

1. Definición de ABP

- [El Aprendizaje basado en Proyectos](#)
- [¿Qué es, cómo es, dónde está?](#)
- [8 Elementos esenciales para ABP](#)
- [El proyecto como plato principal](#)
- [Prácticas de referencia en ABP](#)

El Aprendizaje basado en Proyectos

Objetivos de este bloque

En este bloque de contenidos podrás:

- Reflexionar sobre el sentido de la enseñanza y el aprendizaje basado en proyectos,
- Distinguirlo de otras estrategias metodológicas y
- Relacionar la definición operativa de Aprendizaje basado en Proyectos con algunas prácticas de referencia.

¿Qué es, cómo es, dónde está?

Reflexión previa

Dos de las claves del desarrollo profesional son nuestra capacidad para la introspección y la búsqueda de prácticas de referencia.

Por ello, en esta sección será especialmente importante:

- tu disposición a cuestionarte las prácticas tradicionales e incluso tus propias prácticas
- tu habilidad para localizar prácticas de referencia que te permitan expandir tu conocimiento y tus prácticas.



Enseñanza directa y ABP

No hay una única manera de enseñar, como tampoco hay una única manera de aprender. Sin embargo, cada forma de enseñar genera aprendizajes distintos.

<https://www.youtube.com/embed/ijyhR7uCMJw?rel=0>

Vídeo creado para el MOOC sobre ABP del INTEF, 2014

La enseñanza directa

La **enseñanza directa** se basa en una secuencia transmisiva que podemos resumir en "las tres Pes": **presentación**, **práctica** y **prueba**. El docente presenta unos contenidos, los estudiantes practican con ellos y finalmente se someten a una prueba en la cual, normalmente, o bien tienen que reproducir los contenidos presentados en la primera fase o replicar alguna actividad de la segunda fase.

Y ahora hagámonos juntos algunas preguntas: ¿Cómo podemos aspirar a contribuir seriamente al desarrollo de las competencias básicas con una "enseñanza directa" en la cual los estudiantes no tienen oportunidad de tomar decisiones (autonomía e iniciativa personal), usar las TIC de manera autónoma, crítica y creativa (competencia digital y tratamiento de la información) o relacionarse unos con otros y con otras personas (competencia social y ciudadana)? ¿Cómo podemos desarrollar la competencia matemática sin aplicarla a un problema real? ¿Se puede desarrollar la competencia en comunicación lingüística en silencio y sin entrar en interacción - oral o escrita - con otras personas?

Solución

El problema de esta "enseñanza directa" es que suele provocar un aprendizaje memorístico, de corta duración, reiterativo y acrítico. Se espera que el estudiante asimile unos contenidos que el docente posee sin cuestionarse su sentido, su valor o, incluso, su veracidad. Además de que esta metodología dificulta la atención a la diversidad, la clave para buscar alternativas es que la contribución de la enseñanza al desarrollo de las competencias básicas a través de la instrucción directa es muy baja y está supeditada a experiencias complementarias o externas al proceso de aprendizaje en el aula.

Sin embargo, hay otra manera de enseñar. Imagina que el docente propone a sus estudiantes una **pregunta**, un **problema** o un **reto** que deben superar. Para acometer esta tarea, los estudiantes

deben encontrar información, procesarla, elaborarla y compartirla; además, los estudiantes deben aplicar esta información a la resolución de un problema o un reto real (o, al menos, realista). De esta forma el proceso de aprendizaje es significativo en sí mismo y tiene sentido para los estudiantes, por lo cual mejora su motivación, su actitud y, por tanto, su implicación.

Es decir, hay maneras de enseñar que entienden que aprender no es sólo **entender** y **memorizar** sino también **buscar, elegir, discutir, aplicar, errar, corregir, ensayar**. Hay maneras de enseñar que demuestran que "aprender" puede ser una modalidad de "hacer". Y maneras de enseñar que, está demostrado científicamente, no son efectivas para que los alumnos aprendan.

Fuente: [Cono del aprendizaje de Edgar Dale, Aida Vars](#)

Una definición de ABP

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del "[aprendizaje activo](#)". Dentro de este ámbito encontramos junto al aprendizaje basado en proyectos otras metodologías como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por descubrimiento o el aprendizaje basado en retos.

Todas estas estrategias de enseñanza y aprendizaje establecen una diferencia respecto a la "enseñanza directa" porque, entre otras cosas,

- el **conocimiento** no es una posesión del docente que se deba transmitir a los estudiantes sino el resultado de un proceso de trabajo entre estudiantes y docentes por el cual se realizan preguntas y se busca información, que se elabora para obtener conclusiones.
- el **papel del estudiante** no se limita a la escucha activa sino que se espera que participe activamente 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 o revisión crítica de preconceptos y creencias.
- el **papel del docente** se expande más allá de la exposición de contenidos. La función principal del docente es crear la situación de aprendizaje que permita que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto, lo cual implica buscar materiales, localizar 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.

Para definir qué significa Aprendizaje Basado en Proyectos podemos ver una explicación en vídeo realizada por [BIEPBL](#) al estilo "[Common Crafts](#)":

<https://www.youtube.com/embed/wL4n-PdQXGs>

Y de manera más cercana dos educadores, [Daniel Sánchez](#) y [Diego Ojeda](#), te explican qué es aprender a través de proyectos desde su propia experiencia:

<https://video.thinglink.com/videos/621657661460447232>

Daniel Sánchez y Diego Ojeda mencionan el artículo "**El proyecto no es el postre, es el plato principal**" (puedes leer el artículo "[The Main Course, Not Dessert](#)" de John Larmer y John R. Mergendoller, del Buck Institute for Education 2010, 4 páginas, en inglés). Este concepto es importantísimo y básico en ABP: no es lo mismo trabajar ***con* proyectos** que trabajar ***por* proyectos**. El ABP es un plato principal rico en contenidos curriculares y en competencias clave para la sociedad del siglo XXI.

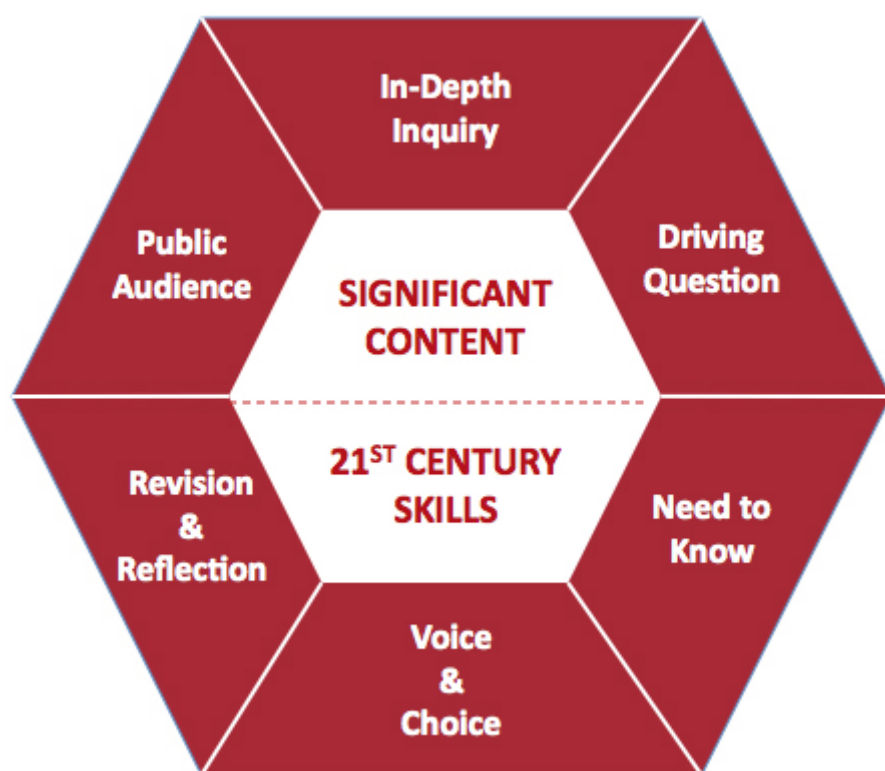
Para saber más

[The Main Course, Not Dessert](#), de John Larmer y John R. Mergendoller, del Buck Institute for Education 2010.

8 Elementos esenciales para ABP

Todo buen proyecto debe cumplir dos criterios fundamentales: debe tener sentido para los alumnos, deben percibirlo como algo que personalmente quieren hacer bien porque les importa. Además debe tener un propósito educativo, debe ser significativo, acorde a los criterios de evaluación del tema o materia que trata.

Estos son los ocho elementos esenciales que debe incluir un buen proyecto.



1. Contenido significativo

Es cierto que es imposible "ver" tanto contenido trabajando con ABP como dando clases magistrales, pero trabajando en un proyecto los alumnos estudian los contenidos de forma mucho más profunda. El profesor debe planificar el proyecto de forma que se centre en las competencias específicas; debe reflejar lo que considera esencial dentro del currículo. Y los estudiantes deben encontrarlo significativo, es decir, real y cercano a su entorno e intereses.

2. Necesidad de saber

Podemos plantear a los alumnos una idea, describir la tarea a realizar, dar instrucciones y recursos... o podemos empezar con un golpe de efecto: un vídeo, un artículo, algo que active a los alumnos en un debate o discusión. Por ejemplo, un vídeo mostrando una playa paradisíaca que termina con un cartel de “cerrada por contaminación del agua”. ¿Os ha pasado esto en alguna playa, estando de vacaciones? ¿Qué va a pasar con esta playa? ¿Por qué ha pasado?

Abrir el proyecto con un “evento” que haga surgir preguntas por parte de los alumnos hacia el profesor (y no al revés). Un evento implica algo emocional, algo que activa al alumno, que apela a su necesidad de saber.

3. Una pregunta que dirija la investigación

En el caso del ejemplo, ¿Cómo podemos reducir el número de días que esta playa permanecerá cerrada por contaminación? La pregunta subyacente al trabajo debe ser provocativa, de respuesta abierta, compleja y conectada con el núcleo de lo que los alumnos deben aprender. Sin la “gran pregunta”, los alumnos podrían no entender para qué están haciendo el proyecto. Y si no lo entienden, no se implican, sólo obedecen. Cuando se les pregunte en qué trabajan, la respuesta podría ser “ayudar a reabrir la playa” (si el proyecto está bien planteado) o “estamos haciendo un póster sobre contaminación” (si no lo está). Una buena pregunta guía captura de forma clara el alma del proyecto en un lenguaje irresistible que haga que los alumnos lo perciban con sentido y como un reto. Debe ser provocativa, abierta y compleja y unida al núcleo de lo que el profesor quiere que sus estudiantes aprendan.

4. Voz y voto para los alumnos

Una vez captado el interés de los alumnos, el profesor plantea las tareas a realizar. Podría ser un informe personal unido a una presentación oral que se apoye en elementos multimedia más un producto final, elaborado en equipos de cuatro y elegido por los propios alumnos. En el ejemplo, un anuncio publicitario, panfletos informativos, una web... Hay una escala de autonomía de los alumnos que puede empezar por pedirles que elijan entre varias opciones propuestas por el profesor y terminar pidiéndoles que propongan una idea de proyecto en el que ellos mismos se repartan responsabilidades y ajusten tiempos. Es importante que los alumnos tengan capacidad de elección dentro de un proyecto.

5. Competencias del siglo XXI

Una vez planteado el proyecto llega la hora del trabajo colaborativo. En grupos de tres o cuatro alumnos, éstos identifican tareas y responsabilidades y se las reparten (si esta parte la hace el profesor ya no hablamos de colaboración sino de cooperación). El trabajo colaborativo no sale solo. Antes del proyecto el profesor debe haber preparado a los alumnos con actividades o juegos de roles y de hacer equipo.

El proyecto del siglo XXI se plasma en herramientas del siglo XXI, lo que implica más trabajo previo: antes de iniciar el proyecto, los alumnos deben haber aprendido a elaborar vídeos, exponer presentaciones, reflejar ideas y procesos en blogs...

Un buen proyecto debería dar a los alumnos la posibilidad de practicar y así aprender las competencias demandadas en nuestros tiempos: expresión del pensamiento crítico, comunicación efectiva, uso de tecnologías y trabajo en equipo.

6. Investigación lleva a innovación

Con el evento de entrada en el proyecto y el debate surgido de él, el profesor recolecta una serie de preguntas que ayudan al ajuste fino de la “gran pregunta” o “pregunta guía” (**driving question** en inglés). En nuestro ejemplo, ¿qué enfermedades puedes coger del agua? ¿Hace falta beberla para ponerse enfermo?... Los equipos deben trabajar en esas preguntas mediante libros, webs, documentales, noticias, etc. Pero no se trata de que encuentren información y la peguen en un póster o de que la resuman en un formato bonito. En la verdadera investigación los alumnos deben seguir un hilo que les lleve a más preguntas, a la búsqueda de nuevos recursos y finalmente a sus conclusiones e ideas propias sobre cómo resolver el problema. Es muy importante crear un ambiente en clase que anime a los estudiantes a añadir nuevas preguntas, a hacer hipótesis y a estar abiertos a nuevas perspectivas.

7. Evaluación, retroalimentación y revisión

Mientras los alumnos desarrollan sus productos el profesor debe estar detrás, supervisando borradores, planes, comprobando las fuentes utilizadas por los alumnos, monitorizando el avance. La evaluación a lo largo del proyecto es importantísima. Con ella los alumnos aprenden que el trabajo de calidad no sale del primer intento, que en la vida real nuestro trabajo está sujeto a continua revisión. Además el profesor también debe promover y dirigir la crítica constructiva

entre los estudiantes. Deben aprender que el trabajo de calidad en el mundo real no sale a la primera, sino que es fruto de una continua revisión.

8. Presentación del producto final ante una audiencia

Para los alumnos tiene infinitamente más sentido trabajar para una audiencia real que para el profesor o el examen. Los resultados del proyecto deben exhibirse antes otras clases, jefes de estudio, padres, colectivos relacionados, virtualmente, etc. con el fin permitir que los alumnos reflexionen sobre el trabajo una vez terminado, sobre lo próximo que van a hacer y sobre lo que han aprendido. Y por supuesto, para que sientan el orgullo del trabajo bien hecho, lo cual es fundamental.

Para saber más

- [Why we changed our model of the 8 Essentials for project based learning](#), John Larmer, John R. Mergendoller, PhD. [Buck Institute for Education](#)
- [Project design rubric](#), The Project Design Rubric uses the 8 Essential Elements of PBL as criteria to evaluate projects. The rubric describes three levels to assess the design of a project: **Lacks Essential Features of Effective PBL, Needs Further Development, Incorporates Best PBL Practices**. Definitions and practical examples are used to clarify the meaning of each dimension.

El proyecto como plato principal

En el artículo "**El proyecto no es el postre, es el plato principal**" (puedes leer el artículo "[The Main Course, Not Dessert](#)" de John Larmer y John R. Mergendoller, del Buck Institute for Education 2010, 4 páginas, en inglés) se explica algo importantísimo y básico en ABP: no es lo mismo trabajar **con** proyectos **que trabajar** por** proyectos. El ABP es un plato principal rico en contenidos curriculares y en competencias clave para la sociedad del siglo XXI.

del aprendizaje se caracteriza porque:

- Pretende enseñar contenido significativo. Los objetivos de aprendizaje planteados en un proyecto derivan de los Criterios de evaluación y competencias clave de la materia.
- Requiere pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y diversas formas de comunicación. Para responder la pregunta guía que lanza el proyecto y crear trabajo de calidad, los alumnos necesitan hacer mucho más que memorizar información. Necesitan utilizar capacidades intelectuales de orden superior y, además, aprender a trabajar en equipo. Deben escuchar a otros y también ser capaces de exponer con claridad sus ideas. Ser capaces de leer diferentes tipos de materiales y también de expresarse en diferentes formatos. Estas son las llamadas capacidades clave para el siglo XXI.
- La investigación es parte imprescindible del proceso de aprendizaje, así como la necesidad de crear algo nuevo. Los alumnos deben formular(se) preguntas, buscar respuestas y llegar a conclusiones que les lleven a construir algo nuevo: una idea, una interpretación o un producto.
- Está organizado alrededor de una pregunta guía (**driving question** en inglés) abierta. La pregunta guía centra el trabajo de los estudiantes, enfocándoles en asuntos importantes, debates, retos o problemas.
- Crea la necesidad de aprender contenidos esenciales y de alcanzar competencias clave. El trabajo por proyecto da la vuelta a la forma en la que tradicionalmente se presentan la información y los conceptos básicos: El proyecto como postre empieza con la presentación a los alumnos de la materia y de los conceptos que, una vez adquiridos, los alumnos aplican en el proyecto. En cambio, en el verdadero trabajo por proyectos se empieza por una visión del producto final que se espera construir. Esto crea un contexto y una razón para aprender y entender los conceptos clave **mientras** se trabaja en el proyecto.
- Permite algún grado de decisión a los alumnos. Aprenden a trabajar independientemente y aceptan la responsabilidad cuando se les pide tomar decisiones acerca de su trabajo y de lo que crean. La oportunidad de elegir y de expresar lo aprendido a su manera también contribuye a aumentar la implicación del alumno con su proceso de aprendizaje.

- Incluye un proceso de evaluación y reflexión. Los alumnos aprenden a evaluar y ser evaluados para mejorar la calidad de los productos en los que trabajan; se les pide reflexionar sobre lo que aprenden y cómo lo aprenden.
- Implica una audiencia. Los alumnos presentan su proyecto a otras personas 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.

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos aprender contenidos curriculares y poner en práctica competencias clave.

ABP

vs.

Aprendizaje por Proyectos

Surge del alumno, del profesor o de ambos.

Inicio

Debe conectar con los intereses del alumnado

DEBE estar vinculado al currículo

Tema

Puede estar o no vinculado al currículo

Se plantea un reto relacionado con el mundo real con el fin de adquirir habilidades necesarias para resolver problemas cotidianos.

Reto, pregunta

No es necesario

Debe estar programado y sistematizado

Temporalización

Los intereses e investigaciones realizadas por los alumnos marcan el rumbo, por lo tanto, NO hay temporalización.

Van encaminadas a la consecución del producto final.

Actividades

No van dirigidas a la consecución de un producto final.
Las actividades de desarrollo tienen sentido por sí mismas.

Debe dar respuesta al reto, problema o pregunta planteado al principio.

Producto final

No es necesario que sea la respuesta al reto, problema o pregunta planteado al principio.

Larmer & Ross, 2009



Ambos son metodologías activas donde el alumno es PROSUMIDOR (productor + consumidor) e INVESTIGADOR de su aprendizaje y el docente es el MEDIADOR y FACILITADOR.

@merche70 <

Infografía de [María Mercedes Martín Tobes](#)

Para saber más

[The Main Course, Not Dessert](#), de John Larmer y John R. Mergendoller, del Buck Institute for Education 2010.

Prácticas de referencia en ABP

Hay diversos factores que nos permiten prever si una innovación educativa va a tener éxito.



Imagen: elaboración propia

Entre estos factores podemos destacar el nivel de originalidad y concreción y la posibilidad de pilotar la innovación. Una innovación demasiado original, poco concreta o cuyo ensayo represente un problema para el experimentador, dificulta su asimilación; por el contrario, una innovación gradual, factible y **pilotable** en el contexto personal de cada docente es más fácilmente asumible.

Conocer prácticas de referencia en Aprendizaje Basado en Proyectos nos permite valorar su nivel de originalidad y concreción y qué necesitamos para poder pilotar la innovación.

Si tras conocer todas estas experiencias, todavía te asaltan dudas respecto al APB, tales como: "el ABP es sólo hacer cosas", "el ABP no enseña contenidos académicos", "el ABP ocupa demasiado tiempo", "el ABP es sólo para buenos estudiantes" o "el ABP es difícil de manejar o no encaja con mi estilo docente", entonces quizás sea mejor que leas el artículo [Debunking five myths about project-based learning](#), de John Larmer en [Edutopia](#).

Educación Infantil y Primaria

El Aprendizaje Basado en Proyectos se puede poner en funcionamiento en cualquier etapa del sistema educativo, desde Educación Infantil hasta la Universidad. En esta sección puedes conocer algunas prácticas de referencia en Educación Infantil y Primaria. ¿Empezamos?

Infantil

[Robótica educativa en educación infantil](#)

Con este proyecto se pretende iniciar al alumnado en el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias básicas a través de la resolución de pequeños retos de aprendizaje diarios mediante el uso de la robótica y la programación, conectando y dando respuesta a las nuevas demandas educativas del siglo XXI. No para aprender robótica, sino para aprender **con** robótica. Para educación infantil. (Ver el proyecto en [Para todos la 2 de RTVE](#))

[Proyecto "Agua, ¿a dónde vas?" AULA DE INFANTIL, Rosa](#)

Proyecto colaborativo de investigación perteneciente al ámbito científico tecnológico. Los Centros o aulas de Infantil que deseen participar en él pueden comunicarlo mediante un "Comentario" abajo. Sería un placer compartirlo con otras aulas.

[Libro Virtual](#)

"Proyecto Colaborativo Libro Virtual Federico García Lorca", presentado como actividad interactiva y colaborativa para acercar la figura de García Lorca a los escolares.

[La vida en el mar. Los peces](#)

Proyecto de investigación elaborado por los alumnos de 3 años en el que ellos, ayudados de sus padres, han buscado respuestas a las cuestiones que les llamaron la atención sobre la vida de los peces en el mar.

[Proyecto: La Mariquita o Sarantotón](#)

Los alumnos de Educación Infantil de 4 años del CEIP Ramón y Cajal de La Orotava han realizado este proyecto. Los niños habían tenido una experiencia con una mariquita y a partir de ahí surgió el disfraz de carnaval y la necesidad de descubrir más cosas sobre los sarantotones. En el proyecto los niños realizaron hipótesis que contrastaron con las investigaciones realizadas en casa con sus padres y en el colegio; observaron mariquitas en el aula; hicieron dibujos y sacaron sus conclusiones sobre los aspectos que ellos quisieron descubrir.

Desde pequeño crece el arbolito

Con este proyecto se intenta crear un punto de encuentro en el que todas aquellas personas interesadas en la Educación Infantil puedan compartir ideas, sueños e ilusiones. A través de este [vídeo](#) puedes conocer mejor la experiencia.

Primaria

Platero que ni pintado

En 2014 se celebraron dos aniversarios realmente importantes: el Primer Centenario de la primera edición de "Platero y yo", la famosa obra de Juan Ramón Jiménez, y el Cuarto Centenario del Nacimiento del pintor El Greco. ¿Por qué no aprovechar esta coincidencia y hacer algo en torno a las dos figuras de una manera creativa, diferente e interdisciplinar? Esta es la propuesta: "Contar Platero en boca de los personajes de El Greco". Este proyecto involucró a alumnos de todos los niveles educativos.

Te muestro cómo se hace

A partir de un vídeo histórico sobre la Revolución de Mayo empieza un trabajo exhaustivo que gira en torno al tópico del vídeo, dando lugar a diferentes oportunidades de enseñanza-aprendizaje.

Los invertebrados

Dentro del Proyecto "Los Invertebrados", desarrollado por alumnado de 3º de Ed. Primaria, destaca el magnífico trabajo de investigación que han desarrollado por parejas o tríos en la Biblioteca Escolar del Centro, dando como resultado este interesante esquema confeccionado por ellos mismos con el programa Smart Notebook en la PDI.

Nuestros pueblos

Trata de una propuesta didáctica colaborativa a nivel internacional, con la intención de que los alumnos de Educación Primaria puedan, por un lado, conocer y dar a conocer sus pueblos y, por otro, aprendan que hay otras localidades.

Jugando con palabras

"Jugando con las palabras" pretende integrar el uso de las TIC en el aprendizaje de la lengua castellana favoreciendo la motivación del alumnado, la autonomía en su propio aprendizaje y el trabajo colaborativo entre ellos y con alumnos de otros colegios. Se enmarca dentro del currículum a través del área de Lengua Castellana, tratando tanto competencias en comunicación lingüística y digital como tratamiento de la información.

AporTICs

Proyectos colaborativos centrados en la creación de tutoriales creados por alumnos y alumnas para "Aprender y Compartir". (Primaria y Secundaria)

Viaja con nosotr@s

Viaja con nosotr@s pretende ser un lugar de encuentro donde sumemos las experiencias y los aprendizajes derivados de los diferentes viajes que podemos realizar desde la escuela a mil y un lugar. Con este proyecto se pretende viajar a través del mundo real, virtual e imaginario. Por supuesto, se busca aprender de los diferentes lugares, tiempos, gentes y culturas. El proyecto no se centra tan sólo en la adquisición de contenidos sino también en desarrollar estrategias, sentimientos y emociones así como estimular capacidades.

Educación Secundaria

El Aprendizaje Basado en Proyectos se puede poner en funcionamiento en cualquier etapa del sistema educativo, desde Educación Infantil hasta la Universidad.

Aprender a través de proyectos en Educación Secundaria y Bachillerato no sólo representa una opción eficaz para la adquisición de conocimientos sino también para la socialización del alumnado, para la integración del currículum y para la atención a la diversidad en contextos complejos. Veamos algunos ejemplos de proyectos. En esta sección puedes conocer algunas prácticas de referencia en Educación Secundaria. ¿Empezamos?



Proyectos transversales

[El sonido que habito](#)

El sonido que habito es un proyecto colaborativo multidisciplinar de Mobile Learning, basado en el sonido como fuente de conocimiento. Está abierto a la participación de docentes de cualquier especialidad, de cualquier nivel educativo, de todo tipo de centros y de cualquier parte del mundo, que quieran motivar a su alumnado con el uso didáctico de los dispositivos móviles (smartphones, tabletas, móviles, consolas, etc) y las TIC.

[Callejeros literarios](#)

Esta iniciativa pretende recuperar el sentido perdido de la calle, aportar viveza a la misma, conocer los diversos autores y leer sus textos a través de un "Callejero literario". El proyecto consiste en una propuesta didáctica que culmina con la creación de un callejero literario de la localidad (creado

con Google Maps), que permita realizar con el alumnado, si así lo deseáis, un paseo literario por las calles de vuestro pueblo o ciudad elegida.

AporTICs

Proyectos colaborativos centrados en la creación de tutoriales creados por alumnos y alumnas para "Aprender y Compartir". (Primaria y Secundaria)

Viaja con nosotr@s

Viaja con nosotr@s pretende ser un lugar de encuentro donde sumemos las experiencias y los aprendizajes derivados de los diferentes viajes que podemos realizar desde la escuela a mil y un lugar. Con este proyecto se pretende viajar a través del mundo real, virtual e imaginario. Por supuesto, se busca aprender de los diferentes lugares, tiempos, gentes y culturas. El proyecto no se centra tan sólo en la adquisición de contenidos sino también en desarrollar estrategias, sentimientos y emociones así como estimular capacidades.

Agrupados por áreas

Lengua castellana y literatura

- [REDsidencia de Estudiantes](#), un proyecto coordinado por [Nacho Gallardo](#) junto a su alumnado de Bachillerato
- [Callejeros literarios](#), el proyecto de [A pie de aula](#), [Bloggeando](#), [Repaso de lengua](#) y [TresTizas](#)

Educación plástica y visual

- [ARTE-factos](#) y [Desastres](#), dos proyectos de [Daniel Hervás](#)

Educación musical

- Mujeres en la música clásica y Turismo musical, dos proyectos de [Andrea Giráldez](#)

Matemáticas y Ciencias

- [AstroAtocha](#), el proyecto de guía turística de Madrid tomando como referencia la Astronomía, por [Charo Fernández](#)
- A través del **Programa Profundiza**, en los últimos años se han desarrollado un buen número de proyectos del ámbito científico-tecnológico en horario extraescolar. Quizás te gustaría echar un vistazo a la web del programa: profundiza.org.