

Aprendizaje por Proyectos

En qué consiste

El **Aprendizaje por Proyectos** es el modelo educativo o de enseñanza de nuestro colegio en las etapas de **Educación Infantil (1º y 2º ciclo)**, **Primaria** y **Secundaria**. Este modelo nos permite desarrollar los programas que forman nuestra **Propuesta Educativa**.

Para la **Dirección Pedagógica del colegio El Porvenir**, el Aprendizaje por Proyectos es la continuación lógica de la labor que desarrollamos en las aulas a través del **programa de Aprendizaje Social y Emocional**, y de nuestra metodología, basada en el **Aprendizaje Cooperativo**.

Cómo se "aprende por Proyectos"

Nuestros alumnos trabajan en **Proyectos** relacionados con **diferentes áreas curriculares o asignaturas** y, a la vez, adquieren y desarrollan las **competencias** que necesitarán en su futuro personal y profesional: creatividad e innovación, resolución de problemas, pensamiento crítico, aprender a "aprender", uso de nuevas tecnologías, colaboración, y responsabilidad personal y social. Por tanto, trabajamos tanto en la **adquisición de competencias** como en la **adquisición de conocimientos** en el aula.

Somos muy conscientes de que estamos formando a nuestros alumnos para los retos del siglo XXI.

Combinando el rigor académico, su esfuerzo personal y nuestro modelo educativo, les preparamos para **SABER, SABER HACER y SABER SER**.

Así Educamos para la Vida.

Qué son

Los Proyectos son la **planificación de actividades de aprendizaje, de investigación o creación** que se llevarán a cabo para conseguir un producto, resolver un problema, o llevar a cabo un trabajo complejo de una duración prolongada.

Partes o agentes principales

Los alumnos

Los alumnos se centran en **procesos cognitivos de rango superior**: reconocimiento de problemas, priorización, recogida de información, comprensión e interpretación de datos, establecimiento de relaciones lógicas, planteamiento de conclusiones, y revisión crítica de creencias.

Recurren a la **colaboración** con los demás, a diversas formas de comunicación, y a las **nuevas tecnologías**. Aprenden a escuchar a otros, a poner en práctica conceptos teóricos, a leer diferentes tipos de materiales, y a ser capaces de exponer con claridad sus ideas en diferentes formatos.

El profesor

El papel del **profesor** es **crear la situación de aprendizaje o acción provocada** que permita a los estudiantes desarrollar su Proyecto, lo que implica: buscar materiales, guiar hacia fuentes de información, gestionar el trabajo en grupos, valorar el desarrollo del Proyecto, resolver dificultades, controlar el ritmo de trabajo, facilitar el éxito del Proyecto, y evaluar el resultado.

La evaluación

En la **evaluación**, los alumnos aprenden a evaluar y a ser evaluados para mejorar la calidad de los productos en los que trabajan; mediante unas rúbricas conocidas desde el inicio se les pide reflexionar sobre lo que aprenden y cómo lo aprenden.

La audiencia

El papel de la **audiencia es fundamental**. Los alumnos presentan su Proyecto a otras personas, a veces fuera del aula (presencial o virtualmente). Esto aumenta la motivación del alumno al ser consciente de que tiene un público y, además, le da autenticidad al Proyecto.

Resultado final

El resultado final del Proyecto es un “producto”, que tiene que “tener sentido en el mundo real”; es decir, que no sea únicamente el resultado de una actividad académica.

El producto orienta la acción y el aprendizaje: es más fácil trabajar cuando sabemos qué queremos lograr al final. Puede ser un producto escrito (una noticia, un informe...), un artefacto (una maqueta, una máquina...), un producto digital (un vídeo, un podcast...), una actuación (una representación teatral, un baile...), un servicio (el alumnado da una clase a otro alumnado más pequeño...), etc.

La creatividad y la innovación nos permiten generar nuevas ideas para conseguir el “producto” a partir de conocimientos previos y contextos específicos.