

**GUÍA
DE APRENDIZAJE
BASADO EN PROYECTOS**

A.B.P.



FASE INICIAL



FASE INICIAL 1. ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA

**Un hecho inesperado
y/o de actualidad**

**Aprendizaje-Servicio
ApS
Aprendemos
mejorando nuestro
entorno**

**Partiendo de los
intereses del
alumnado**

**Un proyecto
puede
iniciarse de
distintas
formas:**

**A partir del
libro de texto**

**Proyecto por
encargo**

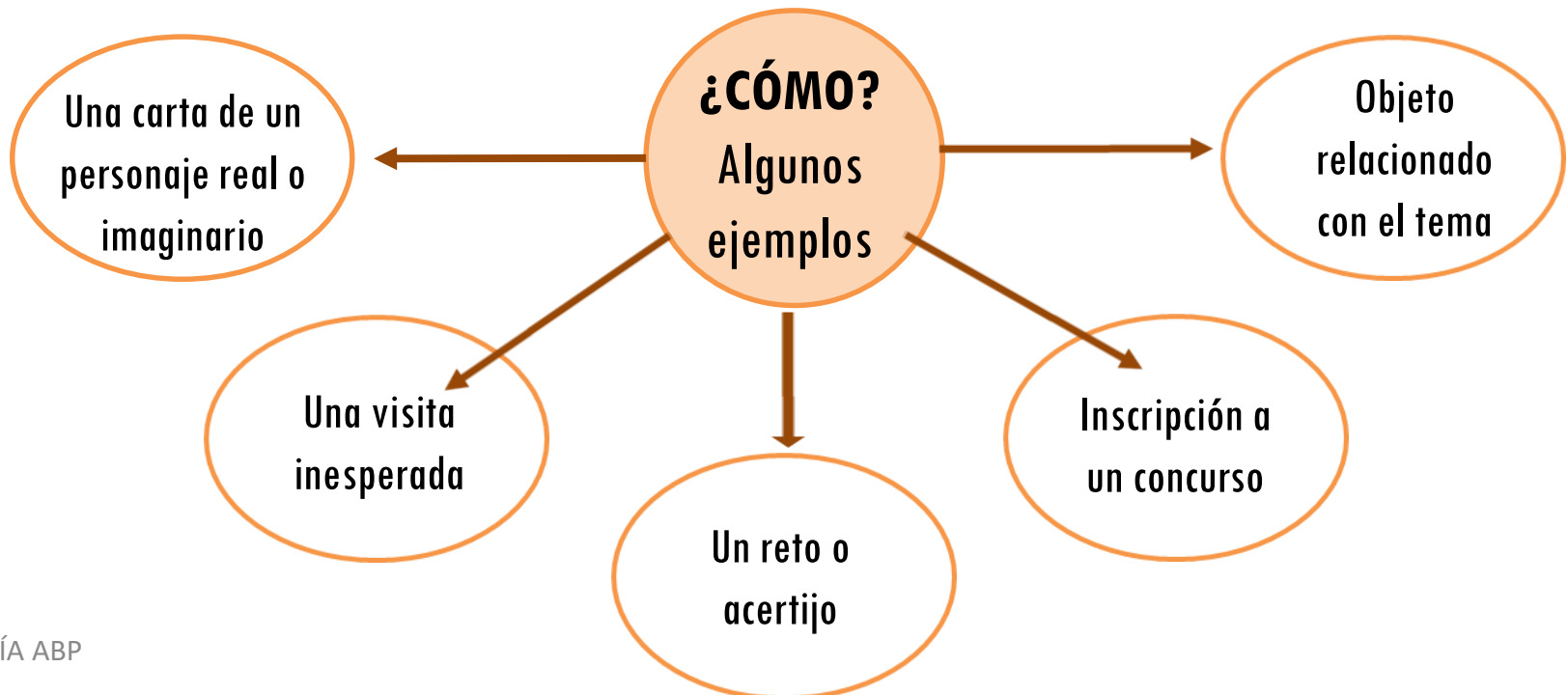
**Problemas
vinculados a la
vida real del
alumnado**

**Partiendo de los
intereses del
maestro/a.**

FASE INICIAL 2. ACTIVIDAD MOTIVADORA

¿POR QUÉ **ACTIVAR** EL TEMA?

Es **ACONSEJABLE** cuando el alumnado elige la temática para que la **motivación** y la **vinculación** con el proyecto aumente e **IMPRESINDIBLE** cuando la elección es externa.



FASE INICIAL 3. MAPA CONCEPTUAL

ES NUESTRA HERRAMIENTA DE PLANIFICACIÓN, ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN
DURANTE TODO EL PROYECTO.
DEBE ESTAR EXPUESTO Y SER REVISADO CONSTANTEMENTE

¿QUÉ SABEMOS?

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Recogemos **TODAS** las aportaciones del alumnado.

Más adelante serán **VALIDADAS**

¿ QUÉ QUEREMOS SABER/HACER?

Sus OBJETIVOS DE APRENDIZAJE se convierten en nuestros **OBJETIVOS DE ENSEÑANZA**

¿QUÉ NECESITAMOS?

¿CÓMO?- Tareas

¿CUÁNDO?- Agenda, cronograma,...

¿QUIENES?- Roles

¿QUÉ RECURSOS?- materiales, humanos, espaciales y económicos.

FASE INICIAL 4. PRODUCTO FINAL

¿PARA QUÉ?

Definir claramente el producto final supone enseñar a nuestro alumnado la meta que debe perseguir.

¡Comience con el fin en mente!

¿CÓMO ELEGIRLO?

- Atractivo y motivador.
- Que ofrezcan un servicio a la comunidad. ApS.
- Coherente con los recursos disponibles.
- Diversificar las inteligencias y competencias que implican.
- Comenzar por productos sencillos. Con la experiencia y el tiempo se complicarán por sí solos.

ALGUNOS EJEMPLOS:

- Folleto informativo
- Video-Tutorial
- Exposición fotográfica
- Planificación de una excursión
- Representación teatral

FASE DE DESARROLLO

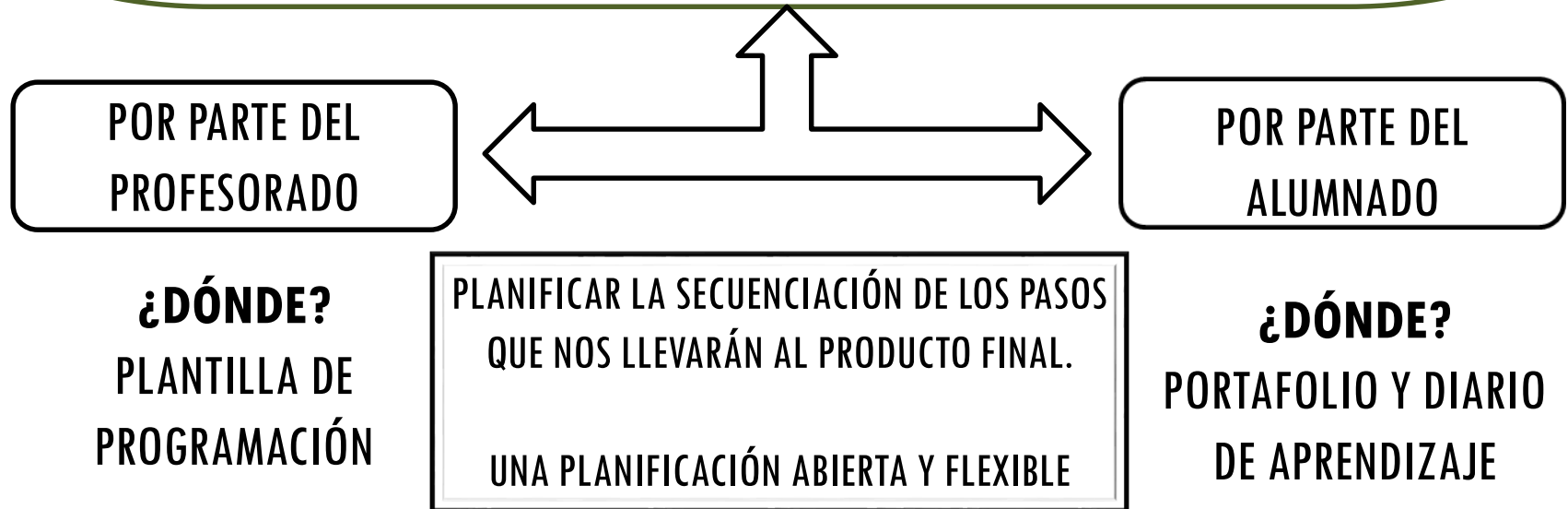
1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

2. BÚSQUEDA DE FUENTES DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

3. PUESTA EN MARCHA DE TAREAS Y ACTIVIDADES

FASE DE DESARROLLO

1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

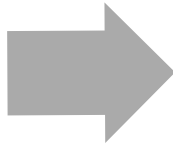


FASE DE DESARROLLO

2. BÚSQUEDA DE FUENTES DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

¿ DÓNDE BUSCAR?

ENTRONO
ESCOLAR



ENTORNO
EXTRAESCOLAR

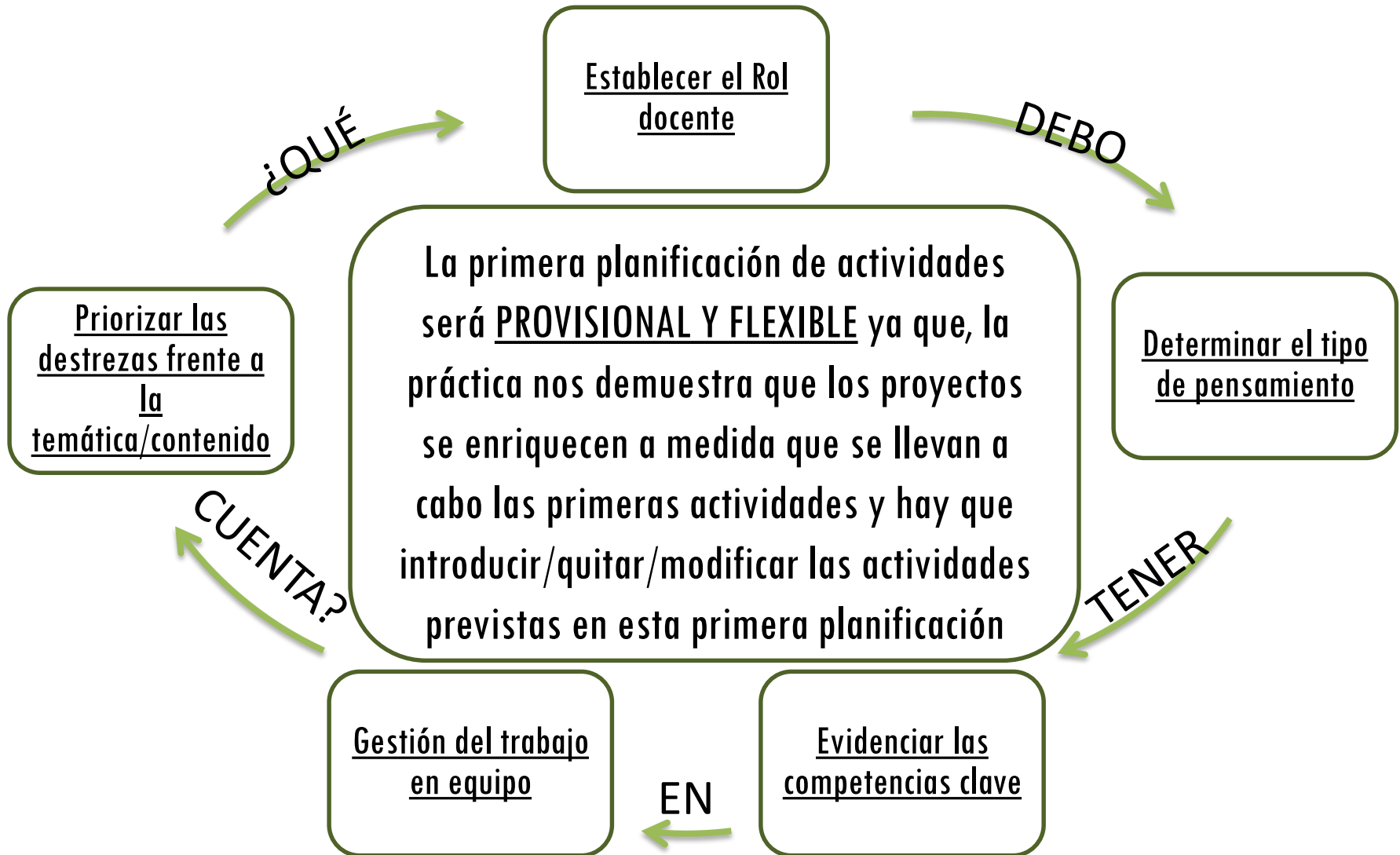
Esta búsqueda de información se secuencia en orden, dificultad y complejidad a lo largo del curso incluyendo en cada proyecto nuevas vías y fuentes de investigación

ALGUNOS EJEMPLOS SON:

- Revistas especializadas
- Enciclopedias
- Libros especializados
- Biblioteca
- Libros de texto
- Guías científicas
- Enciclopedias
- Internet-buscadores
- Entrevistas s expertos
- Salidas al entorno

FASE DE DESARROLLO

3. PUESTA EN MARCHA DE TAREAS Y ACTIVIDADES



FASE FINAL

**1. COMUNICACIÓN
DEL PRODUCTO FINAL**

**2. INFORME FINAL
DEL PROYECTO**

FASE FINAL

1. COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Una vez materializado el producto final,
éste debe ser comunicado por el alumnado

POSEE DOS
FUNCIONES

Comprobar el grado de
asimilación del proceso seguido
por el propio alumno/a

Desarrollar la **competencia comunicativa** (expresión y comunicación oral)

EJEMPLOS:

- Exposición
- Video
- Audio
- Representación

FASE FINAL

1. INFORME FINAL DEL PRODUCTO

¿CUÁNDO?

Al concluir el proyecto debe completarlo el alumnado.

¿PARA QUÉ?

- Evaluar el proceso de aprendizaje.
- Autoevaluación

¿DÓNDE?

- Portafolio.
- Diario de aprendizaje.

¿Qué elementos puedo incluir en el informe final?

¿Qué ha sido lo mejor del proyecto?

¿Qué es lo que menos me ha gustado?

¿Qué ha sido lo más difícil?...

EVALUACIÓN

INICIO

FINAL



DESARROLLO

PROCESO DE ENSEÑANZA + PROCESO DE APRENDIZAJE

INSTRUMENTOS

- Rúbricas
- Entrevistas
- Cuestionarios
- Registros
- Guía de observación,...

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Mapa conceptual
- Portafolio
- Diario de aprendizaje
- Producto final
- Comunicación del producto final