RECOMENDACIONES PARA DOCENTES

Observa y recoge problemas reales del contexto cercano.

Formula preguntas que inviten a pensar, investigar y actuar.

Acompaña el proceso sin imponer respuestas.

Evalúa con base en criterios claros y transparentes.

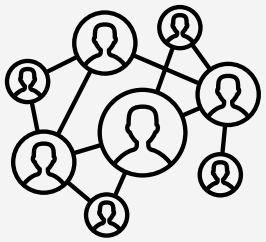
Promueve el trabajo colaborativo y la reflexión constante.

"El rol del docente no es dar todas las respuestas, sino provocar preguntas que transformen."

El Aprendizaje Basado en Proyectos transforma la forma de enseñar y aprender:

Los estudiantes dejan de ser oyentes pasivos y se convierten en protagonistas.

El aula deja de ser un espacio cerrado y se abre al entorno y la comunidad.



Los docentes dejan de transmitir contenidos y empiezan a guiar procesos.

Metodología para transformar el aula

Área de Gestión Pedagógica AGP UGEL Huaraz

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL HUARAZ

¿Qué es el ABP?

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología en la que los estudiantes aprenden al desarrollar un proyecto relacionado con un problema o reto real. A través de este proceso, investigan, planifican y presentan soluciones, aplicando conocimientos de distintas áreas.

Esta estrategia fomenta la participación activa del alumno, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. El docente actúa como guía, orientando el proceso sin dar respuestas directas, mientras los estudiantes toman decisiones y construyen su aprendizaje.

El ABP también desarrolla habilidades como la comunicación, la creatividad y la responsabilidad. Es una forma efectiva de preparar a los estudiantes para la vida real, enseñándoles a aprender haciendo y a enfrentar desafíos de forma práctica.

Principales beneficios del ABP

- Participación activa del estudiante
- Desarrollo de competencias del CNEB
- Mejora de la convivencia y ciudadanía
- Conexión con el entorno y cultura local
- Interdisciplinariedad y autonomía
- Fomento de la creatividad y el liderazgo

Las 4 etapas clave del ABP

1. RETO:
Se plantea una situación desafiante, real y cercana al contexto del estudiante. Debe despertar interés y motivar la búsqueda de soluciones.

2. INVESTIGACIÓN:
Los estudiantes analizan el reto, formulan preguntas, investigan, discuten en equipo y organizan sus ideas para entender el problema a fondo.

3. PRODUCTO:
Se elabora una propuesta útil, creativa y aplicable al contexto. El producto final refleja lo aprendido y puede ser de cualquier tipo: escrito, visual, digital, etc.

4. SOCIALIZACIÓN:
Se presentan los resultados ante la comunidad escolar u otros actores. La retroalimentación permite reflexionar, mejorar y valorar el proceso vivido.