

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

EL PROYECTO COMO PLATO PRINCIPAL DEL APRENDIZAJE

¿Qué es?

Es una estrategia metodológica activa en la que el alumnado se enfrenta a situaciones de la vida real, planteadas como retos, con el fin de garantizar aprendizajes que culminan con la creación de un producto con validez social. En este proceso el alumnado investiga, comparte, interactúa, planifica, toma decisiones y evalúa.

¿Por qué?

Tener un pensamiento crítico, analítico y creativo, trabajar en colaboración y cooperación, resolver problemas y organizarse de manera autónoma son habilidades denominadas "Competencias para la vida en el siglo XXI" y se pueden desarrollar a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Atributos



Proceso del ABP



Diseño

- 1 Seleccionar tema que parta de los intereses del alumnado.
- 2 Establecer anclaje curricular y la estrategia de evaluación.
- 3 Diseñar la pregunta guía o reto para activar al alumnado.
- 4 Planificar fases, calendario, actividades, recursos, producto final, etc.
- 5 Organizar la presentación y difusión.



Implementación

- 1 **Activación**
Lanzar la pregunta guía y presentar los aprendizajes y productos a lograr.
- 2 **Investigación guiada, libre pautada o autónoma**
Buscar información, analizar, seleccionar, organizar, contrastar, compartir, etc.
- 3 **Realización o desarrollo**
Aplicar lo aprendido para elaborar los productos.
- 4 **Difusión y socialización**
Presentar los productos a la audiencia, recibir realimentación para mejorarlos, autoevaluar y coevaluar.

¿Cuáles son los principios del ABP?

1

La vida no está compartimentada



Currículum integrado

Se abordan diferentes disciplinas del currículo a través de un tema relevante y un eje conductor, incluyendo aprendizajes formales y no formales.

2

El /la docente me guía y me anima.



Protagonismo compartido

El Profesorado es aprendiz y no experto, y su función principal es crear los escenarios de aprendizaje que permitan que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto.

3

Somos comunidad de aprendizaje.



Inclusivo

Se da respuesta a diferentes ritmos de aprendizajes, intereses y capacidades.

4

Solo construimos conocimiento cuando investigamos y creamos.



Parte de un reto

Se parte de un tema atractivo que conecte los intereses del alumnado con los aprendizajes esperados para garantizar su motivación.

5

Reflexiono sobre lo que aprendo y cómo lo aprendo



Evaluación y reflexión continua

El alumnado aprende a evaluarse y a ser evaluado para mejorar la calidad de los procesos y de los productos en los que trabaja.

6

Lo que no se visibiliza, no existe y el que más aprende es el que enseña



Socialización y difusión

La experiencia de socialización se produce entre el alumnado y del alumnado con otros agentes educativos. El proyecto finaliza con la difusión pública de los productos.

Tipos

1

De Creación

Producto: una exposición, maqueta, representación, concierto, recital, campaña, creaciones artísticas, periódico digital, programa de radio, audioguía, etc.

2

De Investigación

Ejemplos: informe, plan de mejora, explicación de procesos científicos o sociales, ensayo crítico histórico, literario, etc.

