



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

A

B

P

Itinerario del alumno y del docente



Recurso elaborado por
Mtra. Helena Ferro



**Uruguay
Educa**
Un portal en movimiento

uruguayeduca.anep.edu.uy




A

B


P

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una estrategia didáctica que se caracteriza por partir de un desafío, pregunta o problema relevante para los estudiantes, que se vincula con los contenidos curriculares y con el contexto o la comunidad escolar



Sitúa a los alumnos como protagonistas de su proceso de aprendizaje y los involucra en actividades que se desarrollan en el tiempo que implican la planificación, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la creación colectiva y la indagación.

En ese camino, los estudiantes aprenden al hacer y al reflexionar sobre lo que hacen de manera colaborativa.



El aprendizaje se produce de mejor manera cuando es consecuencia de experiencias significativas, ya que esto le permite al estudiante ser copartícipe en la planificación, producción y comprensión de una experiencia.

Esta metodología se basa en la creencia que "los intereses de los niños y jóvenes deben ser la base para realizar proyectos de investigación, y éstos deben ser el centro del proceso de aprendizaje"

Kilpatrick, William Heard Metodología de proyectos



Trabajar en ABP porque...

- es un modelo que se compromete con las necesidades formativas reales de los alumnos
- conecta el currículum con sus intereses
- utiliza su forma de aprender
- entrena habilidades de pensamiento de orden superior
- integra el aprendizaje cooperativo, el intercambio de información, la conectividad y la capacidad de compromiso con el entorno

Algunas preguntas claves:

- ¿Cómo defino las distintas líneas de trabajo del proyecto?
- ¿Cómo gestiono el trabajo en grupo y me aseguro de que todos los alumnos participen de forma igualitaria? ¿Cómo creo un clima de cooperación en mi clase? ¿Puedo estar seguro de sus aprendizajes individuales?
- ¿De qué herramientas puedo disponer para desarrollar los distintos itinerarios de investigación y acción?
- ¿Cómo puedo incorporar las inteligencias múltiples al proyecto?
- ¿Qué papel tengo que jugar como docente en el proceso de investigación del grupo?

Itinerario para los alumnos

1

**PUNTO DE
PARTIDA:
LANZAMIENTO
FORMACIÓN
DE EQUIPOS**

2

**Presentación
del RETO y
del
PRODUCTO
FINAL**

3

**DESARROLLO:
investigación,
búsqueda de
información.
PRODUCTOS
INTERMEDIOS**

**ANÁLISIS Y
SÍNTESIS:
puesta en
común**

4

**PRODUCCIÓN:
elaboración del
producto final
que responde a
la pregunta
inicial**

5

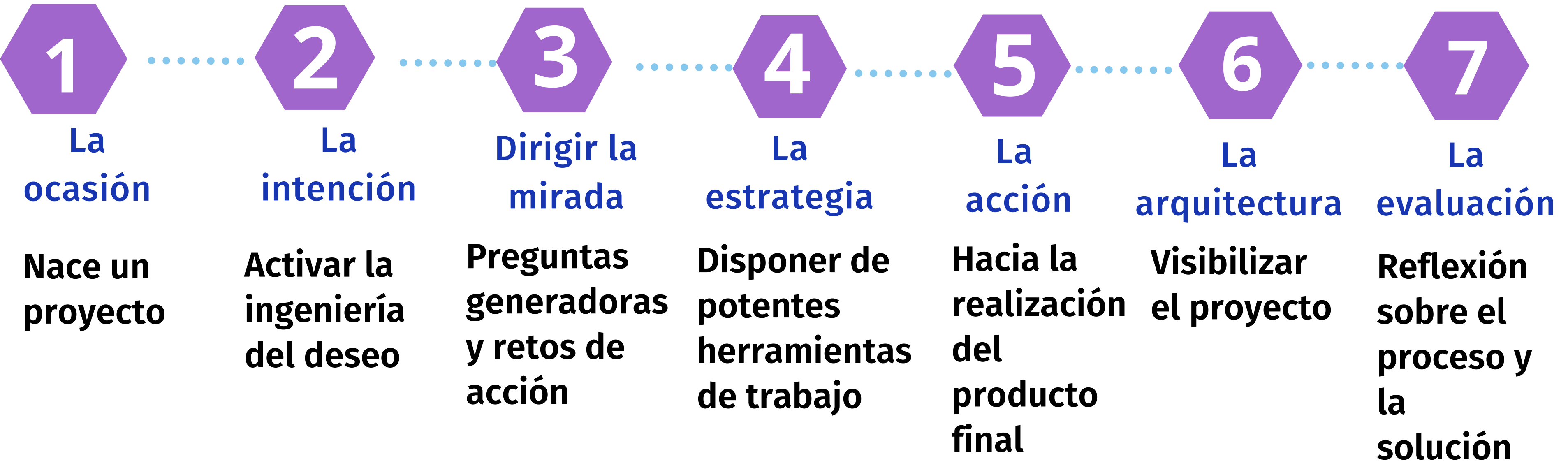
**PRESENTACIÓN:
audiencia
pública**

6

EVALUACIÓN

7

Itinerario para el docente



1

Nace un proyecto

Empezar con una pregunta, un problema o un desafío del mundo real, que sea significativo para los alumnos y que permita abordar los contenidos curriculares.

Puede nacer de:

Interés espontáneo de los alumnos

Suceso o acontecimiento

“Los días de ...”

Propuesta comunitaria

Vincular el tema con contenidos

Realizar una lista de los posibles contenidos

Priorizar cuáles trabajar

Formular Metas de Comprensión

¿Qué habilidades cognitivas, afectivas, sociales y metacognitivas deseo que desarrollen los alumnos?

¿Qué problemas quiero que estén en capacidad de resolver?

¿Qué conceptos y principios quiero que tengan capacidad de aplicar?

2

Activar la ingeniería del deseo

El esfuerzo no es presentar el tema como algo atractivo, sino conectarlo con sus vidas e intereses concretos.

Analizar la potencia educativa de una ocasión

Diseñar cómo provocar la intención de aprender.

Incorporar dimensiones racionales, relacionales, emocionales y cinestésicas del aprendizaje

3 Preguntas generadoras y retos de acción

Indagar e identificar con los alumnos, qué saben y qué necesitan aprender para el desarrollo del proyecto y la elaboración del producto final.

Motivador

Formulado como pregunta o acompañando de una narrativa.

inter-
disciplinario
multi-
disciplinario

Vinculado con los contenidos priorizados

Real o cotidiano hipotético o ficticio

4

Disponer de potentes herramientas de trabajo

Incluir instancias de reflexión y de toma de decisiones que favorezcan la autonomía y el protagonismo de los alumnos para aumentar la motivación.

Reconoce la diversidad y la heterogeneidad en el proceso de aprendizaje de los alumnos.
Propone itinerarios variados y con alternativas que contemplen distintas formas de aproximarse al conocimiento.
Asume las diferentes trayectorias de los estudiantes.

Conduce a la formación de habilidades y competencias



Aula
invertida

Estrategias
metacognitivas

Aprendizaje
cooperativo

Gamificación



Hacia la realización del producto final

Definir un producto final auténtico que pueda reflejar los aprendizajes de los alumnos

Ejemplos de productos finales

Productos escritos

Informe de investigación

Narrativa (historia, cuento, relato)

Ensayo

Carta

Cartel

Poema

Esquema o mapa conceptual

Folleto

Reportaje

Guión (película, cortometraje, obra de teatro)

Productos de presentación

Discurso

Debate

Obra de teatro/ recreación dinámica

Canción / Rap

Programa de TV (actuación)

Collage

Danza

Pintura/Dibujo

Escultura

Representación gráfica de datos

6

Visibilizar el proyecto

La arquitectura del proyecto supone el soporte que lo ubica en el espacio y el tiempo.

Al final del proceso, el grupo elabora algún tipo de producción destinada a ser compartida públicamente.

Esa producción es visible y tiene potencialidad para compartirse.

Es transversal al resto de las fases

Recoge los materiales y sucesos del proyecto

Lo organiza como un discurso narrativo

Visibiliza, comparte y da valor al trabajo a lo largo de todo el proceso

7

Reflexión sobre el proceso y la solución

Elaborar varios uninstrumentos de evaluación que permitan analizar tanto el proceso como el producto final. Compartirlo con los estudiantes al inicio del proyecto y en instancias de auto y coevaluación.

- Contrastar que los resultados de aprendizaje esperados se están consiguiendo
- Reorientar los distintos momentos del proyecto
- Proyectar nuevas acciones o dirigir las actuales
- Compartir todo el proceso de reflexión con el resto de personas que intervienen en el proyecto

Las herramientas de la evaluación auténtica tienen como objetivo el APRENDIZAJE

- El portafolio
- Diario de aprendizaje
- Trabajos y evidencias de aprendizaje
- Rúbricas
- Lista de cotejo o checklist.
- Feedbacks constantes
- Autoevaluación, co-evaluación y heteroevaluación

Objetivos y herramientas de la evaluación en ABP

Bibliografía y webgrafía

Anijovich, R. Cappelletti, G. La Evaluación como oportunidad, Ed. Paidós. 2017.

Anijovich, Rebeca/González Carlos (2011). Evaluar para aprender: conceptos e instrumentos. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Vergara Juan José, Juan José (2015) El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso. Aprendo porque quiero. Ediciones SM biblioteca Innovación Educativa.

Kilpatrick, William Heard Metodología de proyectos