

Una aproximación al Aprendizaje basado en Proyectos

Programa Experimental Desarrollo de Capacidades Project@

Puerto Blázquez Carpallo

¿Por qué elegir el ABP como metodología?

- Enseñamos contenido significativo y contextualizado.
- La investigación como parte imprescindible del proceso de aprendizaje
- Aprendemos contenidos esenciales para alcanzar competencias clave
- El alumnado tiene poder de decisión
- Partimos de una pregunta abierta
- La evaluación y la reflexión están presentes en todo momento.
- Enseñar es crear una situación de aprendizaje.

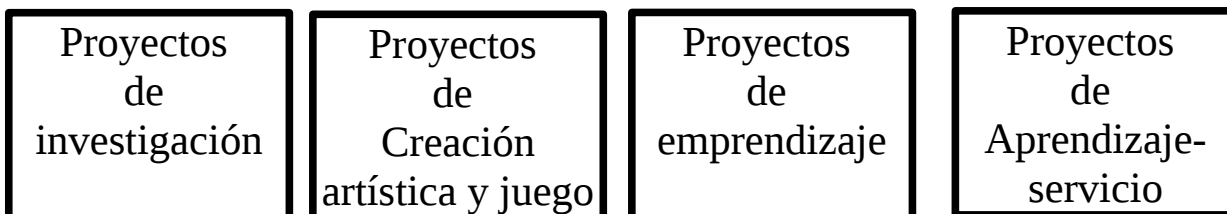
¿Qué os gusta más?

¿Jugar el partido entrenar? ¿Viajar por el mundo o colorear mapas mudos?

¿Construir ciudades o memorizar sus nombres?

Solo la participación en una actividad con sentido convierte a la experiencia educativa en una experiencia memorable.

Podríamos plantear 4 tipos básicos de proyectos:



Fases o pasos de un proyecto:

1. DESAFÍO
 - Pregunta, problema o reto a resolver
 - Establecido a priori o negociado
 - Con producto final cerrado o abierto
2. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN:
 - Análisis de los conocimientos previos
 - Fuentes primarias y secundarias
 - Contacto con una variedad de informantes
3. GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN:

- De la curación de contenidos a la lectura multimodal, transmediática y crítica
4. PRODUCCIÓN:
- Resolución del desafío
 - Elaboración del Producto final

HABLAMOS DE TIC

Como dice Jordi Adell (2004) podemos usar internet como: Biblioteca Imprenta y canal de comunicación.

Artefactos digitales:

Cualquier producción que se realiza con una herramienta TIC.

Más información: <http://artefactosdigitales.com>

Padlet del Programa #SmartSchool para conocer Apps para la creación de artefactos digitales:

<http://padlet.com/conecta13/AppsSmartSchool>

AGRUPAMIENTOS

“La estructura más adecuada para el aprendizaje de los alumnos - la que posibilita que todos los alumnos aprendan más y mejoren las relaciones interpersonales - es la estructura de aprendizaje cooperativo.

Esto se fundamenta en el siguiente principio: los alumnos no sólo aprenden porque el profesor les enseña, sino porque cooperan entre sí, enseñándose los unos a los otros.”

Pere Pujolás, 2004.

Aprender juntos alumnos diferentes. Barcelona: Octaedro, pg. 61.

Para saber más:

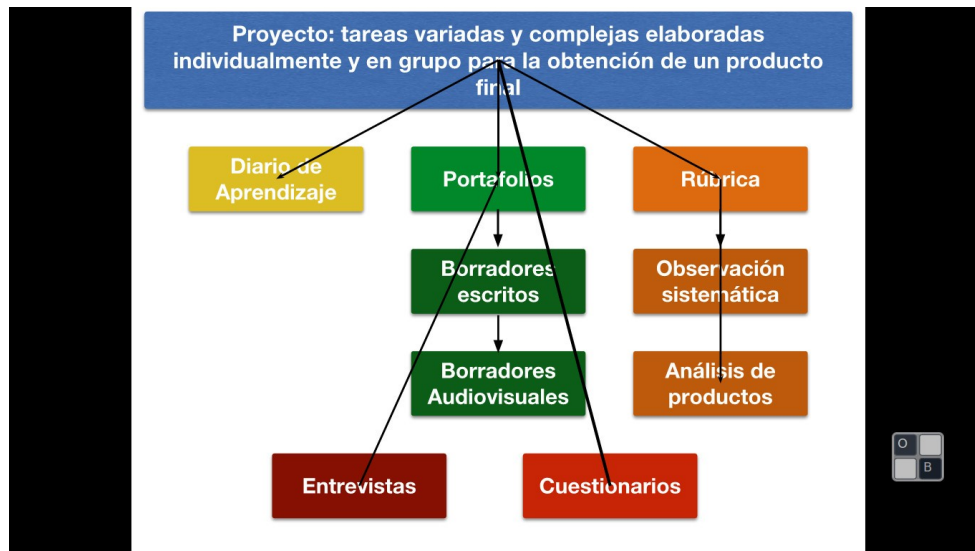
Experiencias Educativas en Aprendizaje Cooperativo

<http://fernandotrujillo.es/experiencias-educativas-en-aprendizaje-cooperativo/>

¿Y TODO ESTO, LO EVALUAMOS?

Evaluar es obtener datos de una situación para tomar decisiones.

Diferentes herramientas para evaluar.



LA LÍNEA DEL TIEMPO:

Elemento necesario desde el primer momento en que se presenta el proyecto al alumnado:

- La LÍNEA DEL TIEMPO señala los hitos del proyecto.
- Además, la LÍNEA DEL TIEMPO es también un recurso importante para garantizar evaluación dinámica.

DIFUSIÓN DEL PROYECTO:

Nuestro trabajo no debe ser discreto. Hay que difundir. Mejor herramienta de difusión de nuestro proyecto: Blog y después... Redes sociales.

Teoría y práctica del ABP

<http://www.symbaloo.com/mix/abp-teoriaypractica>

TAXONOMÍA DE PRODUCTOS FINALES

@trinukilla, @puerto

PRODUCTOS ESCRITOS	PRODUCTOS PRESENTADOS	PRODUCTOS DIGITALES	PRODUCTOS EN OTROS SOPORTES
<ul style="list-style-type: none"> • Informes • Glosarios • Monográficos • Narraciones • Artículos de opinión • Resumen • Entrevistas • Biografías • Comentarios de libros • Folletos informativos • Encuestas o cuestionarios • Revistas. • Protocolos, guías • Solucionarlos • Planificaciones de salidas, visitas... 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponencia • Conferencia • Debate • Curso o sesión de formación • Presentación de diapositivas • Comunicaciones científicas • Exposición comentada de objetos, maquetas, experimentos... • Video demostraciones • Conceptos dramatizados 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear sitiosWeb, Blog, Wiki, Sites • Vídeos • Colecciones de fotografías • Fotomontajes • Cronogramas • Narraciones digitales • Mapas de conceptos • Cómic • Murales • Posters • Podcast • Portfolios • Gráficos • Hojas de cálculo • Simulaciones • Programación robots. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maquetas • Mapas • Planos • Paneles, posters • Tablas (de resultados, comparativas...) • Gráficos estadísticos • Diagramas (comparativos, esquemas, ciclos...) • Colecciones (de fichas, naturales, cálculos...) • Juegos Gynkhanas • Portfolios • Programas de TV o de radio • Exposiciones en el centro • Experimentos • Acciones sociales fuera del centro • Producciones tecnológicas: objetos, inventos, reciclaje...