

PROYECTOS Primero Básico

DESCRIPCIÓN GENERAL

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Enseñar por medio de proyectos es una de las formas más eficaces para estimular y lograr una mayor participación de los estudiantes en su propio aprendizaje. Esto implica dejar de lado las prácticas, estrategias y principios que rigen la enseñanza tradicional, mecánica y memorística para enfocarse en un trabajo más enriquecedor, motivador, competente y complejo. Para ello es necesario mantener un enfoque interdisciplinario en busca del trabajo cooperativo en lugar de trabajar sobre un área de contenidos o asignatura determinada.

El aprendizaje por medio de proyectos también es un trabajo holístico (integral) y no solo un complemento de la educación. Permite que los estudiantes tengan un papel activo y les ayuda a alcanzar altos estándares de conducta, participación, responsabilidad, motivación y desempeño, dirigiendo ellos mismos su propio aprendizaje por medio de los intereses y habilidades que posee.

¿QUÉ ES UN PROYECTO?

Es un plan de acción compuesto por diversos tipos de actividades que tienen como fin afrontar un problema o ejecutar una iniciativa.

- Centrados en el estudiante, dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos, un inicio, un desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Problemas del mundo real.
- Investigación de primera mano.
- Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.
- Un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.
- Conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.
- Oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- Oportunidades para la autoevaluación y reflexión por parte del estudiante.
- Abordando la evaluación de manera integral: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

BENEFICIOS

Uno de los beneficios más importantes es que se motiva a los jóvenes a aprender, ya que les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas y/o condiciones de vida. Es una estrategia flexible, perfectible y adaptativa a diferentes culturas y ámbitos sociales. Permite introducir en el aula o en cualquier ambiente una extensa variedad de oportunidades de refuerzo y aprendizaje que convierten los conocimientos puros en experiencias propias. Se expone a los estudiantes a una gran variedad de retos y competencias, lo cual aumenta su motivación y su gusto por el estudio y el trabajo. Se logra una conexión entre lo que se aprende en la escuela y lo que se vive en la sociedad. Aumentan las habilidades individuales y sociales de comunicación, investigación, participación y desempeño. Ofrece oportunidades para hacer contribuciones significativas a la comunidad y la sociedad. Posibilita el uso de todas las herramientas de tecnología que la actualidad ofrece y les permite construir y valorar de manera sólida su propia identidad como personas activas de nuestra sociedad.

ESTRUCTURA DE LAS LECCIONES

Las lecciones de Proyectos están divididas en cinco módulos y organizadas de la siguiente manera:

1. **Libro:** Contiene el proyecto y la información que le permitirá al estudiante desarrollar las habilidades que se desean practicar y aplicar.
2. **Ejercicios:** Contiene el documento con el formato del informe de proyecto que el estudiante debe presentar al terminar su trabajo. El estudiante debe descargar el documento y completar la información requerida.
3. **Laboratorio:** Es la actividad en donde el estudiante adjunta y envía su informe de proyecto.
4. **Evaluación:** Es la actividad en donde el estudiante es evaluado en los niveles de comprensión y aplicación de la taxonomía de Marzano. Todas las preguntas de las evaluaciones son de respuesta abierta, por lo que el tutor deberá calificarlas una a una. No hay evaluaciones autocorregibles.

**Los módulos 3, 4 y 5 no cuentan con evaluación ya que se espera que los estudiantes sean evaluados mediante su informe de proyecto.*

Esta estructura permite proporcionarle al estudiante un proyecto para trabajar y poner en práctica sus habilidades. A la vez evaluar el grado de comprensión y aplicación del tema, ya que es una forma efectiva de observar el aprendizaje significativo de cada estudiante.

PRIMERO BÁSICO / 7mo. Grado

Módulo 1: Cuerpo Humano

Objetivo general de los proyectos:

Que los estudiantes describan la organización del cuerpo humano y las funciones específicas de cada sistema que lo compone e identifiquen formas de cuidarlo para llevar una vida saludable.

MAPA DEL MÓDULO

1. Introducción a proyectos
OBJETIVO: Describe qué es, como se elabora y cómo se ejecuta un proyecto.
2. Construyendo un músculo
OBJETIVO: Describe la organización de un ser vivo a partir de la célula.
3. El mapa del cuerpo humano
OBJETIVO: Identifica los principales sistemas que componen el cuerpo humano.
4. Construyendo un cuerpo humano
OBJETIVO: Describe e identifica la ubicación de los principales sistemas y órganos del cuerpo humano.
5. Laboratorio de división celular: mitosis
OBJETIVO: Describe e identifica la reproducción celular.

Módulo 2: Ecosistemas

Objetivo general de los proyectos:

Que los estudiantes identifiquen los productos alimenticios disponibles en sus comunidades que les permitan planificar cómo tener una nutrición sana y completa.

MAPA DEL MÓDULO

1. Huertos
OBJETIVO: Construye un huerto mediante el uso de los recursos disponibles en su entorno.
2. Laboratorio: ácidos y bases
OBJETIVO: Diferencia entre un ácido y una base.
3. Nutrición
OBJETIVO: Organiza y planifica su alimentación.
4. Building a house
OBJETIVO: Utiliza su creatividad para resolver un problema mediante un proyecto en inglés.

Módulo 3: Formación Ciudadana

Objetivo general de los proyectos:

Que los estudiantes practiquen valores y buenos principios que les conduzcan a llevar una vida responsable y consciente.

MAPA DEL MÓDULO

1. Bitácora
OBJETIVO: Practica valores y buenos principios.
2. Educación vial
OBJETIVO: Identifica y describe las señales de tránsito.
3. Derechos humanos
OBJETIVO: Enumera sus derechos y sus obligaciones.

Módulo 4: Historia

Objetivo de los proyectos:

Que los estudiantes valoren la riqueza cultural e histórica que posee Guatemala mediante un acercamiento a la cultura Maya.

MAPA DEL MÓDULO

1. Pinturas rupestres
OBJETIVO: Identifica una pintura rupestre y describe su importancia.
2. Escritura Maya
OBJETIVO: Identifica la estructura de la escritura Maya.
3. Códice Maya
OBJETIVO: Utiliza la escritura Maya para escribir un códice.
4. Estela Maya
OBJETIVO: Talla una estela utilizando la escritura Maya.

Módulo 5: Universo

Objetivo a alcanzar:

Que los estudiantes describan las características de la materia y algunos tipos de energía.

MAPA DEL MÓDULO

1. Estados de la materia: Solidificación Instantánea
OBJETIVO: Identifica y describe los estados de la materia.
2. Fluidos: energía hidráulica
OBJETIVO: Describe, identifica y utiliza la energía hidráulica.
3. Fuentes de energía
OBJETIVO: Identifica y utiliza las fuentes de energía disponibles en su entorno.
4. Fuerza centrífuga y centrípeta.
OBJETIVO: Describe e identifica la fuerza centrífuga y centrípeta.
5. Projectiles
OBJETIVO: Identifica un proyectil.

ANEXO

A continuación se proporciona el formato de informe de proyecto que los estudiantes descargan y completan para entregar un proyecto.

INFORME DE PROYECTO

Nombre: _____

Nombre del establecimiento: _____

Grado: _____ Fecha: _____

Proyecto No. _____ Nombre del proyecto _____

Instrucciones:

Descarga este documento o copia la información en uno nuevo. Completa la información que se te pide y reenvíalo en el área de adjuntar archivo. Recuerda pasarlo a PDF antes de enviarlo.

Investigación

Realiza una investigación sobre el tema del proyecto a ejecutar. Luego redacta un resumen con tus propias palabras con un mínimo de 400 palabras y un máximo de 800. Asegúrate de no copiar. Tienes la libertad de profundizar más allá de lo visto en clase para tu propio provecho.

TÍTULO
CONTENIDO

Descripción

Explica en pocas palabras tu experiencia al ejecutar el proyecto. Menciona qué problemas o retos tuviste que enfrentar y cómo los resolviste.

Conocimiento adquirido

Menciona al menos 3 cosas que aprendiste y que consideras que serán útiles para tu vida.

Conclusiones

Escribe al menos 3 conclusiones sobre lo que investigaste y el tema del proyecto.

Evidencia del proceso

Pega aquí las 5 imágenes en las que estás trabajando tu proyecto.

Nivel de satisfacción

Marca con una x debajo de la imagen correspondiente qué tanto te agradó realizar el proyecto.

Mucho	Bastante	Regular	Poco	Nada
				