

## TIPOS DE PRODUCTOS Y MODOS DE COMUNICAR LO APRENDIDO.

Una buena planificación de un propuesta debe contemplar los resultados o productos que se espera obtener. Los productos son construcciones, presentaciones o exposiciones realizadas durante el proceso, o al final del proyecto y que pueden ser elaborados empleando recursos, técnicas y lenguajes diversos. Si bien no es posible identificar por adelantado todos los productos que resultarán del proyecto, es necesario dedicar un tiempo para decidir colectivamente qué podrían presentar, construir, diseñar, realizar, recrear, interpretar o exponer los alumnos y alumnas.

Tipos de productos	Ejemplos
Informe o memoria	Búsqueda de información o investigación histórica, científica, recopilación documental, elaboración de un dossier,
Ensayos	Carta al Director, columna abierta para periódicos o publicaciones, crítica cinematográfica o de libros, artículos para wikipedia, artículos para la publicación en revistas,
Diseños	Diseño de productos, diseño de objetos tecnológicos, diseño para el hogar, planos para edificaciones, alternativas de transporte, páginas de Internet, bitácoras,
Construcciones	Modelos, máquinas, maquetas, instrumentos, aparatos, huerto escolar, cancha de juegos o deportes,
Expresión, creación o representación artística	Teatro, coreografía, canto, poesía, pintura, composición musical, interpretación, concierto, mural, <i>collage</i> , guión para película, alfarería, escultura, redacción de historias, lectura dramatizada, recreación artística,
Publicaciones impresas o multimedia	Periódico escolar, itinerarios ecológicos, históricos o literarios, comunicado de interés público, álbum histórico, guión radiofónico o televisivo, manual de animación o dibujo animado, vídeo, diario fotográficos, documental, presentación multimedia, libro digital, una traducción a otros idiomas,
Exposiciones	Quiosco informativo, museo, exhibición de productos, objetos, trabajos o actividades,
Organización de actos colectivos	Jornadas culturales o deportivas, planificación de visitas o excursiones, celebraciones, exhibiciones, eventos, campeonatos, concursos, fiestas, jornadas conmemorativas,

**Los buenos productos deben cumplir los siguientes criterios:**

- En su desarrollo, elaboración, exposición o presentación los alumnos deben poner en práctica diversos aprendizajes. Su conclusión efectiva, de acuerdo con las especificaciones planteadas previamente, obligan al alumnado a integrar distintos conocimientos, habilidades y actitudes y a aplicarlos de forma práctica.
- Los resultados del proyecto deben relacionarse con situaciones y contextos reales y preferentemente ser productos auténticos que tengan sentido también fuera del aula.
- Los productos deben ser relevantes, significativos e interesantes para los alumnos y alumnas.
- La presentación y exposición de los productos o la comunicación de resultados a las demás personas obliga al alumnado a utilizar diversos lenguajes y estrategias específicas relacionadas con cada lenguaje teniendo en cuenta a la audiencia: lenguaje escrito para buscar y rehacer la información, oral para transmitir a los compañeros y compañeras el contenido del trabajo, plástico y artístico para elaborar creaciones, mímico o gestual, icónico o simbólico, plástico, visual, de los medios de comunicación, musical, matemático, etc.

<b>Modos de comunicar lo aprendido</b>	<b>Ejemplos</b>
Presentaciones	Exposición de una investigación o de sus conclusiones, presentación multimedia, conferencia, debate, portfolio, informe monográfico, mural, página web, blog o bitácora, ...
Exhibición de destrezas	Realización de procesos propios del trabajo científico, realización de tareas en un taller, construcciones, habilidades deportivas específicas, enseñar como monitores a otros estudiantes,
Representaciones artísticas o creativas	Danza interpretativa, canto, parodia, representación de escenas o personajes, locución teatral, programa de radio o televisión, teatro, doblaje, traducción, lectura expresiva o dramatizada, recreaciones artísticas,
Simulaciones	Juicio simulado, reconstrucción de eventos históricos, juego de rol,