



INNOVACIONES
EDUCATIVAS CONUCO

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS DESDE LA VIRTUALIDAD

Paso 1

¿SOBRE QUÉ DESEAN INVESTIGAR?

Ya sea desde las observaciones del maestro o desde la pregunta abierta a sus estudiantes y familias se indaga sobre su conocimiento previo, intereses y necesidades. De esta manera se conecta con la pertinencia, la emoción y la curiosidad. Elementos importantes para el aprendizaje efectivo a largo plazo.

Paso 2

¿CÓMO LO INVESTIGAREMOS?

El grupo de estudiantes y familia junto al apoyo del maestro identifican la estrategia para indagar sobre esa pregunta de investigación. Uso de red de ideas, mapas conceptuales, dibujos, listado de cotejo entre otros. Se identifican las tareas, recursos que se necesitarán y el modo de comunicación virtual entre el equipo para llevar a cabo la investigación según cada rol escogido.

Paso 3

LLEVAMOS A CABO LA INVESTIGACIÓN

El individuo, el grupo de estudiantes o la familia inicia la investigación. Van a los espacios de recursos de información como: libros, red, visita a espacios relacionados, entrevistas, experimentos entre otros. Entonces van comunicando por medio de plataformas de comunicación digital hallazgos, organizando la información para ser presentada.

Paso 4

PRESENTAMOS LOS HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

El individuo, el grupo de estudiantes o la familia organizan la información y escogen la forma de presentar la información: descriptivos, visuales, dibujos, formato de revista o periódico, pintura, tablas, gráficas, powerpoint, keynote, youtube, video, Una vez completado se presenta al maestro. El maestro podrá hacer preguntas abiertas y luego alinearlos con los requisitos curriculares.

EL MAESTRO ES UN APOYO Y GUÍA

1. Usa problemas y proyectos relacionados a la vida real.
2. Desarrolla estrategias cooperativas, democráticas y orientadas a desarrollar el sentimiento social.
3. Luego del proyecto converse sobre los sentimientos.
4. Desarrolle ejercicios de recuperación de información sobre aquello que consideraron más importante.
5. Prepárese para lo próximo. Parte de los hallazgos, nuevas ideas y preguntas relacionadas.
6. Estos proyectos pueden ser individuales, familiares, o desde el grupo de estudiantes.