para niños: En una clase de Educación Artística, los/as estudiantes aprenden sobre las diferentes emociones y el significado del color. Su servicio es pintar un mural en una pared del hospital infantil de su ciudad. El objetivo no es solo pintar, sino crear un ambiente más alegre para los/as niños/as hospitalizados.
- *Reflexión crítica constante.* La reflexión es lo que convierte una actividad de servicio en una experiencia de aprendizaje. En cada etapa del proyecto, los/as estudiantes analizan sus experiencias, conectan lo que están haciendo con lo que están aprendiendo, y reflexionan sobre el impacto de su trabajo. En la clase de Ciudadanía y Derechos Humanos, los/as estudiantes que organizan un taller para personas mayores sobre el uso de tabletas, escriben en un diario sus impresiones. En este diario, reflexionan sobre las dificultades que enfrentaron al enseñar, la paciencia que tuvieron que tener y la importancia de la empatía.
- *Participación activa de la comunidad.* La comunidad no es un mero receptor del servicio, sino que participa activamente en el proyecto. Los miembros de la comunidad ayudan a identificar la necesidad, a guiar a los/as estudiantes en el proceso y a evaluar los resultados. Ejemplo: En el proyecto de seguridad vial, la policía local y los líderes comunitarios se reúnen con los/as estudiantes para compartir sus conocimientos sobre el problema, revisar el informe que los estudiantes crearon y discutir cómo se pueden implementar sus sugerencias. Esto da validez y un propósito real al proyecto.

Etapas para su implementación

07 Etapas del Aprendizaje de Servicio





Enfoque STEAM

El enfoque STEAM (por sus siglas en inglés: Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) es una metodología educativa transdisciplinar que busca integrar de forma coherente estas cinco áreas del conocimiento para resolver problemas del mundo real. A diferencia de las metodologías tradicionales que enseñan cada disciplina por separado, STEAM las une para que los estudiantes puedan ver la conexión entre la ciencia y la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas. Su esencia es la aplicación del conocimiento a través de la creatividad y el pensamiento crítico (Cilleruelo y Zubiaga, 2014)

Características Fundamentales y Ejemplos

- **Enfoque Transdisciplinar:** Las cinco disciplinas no se enseñan de forma aislada, sino que se fusionan para abordar un problema o proyecto.
 - Ejemplo para niños/as: En una clase de Primaria, un proyecto para diseñar una casa para un animal local integra la Ciencia (investigar sobre el hábitat y las necesidades del animal), la Tecnología (usar herramientas digitales para investigar), la Ingeniería (diseñar la estructura de la casa), el Arte (decorar la casa de forma creativa) y las Matemáticas (medir las dimensiones y calcular los costos).
 - Ejemplo para adolescentes: En Secundaria, para un proyecto sobre la creación de un sistema de riego para la escuela, se integra la Ciencia (estudiar la absorción del agua en las plantas), la Tecnología (diseñar un sensor de humedad), la Ingeniería (construir el sistema de tuberías), el Arte (crear una infografía del sistema para presentarlo) y las Matemáticas (calcular el flujo del agua y el presupuesto).
- **Aprendizaje basado en proyectos y problemas:** El aprendizaje se desarrolla a través de un proyecto o un problema guía que desafía a los estudiantes a investigar, diseñar y crear.
 - Ejemplo para niños/as: El problema guía puede ser: "¿Cómo podemos crear un sistema que recoja el agua de lluvia para regar las plantas de la escuela?". Esto los obliga a pensar como ingenieros, científicos y matemáticos.
 - Ejemplo para adolescentes: El problema puede ser: "¿Cómo podemos diseñar un prototipo de un brazo robótico que pueda ayudar a recoger basura del patio



de la escuela?". Esto los obliga a aplicar los principios de la robótica, la física y el diseño.

➤ **Fomento del Pensamiento crítico y creativo:** Los/as estudiantes analizan, evalúan y toman decisiones fundamentadas. Aprenden a abordar los problemas de forma creativa, pasando por las etapas de empatizar, definir, idear, prototipar y testear, lo cual es una habilidad crucial en el mundo actual. La inclusión del arte potencia la imaginación y el pensamiento creativo.

- Ejemplo para niños/as: Para el proyecto de la casa del animal, primero empatizan con las necesidades del animal, luego definen el problema (ej. "el animal necesita un refugio seguro"), idean diferentes diseños, prototipan un modelo y finalmente lo testean para ver si funciona.
- Ejemplo para adolescentes: Para el brazo robótico, empatizan con las personas que recogen la basura, definen los parámetros del brazo, idean diferentes mecanismos, prototipan un modelo funcional y lo testean para ver si es efectivo.

➤ **Uso de tecnología:** Las herramientas digitales y tecnológicas se emplean como medios para investigar, crear y comunicar.

Ejemplo para niños/as: Ante el reto de diseñar y construir un puente resistente usando materiales accesibles, integrando arte, tecnología y trabajo en equipo. Los niños usan una tablet para fotografiar el proceso y grabar un video de la prueba final.

Ejemplo para adolescentes: Utilizan software de simulación para probar el diseño antes de construirlo y elaboran una presentación digital con los resultados.

Etapas para Implementar STEAM

Las etapas no son lineales, sino que se repiten en un ciclo iterativo y reflexivo:





3. La evaluación en el Aprendizaje Situado

La evaluación en el aprendizaje situado revela que debe ser un proceso integral y multidimensional, diseñado para reflejar la complejidad de la metodología. La evaluación debe ser auténtica, es decir, vinculada directamente a las tareas y contextos reales del proyecto, problema, caso, servicio.

**Evaluación Auténtica
vinculada a las tareas y
contextos reales**

Evaluar el aprendizaje en experiencias de aprendizaje situado requiere por un lado valorar tanto el proceso como el producto final; incorporar las dimensiones de la evaluación (diagnóstica, formativa, socioformativa y sumativa) y la participación activa del estudiante. Esto se debe a que el aprendizaje situado evalúa integralmente al estudiante.

a) Evaluación del proceso y el producto

Proceso	Producto
Evaluar el proceso significa valorar cómo el estudiante se involucra, colabora y reflexiona a lo largo del proyecto. El foco no está en el "qué", sino en el "cómo". Esta evaluación es fundamentalmente formativa. Sirve para guiar al estudiante, ofrecerle retroalimentación oportuna y ayudarlo a desarrollar habilidades blandas que son esenciales para su vida personal y profesional. Evaluar el proceso significa valorar cómo el estudiante se involucra, colabora y reflexiona a lo largo del proyecto. El foco no está en el "qué", sino en el "cómo". Esta evaluación es fundamentalmente formativa. Sirve para guiar al estudiante, ofrecerle retroalimentación oportuna y ayudarlo a desarrollar habilidades blandas que son esenciales para su vida personal y profesional. ¿Qué se evalúa? Se evalúan habilidades como la investigación, el pensamiento crítico, la resolución	Evaluar el producto significa valorar la creación tangible o la solución final que surge del proyecto. El foco aquí está en el "qué" se logró, en la calidad del resultado. Esta evaluación es principalmente sumativa. Mide el nivel de dominio que el/la estudiante ha alcanzado en un momento determinado. En el aprendizaje situado, el producto no es solo un objeto, sino una evidencia concreta de que el estudiante ha logrado transferir la teoría a la práctica. ¿Qué se evalúa? Se evalúa la calidad, la pertinencia, la originalidad y la funcionalidad del producto o la solución. Se verifica si el producto cumple con los objetivos del proyecto y si demuestra una aplicación profunda del conocimiento.



de problemas, la colaboración, la autonomía y la creatividad. También se valora la capacidad del estudiante para reflexionar sobre sus errores y aciertos, y para ajustar su rumbo.

Ejemplos:

Evaluar el proceso

- El proyecto de crear un huerto escolar organizado para niños de 5to grado, el docente evalúa el proceso a través de una guía de observación que registra si los niños/as se organizan en equipos, si miden correctamente las parcelas y si se ayudan mutuamente al sembrar. La bitácora de trabajo de cada grupo muestra los desafíos que enfrentaron y cómo los resolvieron.
- El proyecto de crear una página web para un organismo organizado para adolescentes de 8to grado, el docente evalúa el proceso a través de rúbricas de coevaluación en la que los/as estudiantes valoran la contribución de sus compañeros/as. Los diarios de reflexión de los/as estudiantes muestran cómo superaron los problemas de programación y cómo negociaron el diseño de la página.

Ejemplos:

Evaluar el producto

- El proyecto de crear un huerto escolar, se evalúa el producto a través de la calidad de los vegetales cultivados. El/la docente utiliza una rúbrica de producto que valora el crecimiento de las plantas, la organización del huerto y la presentación final de un reporte con los resultados.
- El proyecto de crear una página web para una entidad, se evalúa el producto a través de una rúbrica de desempeño que mide la funcionalidad, el diseño, la calidad del contenido y la facilidad de navegación de la página web. La opinión de la entidad beneficiaria también sirve como evaluación del impacto del producto.

b) Dimensiones de la evaluación

La evaluación en el aprendizaje situado se cruza con las dimensiones diagnóstica, formativa, socioformativa y sumativa de la siguiente manera:



Evaluación diagnóstica: El punto de partida

El/la docente debe identificar lo que los/as estudiantes ya saben (o creen saber) y sus habilidades iniciales. Esto no solo se limita a lo académico, sino también a su capacidad para colaborar y sus actitudes. La responsabilidad del docente es utilizar herramientas como encuestas o juegos de roles al inicio del proyecto para identificar los conocimientos previos, los roles que asumen en un grupo y las ideas preconcebidas sobre el tema.

► Ejemplos de instrumentos:

- Un cuestionario inicial para un proyecto sobre robótica, preguntando qué saben sobre programación y su experiencia trabajando en equipo.
- Ante un proyecto sobre la reforestación, el docente pide a los/as estudiantes que escriban lo que saben sobre los árboles y la ecología de su zona. Esto le permite saber qué conocimientos ya tienen y cuáles necesitan reforzar.

Evaluación formativa y socioformativa: El corazón del proceso

Esta es la fase más crucial. El/la docente actúa como un acompañante y facilitador/a. La retroalimentación constante es la clave para que el estudiante mejore su aprendizaje y su servicio. La evaluación socioformativa se enfoca en el desarrollo de valores como la empatía, la responsabilidad y la resolución de problemas. La responsabilidad del docente es monitorear de forma constante el progreso de los equipos, hacer preguntas que promuevan la reflexión y ofrecer retroalimentación específica y oportuna. El/la docente debe guiar a los/as estudiantes en la autoevaluación y la coevaluación para que aprendan a ser críticos y responsables.



Ejemplos de instrumentos:

- **Diarios de reflexión:** El/la docente lee el diario de los/as estudiantes y les da comentarios específicos sobre cómo mejorar sus habilidades de análisis. En un proyecto sobre las necesidades de la comunidad, un estudiante reflexiona en su diario que le resultó difícil entender a las personas que tienen una opinión contraria a la suya. El/la docente le anima a que analice ese sentimiento para que desarrolle la empatía y la capacidad de entender otras perspectivas.
- **Rúbricas de coevaluación:** Los/as estudiantes se evalúan mutuamente con una rúbrica que valora el liderazgo, la comunicación y la contribución de cada miembro al equipo.
- **Bitácoras de trabajo:** Se evalúa si los/as estudiantes están cumpliendo con los plazos y las tareas que se asignaron.
- **Preguntas de análisis:** Durante un proyecto para construir un filtro de agua, el/la docente observa a los/as estudiantes y les hace preguntas como: "¿Por qué crees que el carbón activado funciona mejor que la arena?". Esta retroalimentación ayuda a los/as estudiantes a reflexionar sobre su proceso y a mejorar la efectividad de su filtro.

Evaluación sumativa: El cierre y la certificación

La evaluación sumativa en el aprendizaje situado certifica los logros de los estudiantes al finalizar un proyecto. Su rol principal es demostrar que el/la estudiante ha logrado transferir la teoría a la práctica en un contexto real, y no solo si ha memorizado conceptos. Esta evaluación es holística y valora el resultado final del proyecto, el proceso que se siguió y el desarrollo integral del estudiante.

El objetivo de la evaluación sumativa en el aprendizaje situado persigue:

- **Certificar el aprendizaje:** Mide el nivel de dominio que el/la estudiante ha alcanzado en un momento determinado.
- **Evaluar la transferencia del conocimiento:** Verifica si el estudiante es capaz de utilizar lo que aprendió en el aula para resolver un problema real en su comunidad.



- Medir el impacto del servicio (cuando corresponda): Valora si el proyecto tuvo un efecto positivo y tangible en la comunidad, lo cual es la esencia del aprendizaje situado.
- Cerrar el ciclo de aprendizaje: Proporciona un punto final para que los estudiantes reflexionen sobre toda su experiencia y celebren sus logros.

Para desarrollar una evaluación sumativa efectiva, el/la docente debe utilizar una variedad de instrumentos que valoren tres ámbitos clave del aprendizaje situado: el aprendizaje académico, la calidad del servicio y el desarrollo integral.

Evaluación del aprendizaje académico:

El/la docente valora si los/as estudiantes han adquirido los conocimientos y las habilidades curriculares.

- Instrumentos: Portafolios de evidencias (que incluyen borradores, investigaciones y el producto final), presentaciones orales y un informe escrito donde expliquen el proceso que siguieron y las conclusiones que obtuvieron.

Evaluación de la calidad del servicio (cuando corresponda):

Se verifica si el servicio fue útil y de alta calidad para la comunidad.

- Instrumentos: Evaluaciones de la comunidad, que se realizan a través de encuestas o entrevistas a los beneficiarios del servicio.

Evaluación del desarrollo integral:

El/la docente mide el crecimiento de los/as estudiantes en habilidades sociales, de liderazgo, empatía y responsabilidad social.

- Instrumentos: Rúbricas de autoevaluación donde los/as estudiantes reflexionan sobre su propio crecimiento, y diarios de reflexión finales donde analizan cómo el proyecto cambió su forma de ver el mundo.

c) Participación del estudiante

La participación del estudiante en el proceso de evaluación del aprendizaje situado es fundamental porque convierte la evaluación en una herramienta de reflexión y mejora continua, en lugar de un juicio externo. Cuando los estudiantes participan activamente, desarrollan autoconciencia sobre su propio aprendizaje, identifican fortalezas y áreas de mejora, y asumen un rol de corresponsabilidad en

**Autoconciencia sobre su
propio aprendizaje**

Metacognición

Coevaluación



su formación. Esto fomenta la metacognición —es decir, la capacidad de pensar sobre cómo aprenden— y refuerza habilidades como la autoorganización, la autorregulación y la autonomía.



En el aprendizaje situado, donde las tareas están vinculadas a contextos reales y significativos, la participación del estudiante en la evaluación fortalece la conexión entre lo aprendido y su aplicación práctica. Además, favorece la construcción de un sentido crítico, ya que en la coevaluación los estudiantes analizan y valoran el trabajo de sus compañeros, desarrollando empatía, capacidad de argumentar y habilidades comunicativas. Por ejemplo, en un proyecto de diseño de soluciones para un problema ambiental escolar, la autoevaluación les permitiría reflexionar sobre su aporte en la investigación, mientras que la coevaluación les ayudaría a valorar cómo otros han abordado la misma problemática.

Ejemplos de instrumentos de autoevaluación y coevaluación:

- Rúbrica de autoevaluación: El/la estudiante califica su desempeño en criterios como participación, creatividad, calidad del producto, uso de información, etc.
- Lista de cotejo de coevaluación: Los/as compañeros verifican si el trabajo cumple con determinados elementos (claridad de ideas, relevancia de datos, presentación, colaboración).
- Diario reflexivo: El/la estudiante escribe sus aprendizajes, dificultades y estrategias usadas para superarlas.
- Semáforo de aprendizaje: Los/as estudiantes marcan con verde lo que dominan, amarillo lo que entienden parcialmente y rojo lo que necesitan reforzar.

Preguntas que puede hacer el/la docente para fomentar la autoevaluación y coevaluación:

Autoevaluación:

- ¿Qué aprendí durante esta actividad?
- ¿Qué parte del proyecto, caso, problema o servicio fue más difícil para mí?
¿Cómo lo resolví?
- ¿Qué haría diferente la próxima vez?
- ¿En qué aspectos superé mis expectativas?
- Coevaluación:
 - ¿Qué elementos del trabajo de mi compañero me parecieron más creativos?
 - ¿En qué podría mejorar su presentación o producto?



- ¿Cómo contribuyó al trabajo en equipo?
- ¿Qué aprendí de observar su proceso o resultado?

A continuación, se presentan una rúbrica para autoevaluar el aprendizaje en un proyecto, caso, problema o servicio, y una lista de cotejo para la coevaluación.

Rúbrica de autoevaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	En proceso (2)	Necesita mejorar (1)	Mi puntaje (razona y justifica)
Participación activa 	Siempre participé, di ideas y ayudé a mis compañeros.	Participé la mayoría del tiempo.	Participé pocas veces y no siempre colaboré.	No participé ni ayudé.	
Calidad del trabajo 	El producto es creativo, claro y completo.	El producto es claro, aunque le faltan algunos detalles.	El producto es incompleto o poco claro.	El producto no cumple con lo solicitado.	
Uso de información 	La información es correcta, variada y bien organizada.	La información es correcta, aunque poco variada.	Hay errores o información incompleta.	La información es incorrecta o confusa.	
Trabajo en equipo 	Colaboré siempre, escuché y respeté ideas.	Colaboré casi siempre y respeté a mis compañeros.	Colaboré poco y a veces interrumpí o no escuché.	No colaboré ni respeté el trabajo del grupo.	

Lista de cotejo

Aspecto a evaluar	Sí	No	Comentario
Presenta ideas claras y fáciles de entender.	☐	☐	
Utiliza información correcta y relevante.	☐	☐	
Participa y colabora con el equipo.	☐	☐	
Escucha y respeta las ideas de otros.	☐	☐	
Muestra creatividad en su trabajo.	☐	☐	



4. Sinergia entre el Trabajo Cooperativo y el Aprendizaje Situado

El trabajo cooperativo y el aprendizaje situado se complementan perfectamente. El aprendizaje situado se basa en la idea de que el conocimiento se construye mejor cuando se aplica en un contexto social y real. El trabajo cooperativo provee ese contexto social necesario.

En el mundo real, los problemas complejos se resuelven en equipos. El trabajo cooperativo dentro del aprendizaje situado replica esta dinámica al asignar a los/as estudiantes roles auténticos (investigador/a, diseñador/a, comunicador/a), lo que los prepara para desafíos futuros.

Al trabajar juntos en un problema real, los/as estudiantes no solo comparten lo que saben, sino que debaten, negocian y construyen un conocimiento más profundo y complejo que no podrían haber logrado solos.

El trabajo cooperativo es indispensable para el aprendizaje situado por varias razones:

- Refleja la realidad: Los problemas del mundo real, como la contaminación del Lago de Managua o la organización de una campaña de reciclaje, no se resuelven individualmente. El trabajo en equipo es la única forma de abordar su complejidad.
- Desarrolla habilidades sociales y blandas: Más allá de los contenidos académicos, los/as estudiantes desarrollan habilidades cruciales como la comunicación, la empatía, la negociación, el liderazgo y la resolución de conflictos. Estas son habilidades esenciales para su futuro profesional y personal.
- Fomenta la interdependencia positiva: Cada miembro del grupo tiene un papel que desempeñar y depende del trabajo de los demás para que el proyecto, caso o servicio sea un éxito. Esto genera un sentido de responsabilidad colectiva.



Estrategias para promover la cooperación entre estudiantes

El papel del docente es crucial para que la cooperación sea efectiva y no solo un trabajo en grupo. El profesorado debe actuar como un facilitador/a que guía el proceso.

Estrategias para promover la cooperación entre estudiantes



COLEGIOS
TERESIANOS

a) Estrategias de planificación y organización

- Asignar roles y responsabilidades: El/la docente debe ayudar modelando a los/as estudiantes a definir roles claros dentro del equipo (ej. líder, secretario, investigador). Esto evita que una sola persona domine el trabajo y asegura la participación de todos.
- Fomentar la interdependencia positiva: El proyecto debe ser diseñado de tal forma que la contribución de cada miembro sea esencial. Por ejemplo, en el diseño de una página web, una persona es la responsable del diseño visual, otra de la programación y otra de la redacción del contenido.
- Tamaño de los grupos: Mantener los grupos pequeños permite una mayor participación e interacción, facilitan la identificación y resolución de conflictos, permitiendo un aprendizaje más personalizado. Generalmente, se recomiendan grupos de 2 a 4 integrantes.
- Conformación de los grupos: La heterogeneidad en los grupos es esencial para un aprendizaje profundo. Al mezclar estudiantes con diversas habilidades y perspectivas, se estimula el pensamiento crítico y la creatividad. Esta diversidad desafía a los/as estudiantes a salir de su zona de confort, promoviendo un mayor intercambio de ideas y mejorando la retención de conocimientos.

b) Estrategias de Evaluación

- Acompañamiento constante: El/la docente debe circular por el aula, observar cómo trabajan los grupos y hacer preguntas que fomenten la reflexión sobre la colaboración (ej. "¿Qué opinan de la idea de Juan?", "¿Cómo se han dividido las tareas?"). El/la docente debe disponer de una guía de observación utilizando formularios, listas de verificación o simplemente tomando notas.
- Retroalimentación específica y oportuna: La retroalimentación es clave para guiar a la autonomía y la mejora continua del aprendizaje. No debe centrarse solo en el producto final, sino en el proceso de trabajo en equipo. El/la docente debe dar comentarios sobre cómo mejoraron en la comunicación o cómo resolvieron un conflicto e invitar a la reflexión.
- Promover la resolución de conflictos: Cuando surja un conflicto, el/la docente no debe resolverlo por ellos. Debe guiar a los/as estudiantes a través de un proceso de negociación, animándolos a escuchar las diferentes perspectivas para que ellos mismos encuentren una solución.

c) Estrategias de evaluación

- Coevaluación y autoevaluación: Al final del proyecto, caso o servicio, el/la docente debe usar instrumentos como rúbricas de coevaluación para que los/as estudiantes se evalúen entre sí. Esto les enseña a ser críticos de forma constructiva y a ser responsables de su propio desempeño y el de sus compañeros.
- Evaluación del producto y del proceso: La calificación final debe tener en cuenta no solo la calidad del producto (ej. la página web), sino también la calidad de la cooperación. Los diarios de reflexión o los informes de grupo son útiles para esta evaluación.

Para más información consultar el documento "Pautas metodológicas para gestionar el aprendizaje cooperativo en el aula", elaborado para los colegios teresianos. Ver documento en la carpeta:

https://drive.google.com/drive/folders/1O83b0giPn9KkNdfPOwMW7BL_Ous43kYd?usp=drive_link



5. Referencias Bibliográficas

- Compañía Santa Teresa de Jesús, (2017). *Modelo Educativo*. <https://curriculo-nc.fipteresiano.com/wp-content/uploads/2020/08/2-MODELO-EDUCATIVO-TERESIANO.pdf>
- Cilleruelo, L. y Zubiaga, A. (2014). Una aproximación a la educación STEAM. Prácticas educativas en la encrucijada arte, ciencia y tecnología. *Jornadas de Psicodidáctica*. Universidad del País Vasco.
- Cobo González, G., y Valdivia Cañotte, S. (2017). *Aprendizaje basado en proyecto*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Gemini, (2025). [Semejanzas y diferencias entre las estrategias del aprendizaje situado]. [La evaluación en el aprendizaje situado]. <https://gemini.google.com/app>
- González Pérez, E. (2015). Estudio de caso como estrategia didáctica en la formación del estudiantado en Bibliotecología. *Revista e-Ciencia de la Información*, 5(2), pp.1-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476847248005>
- Guamán Gómez, V. J., y Espinoza Freire, E. E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 124-131.
- Hernández Avendaño, J. L. 3., & Díaz Rosales, M. A. 3. (2015). *Aprendizaje Situado. Transformar la realidad educando*. México, D.F. Aprendizaje Situado.
- Santos-Pastor, M.L., Martínez-Muñoz, L.F., Ruiz-Montero, P.J. y Chiva-Bartolli, O. (2024). *Guía práctica para proyectos de aprendizaje servicio en educación física. Primaria y secundaria*. Registro de propiedad intelectual 00/2024/xxx. Ministerio de Cultura.
- OpenAI. (2025, 30 de julio). Respuesta a la pregunta sobre el aprendizaje situado y sus estrategias. En ChatGPT. <https://chat.openai.com/>
- Tapia, D., Freire, L., y Hallo, E., (2025). Aprendizaje Basado en Proyectos: Un enfoque educativo innovador para una enseñanza activa. *Reincisol*, 4(7), pp. 320-341. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)320-341](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)320-341)



RED COLEGIOS
teresianos
Provincia Teresiana Nuestra Señora de la Paz
Nicaragua-Costa Rica



PROVINCIA TERESIANA
NUESTRA SEÑORA DE LA PAZ

Compañía de Santa Teresa de Jesús