

ES UN ERROR, CREER QUE EXISTE  
UNA SOLA EXPLICACIÓN PARA  
LAS COSAS

Y UN ERROR MAYOR ES, CREER  
QUE ESA ÚNICA EXPLICACIÓN ES  
LA MÍA

un maestro sabio



# PROYECTOS ESCOLARES

ESPACIO ACADÉMICO DE APRENDIZAJE  
ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE

- Robótica
- Programación informática realizada por los niños.
- Experiencias y experimentos con fenómenos físicos y químicos.
- Saberes ancestrales.
- Ecología.
- Influencia de los medios de comunicación y redes sociales.
- Un recorrido por la historia.



Valora las experiencias de primera mano.

Aprendizaje flexible, lúdico, diverso en tareas y estrategias

**Estrategia de trabajo en equipo**

Desarrolla habilidades sociales y de investigación

APRENDIZAJE INTERACTIVO Y COLABORATIVO

PARTE DE INTERESES, NECESIDADES, Y EVENTOS DESENCADENANTES

interior de las instituciones educativas y dentro de la jornada escolar.

**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**

METODOLOGÍA INTER DISCIPLINARIA

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Aplican destrezas y conocimientos de manera creativa, innovadora y emprendedora

producto concreto enteramente desarrollado por estudiantes

promueven diferentes estilos de aprendizaje

## PROCESO DE ELABORACIÓN DE UN PROYECTO ESCOLAR

**1** Punto de partida:  
se identifica un problema.



¿Qué saben?

**2** Producto interdisciplinario:  
será la solución a la problemática.



¿Qué van a desarrollar?

**3** Organización y planificación:  
se asignan roles, tareas y tiempos para investigar.



¿Cómo lo van a lograr?

**6** Presentación:  
se debe colaborar en la exposición del producto a la comunidad educativa.



¿Qué resultado lograron?

**5** Manos a la obra:  
se pone toda la información útil en práctica para tratar de resolver el problema planteado.



¿Qué van a producir?

**4** Búsqueda de la información:  
se selecciona y recopilan los datos a través de entrevistas, biblioteca, internet, etcétera.



¿Qué han descubierto?

**7** Reflexión:  
sobre la experiencia.



¿Cómo pueden mejorar el proyecto?

**8** Evaluación:  
se debe evaluar durante todo el proceso.



¿Qué deben cambiar?

- 
- Robótica
  - Programación informática realizada por los niños.
  - Experiencias y experimentos con fenómenos físicos y químicos.
  - Saberes ancestrales.
  - Ecología.
  - Influencia de los medios de comunicación y redes sociales.
  - Un recorrido por la historia.

**1** Punto de partida:  
se identifica un problema.



¿Qué saben?

CONTENIDOS DE LAS MATERIAS QUE SEAN DE INTERÉS DE LOS ESTUDIANTES

INQUIETUDES CON RESPECTO A SITUACIONES COTIDIANAS

VIDEOS, PROGRAMAS DE TV.

HISTORIA PROBLÉMICA NARRADA POR EL DOCENTE

EVENTOS DESENCADENANTES

**2** Producto interdisciplinario:  
será la solución a la problemática.



¿Qué van a desarrollar?

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE OBJETOS

PRODUCTOS COMUNICACIONALES:  
TRIPTICO, INFOGRAFÍA, AFICHES

INSTRUCTIVOS, GUÍAS DE COMPORTAMIENTO

VIDEOS, PRESENTACIONES

MICROENSAYO

**3** Organización y planificación: se asignan roles, tareas y tiempos para investigar.  
¿Cómo lo van a lograr?



- FORMACIÓN DE EQUIPOS
- ASIGNACIÓN DE ROLES, FUNCIONES,
- OBJETIVOS DEL PROYECTO
- LISTA DE TAREAS
- CRONOGRAMA

**4** Búsqueda de la información: se selecciona y recopilan los datos a través de entrevistas, biblioteca, internet, etcétera.  
¿Qué han descubierto?



- FUENTES DE INFORMACIÓN
- TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
- PROVISIÓN DE MATERIALES
- LECTURA Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

5

Manos a la obra:  
se pone toda la  
información útil en práctica  
para tratar de resolver el  
problema planteado.



¿Qué van a producir?



RESUMEN, CUADROS

BORRADOR, PROTOTIPO DEL PRODUCTO

ENSAYOS, CRITERIOS

CORRECCIÓN Y PRODUCTO FINAL

6

Presentación:  
se debe colaborar en la  
exposición del producto a  
la comunidad educativa.



¿Qué resultado  
lograron?



ELABORACIÓN DE INFORME

MATERIAL DE EXPOSICIÓN

REPRODUCCIÓN DEL PRODUCTO (SI ES  
FACTIBLE)

SOCIALIZACIÓN

**7** Reflexión:  
sobre la experiencia.



¿Cómo pueden  
mejorar el proyecto?



- REVISIÓN DEL PROYECTO
- APORTES Y LIMITACIONES
- TOMAR EN CUENTA PREGUNTAS Y OBSERVACIONES EN LA SOCIALIZACIÓN
- CORREGIR

**8** Evaluación:  
se debe evaluar durante  
todo el proceso.



¿Qué deben  
cambiar?



- AUTOEVALUACIÓN, COEVALUACIÓN DEL EQUIPO Y DEL PROYECTO
- NUEVAS IDEAS
- CONTINUACIÓN, NUEVA VERSIÓN

# EL SER HUMANO, ES UN PROYECTO

---



PRECOCIALES

Ser acabado, hecho

Atado al instinto



ARTIFICIAL

Por formarse, por hacerse,  
en proceso

Libre albedrío

Un proyecto es un proceso, algo por hacerse y que requiere decisiones