

TRABAJO POR PROYECTOS



DEFINICIÓN DE ABP

El **ABP**, Aprendizaje Basado en Proyectos, es un **modelo de aprendizaje en el que los estudiantes toman decisiones, implementan y evalúan** proyectos que tienen aplicación en el mundo real, más allá del aula de clase

(Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997)

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Cooperative Learning

Ap. cooperativo

Peer Assisted Learning

Ap. asistido por otros estudiantes

Tutoring assisted Learning

Ap. asistido por la enseñanza a otros

Problem based learning

Ap. basado en problemas

Project based learning

Ap. basado en proyectos

Enquiry/Research Learning

Ap. por investigación/ indagación

Reflective Learning

Ap. reflexivo

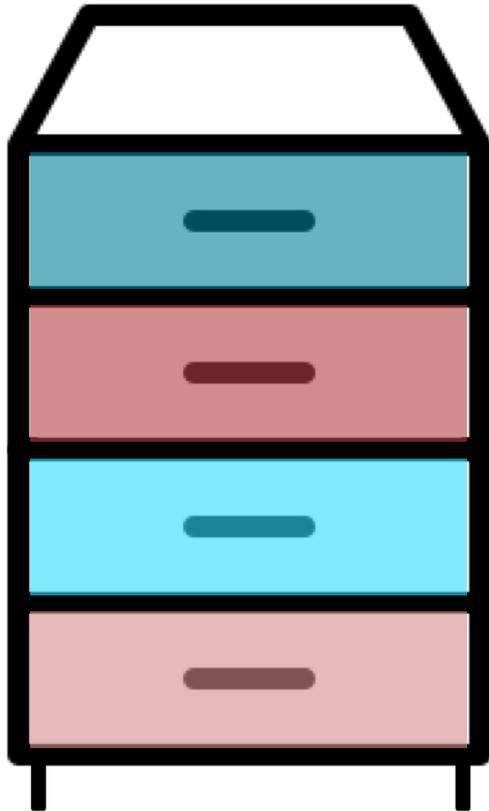
Holistic Learning

Ap. holístico

Thinking Learning

Aprender a pensar

METODOLOGÍAS



- ¿Qué haré para **mover sus cabezas**?
- ¿Cómo van a **interaccionar** en el aula y en el trabajo?
- ¿Qué haré para que **muestren lo que saben**?
- ¿Qué haré para crear **tensión ética**, de mejora continua?

OBJETIVOS DEL USO DE PROYECTOS

- ① Integrar áreas de conocimiento
- ① Entrenar competencias
- ① Aplicar conocimientos

ROLES EN EL AULA



ROL DEL PROFESOR

Hace conexiones	Observa y analiza	Da retro-alimentación
Da información	Hace preguntas	
Prepara el escenario para que cada alumno construya su propio aprendizaje		

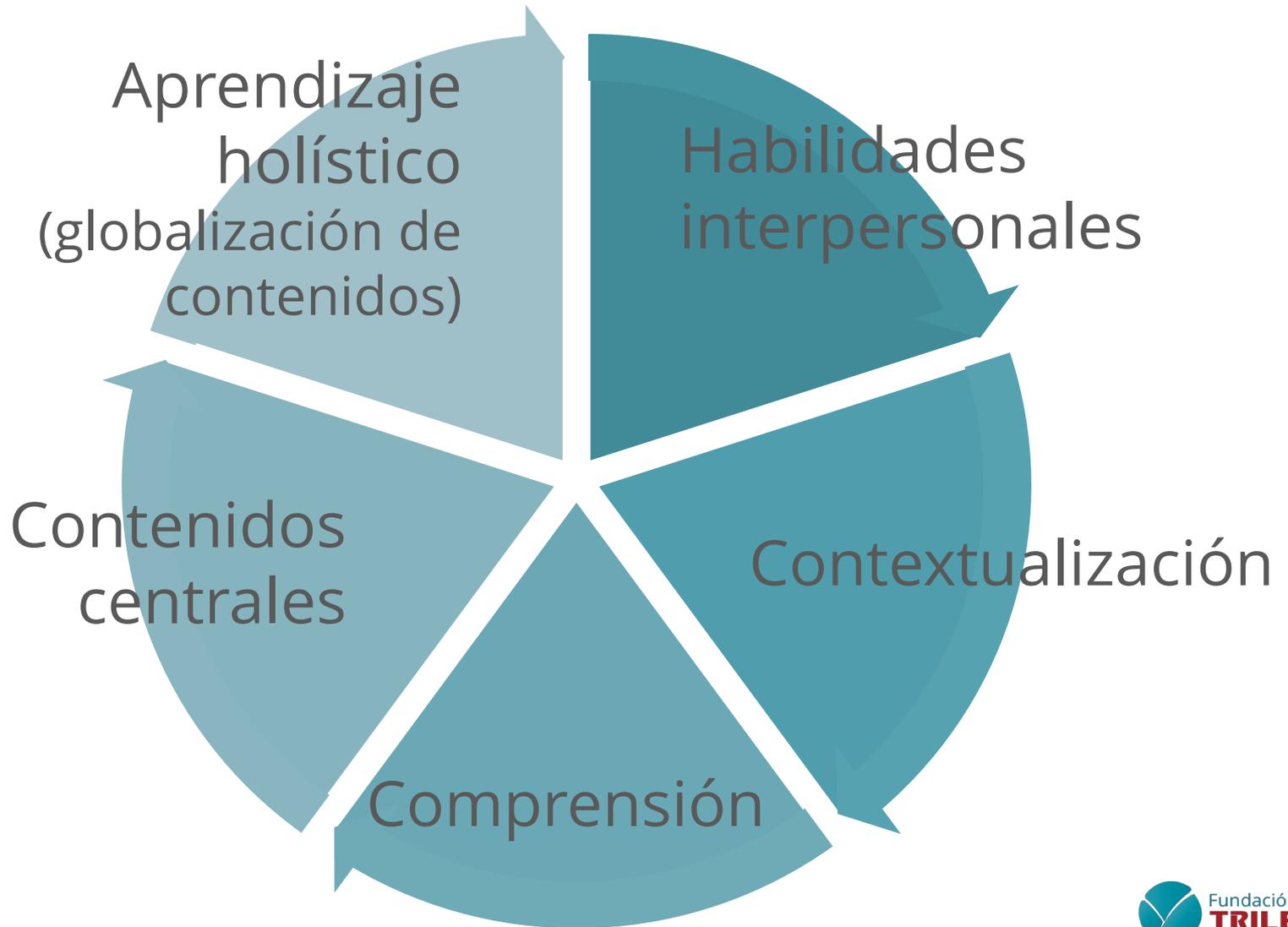
ROLES EN EL AULA



ROL DEL ALUMNO

Identifica y resuelve problemas	Analiza, sintetiza, evalúa	Genera aprendizaje continuo
Adquiere y aplica nuevos conocimientos	Trabaja en equipo	
Busca, evalúa y utiliza la información		

¿QUÉ APORTA?



¿CÓMO TRABAJAR POR PROYECTOS?

Seleccionar temas curriculares que se puedan tratar desde una perspectiva **interdisciplinar**

Creación de un **producto**-servicio

Con un tema general a profundizar desde distintas perspectivas

Con un acontecimiento escolar o del entorno cercano

PASOS DEL PROYECTO

1. TOPICO GENERATIVO

2. PRODUCTO FINAL

3. DESAFÍO INICIAL

4. HILOS CONDUCTORES

5. TAREAS DE APRENDIZAJE

6. EVALUACIÓN

7. RECURSOS, FEDBACK, PERSON.

5.1 TAREA CERO

5.2 ¿QUÉ QUEREMOS
QUE ENTRENEN?

5.3 ¿QUÉ QUEREMOS
QUE APRENDAN?

5.4 LOS CUATRO
ELEMENTOS DEL
ARPENDIZAJE

PLANTILLAS

PROYECTO INTERDISCIPLINAR/VERTICAL

TEMPORALIZACIÓN: _____
 NÚMERO DE HORAS/SEMANAS: _____
 ÁREAS IMPLICADAS: _____

TÍTULO PROYECTO (TOPICO GENERATIVO): _____
 PRODUCTO FINAL: _____

HELOS CONDUCTORES
 OBJETIVOS DIDÁCTICOS (DE LAS ASIGNATURAS/ÁREAS/ÁMBITOS)

¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN? (CONTENIDOS (APARECERÁN LOS CONTENIDOS A TRABAJAR DESDE DIFERENTES ÁREAS/CURSOS))

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN? (DESEMPEÑOS/COMPETENCIAS / ÁMBITOS DE LAS INTELIGENCIAS)

TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

RECURSOS/ ALIANZAS

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

FEED-BACK

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA PORTFOLIO DEL PROYECTO

Fundación **TRILEMA**
www.fundaciontrilema.org
 @fundaciontrilema
[facebook.com/fundaciontrilema](https://www.facebook.com/fundaciontrilema)
[www.youtube.com/fundaciontrilema](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Infográfica

PROYECTO INTERDISCIPLINAR/VERTICAL COLEGIO _____ CURSOS: _____

Fundación **TRILEMA**

TÍTULO PROYECTO (TOPICO GENERATIVO):		Temporalización: Número de horas/semanas Áreas implicadas:
HILOS CONDUCTORES: 1. _____ 2. _____		3. _____ 4. _____
OBJETIVOS DIDÁCTICOS (De las Asignaturas/Áreas/Ámbitos)	¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN? Contenidos (Aparecerán los contenidos a trabajar desde diferentes áreas).	
¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN? Desempeños/COMPETENCIAS / Ámbitos de las INTELIGENCIAS	Tareas/Estrategias metodológicas	
1. Int. Lingüístico-verbal	1. _____	
2. Int. Lógico-matemática	2. _____	
3. Int. Naturalista	3. _____	
4. Int. Intrapersonal	4. _____	
5. Int. Interpersonal	_____	
6. Int. Cinestésico-corporal	_____	
7. Int. Visual-espacial	_____	
8. Int. Musical	_____	
9. Int. espiritual	_____	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Herramientas de evaluación y EVIDENCIAS para PORTFOLIO del Proyecto
_____	_____	_____
Recursos/ Alianzas	Adecuación a la diversidad	FEED-BACK
_____	_____	_____

Para trabajar en word/Drive

1

TÓPICO GENERATIVO



1. TÓPICO GENERATIVO

¿Qué es el tópic?

Son **temas**, cuestiones, conceptos, ideas, etc.. **que ofrecen** profundidad, significado, conexiones y **variedad de perspectivas para lograr la comprensión en el alumno.**

1. TÓPICO GENERATIVO

¿Cómo es un buen tópico?

- Son **centrales** para uno o más dominios o disciplinas.
- Suscitan la **curiosidad** de los estudiantes.
- Son de **interés** para los docentes.
- Son **accesibles** en recursos de:
 - Indagación.
 - Estrategias.
 - Actividades.
- Ofrecen la posibilidad de establecer numerosas **conexiones**.

2

PRODUCTO FINAL



2. PRODUCTO FINAL

¿Qué es un buen producto y por qué?

- Despierta el **interés de alumnos y profesor**.
- **Integra** adecuadamente los **contenidos** a aprender.
- Muestra con claridad el aprendizaje de los alumnos en el **proceso**.

3

DESAFÍO INICIAL



3. DESAFÍO INICIAL

Al **presentar**
el proyecto
sorprende a
tus alumnos,
busca su
complicidad,
rompe con la
rutina,
genera
curiosidad...



4

HILOS CONDUCTORES



4. HILOS CONDUCTORES

¿Qué son?

- Son **grandes preguntas** que guían, orientan nuestros aprendizajes en el aula y en la vida.
- Son preguntas que **no se pueden contestar con un sí o con un no.**
- Y **no obtienen respuesta con una única clase**, incluso en ocasiones con un curso o varios cursos.

5

TAREAS

TAREA CERO

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

¿QUÉ QUEREMOS QUE APRENDAN?

LOS 4 ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE



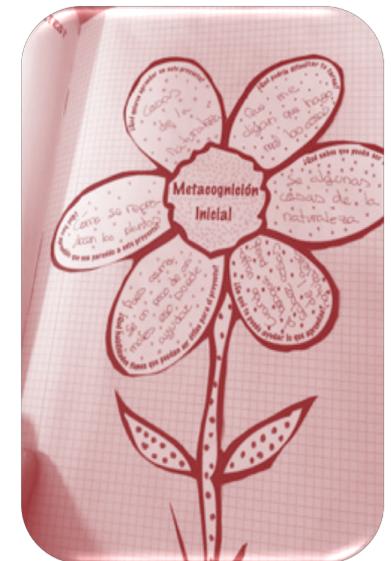
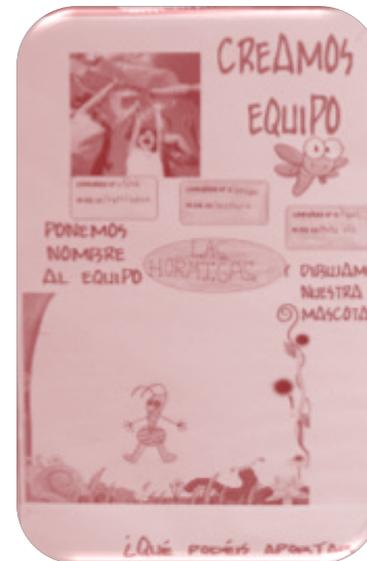
5. TAREAS

ACTIVIDAD se inicia y concluye, es más repetitiva y va dirigida a consolidar algo muy concreto

TAREA es una concatenación de actividades diferentes que se entrelazan unas con otras para que el alumno descubra y adquiera de forma consciente ese aprendizaje o contenido

Momentos esenciales de la TAREA CERO

- ❑ Para pensar individualmente
- ❑ Para crear los equipos



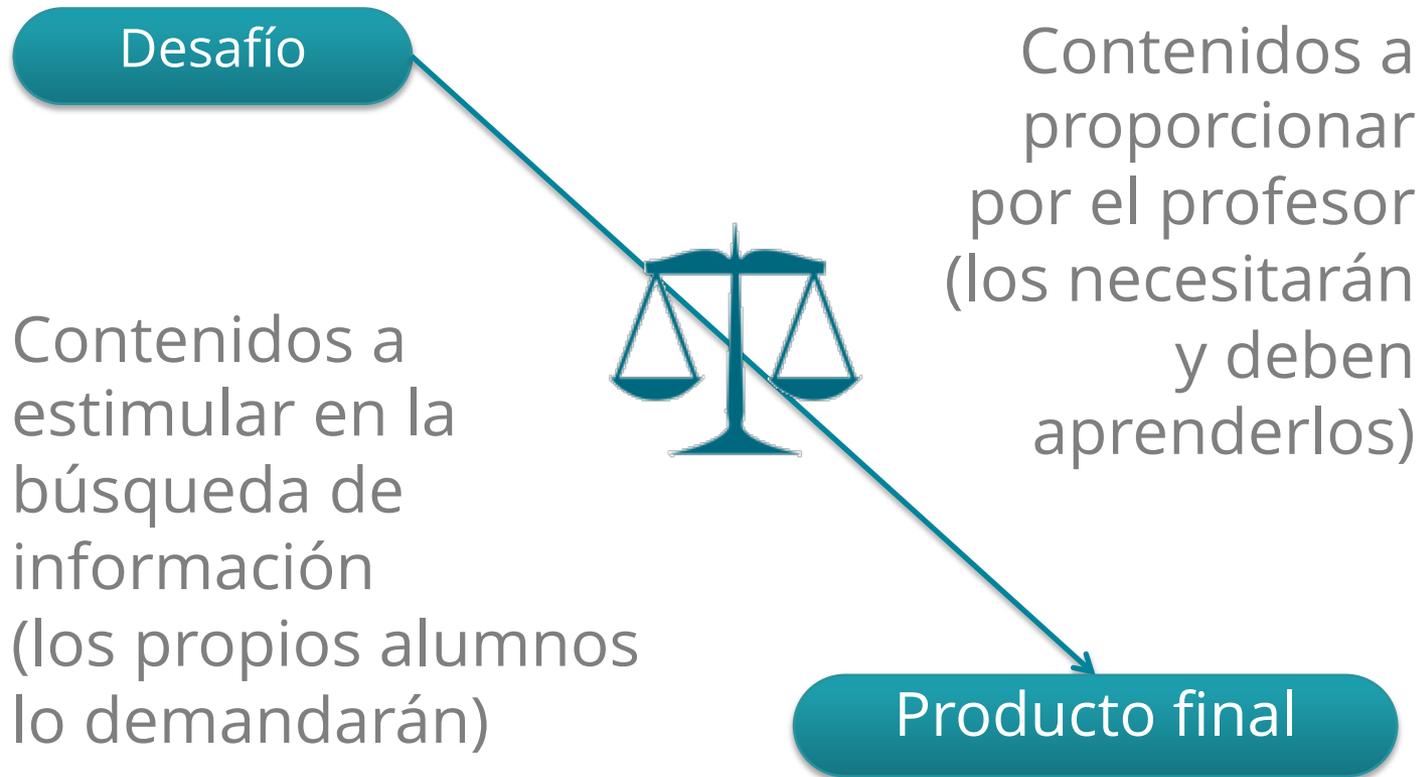
Crear los grupos

- ¿Cómo generaremos los equipos?
- ¿Qué les pediremos para generar identidad de grupo?
- ¿Qué roles se pondrán en marcha durante el trabajo?
- ¿Cómo les ayudaré a decidirlos y pensar sobre la vinculación a sus fortalezas o necesidades?

Crear los grupos

- ¿Cómo les ayudaré a planificarse?
- ¿Cómo mostrarán su cronograma de trabajo y sus decisiones de grupo?
- ¿Cuándo programaré una pausa para revisar su planificación de tareas?

El equilibrio óptimo de los contenidos



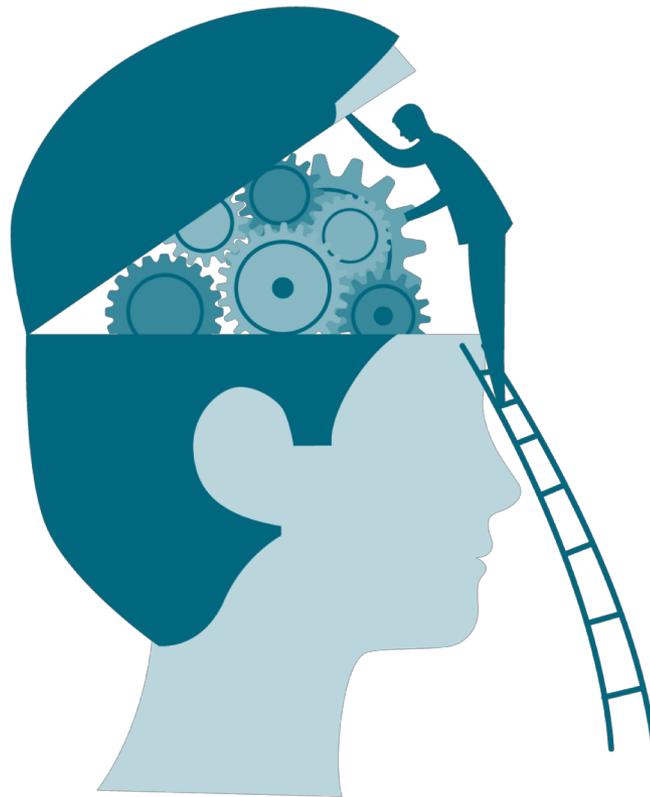
Para pensar sobre las tareas

- ¿Cómo presento el proyecto?
- ¿Cómo organizo los equipos?
- ¿Cómo estructuro las tareas temporalmente?
- ¿Cómo enriquezco el aprendizaje de los alumnos?
- ¿Cómo y por qué incorporo las estrategias innovadoras?
- ¿Cómo acompaño/evalúo el aprendizaje de los alumnos?

5. TAREAS

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

Desempeños



5. TAREAS

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

¿Qué son los desempeños?



Son **aprendizajes concretos** que se reflejan en conductas observables, adaptadas al nivel evolutivo del alumnado, que concretan el descriptor seleccionado y contribuyen a su desarrollo.

Pueden practicarse en contextos diferentes, con contenidos diversos y **de forma repetida durante la unidad. No se confunden con las actividades.**

¿Qué esperáis conseguir con ABP en relación a contenidos y competencias?

TEMPORALIZACIÓN:

NÚMERO DE HORAS/SEMANAS

ÁREAS IMPLICADAS:

Por asignaturas a partir de los contenidos generales:

- Lengua
- CCSS
- EPV

OBJETIVOS CONTENIDOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
ASIGNATURAS/ÁREAS/ÁMBITOS

¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPENDAN?
CONTENIDOS (APARECERÁN LOS CONTENIDOS A TRABAJAR DESDE DIFERENTES ÁREAS/CURSOS).

CRITERIOS ESTÁNDARES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



Coger del currículum por asignaturas

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

FEED-BACK

5. TAREAS

LOS 4 ELEMENTOS DEL AP. EXPERIENCIAL

CICLO DE KOLB

EXPERIENCIA

TRANSFOR-
MACIÓN

NARRACIÓN

CONCEPTUA-
LIZACIÓN

5. TAREAS

LOS 4 ELEMENTOS DEL AP. EXPERIENCIAL

CICLO DE KOLB

EXPERIENCIA

Observación,
experiencia o
vivencia de una
situación concreta

Contacto directo
con un problema,
inmersión, acción,
reacción

Simulaciones, experiencias directas, estudios de caso, experiencias individuales y/o grupales, inmersión en un problema
Rica, estimulante

5. TAREAS

LOS 4 ELEMENTOS DEL AP. EXPERIENCIAL

CICLO DE KOLB

Narraciones
racionales y
emocionales

Relatos orales
y escrito

Rutinas de
pensamiento

Preguntas
relevantes

Profunda

Reflexión
analítica sobre
un problema o
experiencia,
relación con
otros fenóm.

Narración de lo
vivido,
preguntas
relevantes,
profundidad de
la reflexión

NARRACIÓN

5. TAREAS

LOS 4 ELEMENTOS DEL AP. EXPERIENCIAL

CICLO DE KOLB

Secuenciación, (re)presentación y/o profundización del contenido

Desafiante

Formulación abstracta de modelos, conceptos o teorías

Profundización, estructuración conceptual, representación

CONCEPTUALIZACIÓN

5. TAREAS

LOS 4 ELEMENTOS DEL AP. EXPERIENCIAL

CICLO DE KOLB

TRANSFOR-
MACIÓN

Proyección de los conceptos y t^as a otras concretas

Aplicación, búsqueda de ejemplos, diseño de experiment.

Evaluación

Prácticas

Transferencia de lo aprendido
Hacer

Poner en juego lo aprendido

Orgullo de lo aprendido

6

EVALUACIÓN



6. EVALUACIÓN

Paso a paso

TAREA				
DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? HERRAMIENTAS/ EVIDENCIAS PARA EL PORFOLIO
TAREA				

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA PARA LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR?	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR?
Tarea 0:				
Tarea 1:				



En esta columna ubicamos cualquier tipo de actividad que propondremos a los alumnos dentro de la tarea.

LAS ACTIVIDADES TIENEN QUE PARTIR DE LOS ESTÁNDARES Y DESEMPEÑOS QUE PLANTEAMOS AL PRINCIPIO DEL PROYECTO.

Las actividades son la manera a través de la cual los alumnos aprenderán los contenidos y entrenarán las competencias.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? Herramientas/ Evidencias para el Portfolio	
Tarea 0:					
		Herramientas de evaluación (auto, co y hetero/para aprender y para calificar)			
Tarea 1:					
		NO ES NECESARIO QUE CADA ACTIVIDAD TENGA UNA HERRAMIENTA ASOCIADA. Podemos crear herramientas que permitan evaluar un conjunto de estándares o desempeños			
		Recuerda: evaluar y calificar son cosas distintas...			



7

RECURSOS, AD Y FEED-BACK



PROYECTO INTERDISCIPLINAR/VERTICAL

TEMPORALIZACIÓN:

NÚMERO DE HORAS/SEMANAS

ÁREAS IMPLICADAS:

TÍTULO PROYECTO (TÓPICO GENERATIVO):

PRODUCTO FINAL:

CONDUCTORES

MÓDULOS DIDÁCTICOS

ASIGNATURAS/ÁREAS/ÁMBITOS

¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?

CONTENIDOS (APARECERÁN LOS CONTENIDOS A TRABAJAR DESDE DIFERENTES ÁREAS/CURSOS).

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

DESEMPEÑOS COMPETENCIAS / RASGOS DE LAS INTELIGENCIAS

RECURSOS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

TAREA 0

TAREA 1

TAREA 2

CURSOS DE PARTICIPACIÓN

RECURSOS Y ALIANZAS



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

PERSONALIZACIÓN



HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS PARA PORTFOLIO DEL PROYECTO

FEED-BACK

CURSOS/ALIANZAS



PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE



FEED-BACK

CELEBRACIÓN DEL APRENDIZAJE

Cuando el proyecto finalice y el producto haya sido completado, recomendamos dedicar la última sesión de aprendizaje a la presentación del mismo y la celebración de todo lo que hemos aprendido durante el mismo.



Los proyectos bien estructurados permiten aunar metodología activa, currículo y competencias

