

TALLER: Aprendizaje basado en proyectos

Competencia general:

Partiendo de una pregunta/problema enraizado en el contexto; crear una respuesta original factible y adaptada a la realidad

Objetivos:

A la hora de desarrollar un proyecto:

Interiorizar los conocimientos necesarios para a la hora de analizar situaciones reales poder afrontar los problemas detectados o alcanzar los objetivos propuestos.

Dar respuestas específicas y apropiadas a cada problema, promoviendo el actual aprendizaje activo.

Responsabilizar e implicar al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, reforzando su autonomía y capacidades perceptivas, superando así el aprendizaje pasivo y convirtiéndose en constructor de conocimiento.

Creando conexiones y cuestionando la idea de una realidad única, reconocer las especificidades de cada itinerario, utilizando recursos para la creación, experiencias previas y información, consiguiendo de este modo impulsar la capacidad de tomar decisiones, la integración para interpretar y evaluar y capacidades afines.

Tareas:

Basándose en los conocimientos previos, se mostrarán algunos ejemplos. De cara al éxito del proyecto, cada uno se las arreglará para transformar sus competencias transversales de pasivas a activas y funcionales.

- **Sesión:** “¿Qué idea queremos desarrollar? Definición y creación de la pregunta de interés”.

Tarea: Tras consensuar el problema base se efectuará una búsqueda entre los integrantes del taller. ¿qué sabemos respecto a este tema? será la respuesta a responder.

Una vez definida esta primera pregunta pasaremos a la siguiente cuestión: “¿qué debemos saber?” (para qué necesitamos la información, con qué objetivo...)

Finalmente, reflexionaremos en torno al dilema “¿Dónde podemos buscar la información?” seleccionando las distintas fuentes y organizándolas, para ampliar los conocimientos previos y criterios de interpretación.

Una vez elaborado un extenso listado claro y ordenado con los objetivos que se pretende conseguir, comenzaremos con la búsqueda de información (TIC, biblioteca, etc.) Se

repartirá entre los integrantes la búsqueda de información, responsabilizándose cada individuo de una parte de la tarea. Se clarificarán los términos y conceptos relacionados con el tema, a fin de mejorar la comprensión del texto y profundizar en el mismo.

- **Sesión:** “Respuestas artísticas relacionadas”

Tarea: En gran grupo se compartirá la información recopilada a nivel teórico. Búsqueda de nuevas informaciones: ¿cuál es la representación visual de este problema? En pequeños grupos buscarán la representación visual del tema en cuestión en diversos ámbitos: arte, publicidad, carteles, diseño, etc. Comenzarán a formar una iconoteca.

- **Sesión:** “Consecuencias y propuestas creativas”

Tarea: Se sacarán conclusiones de toda la información recogida en los grupos pequeños. Se propondrán ideas en torno a todos los objetos plásticos que pueden elaborarse inspirados en los mismos.

- **Sesión:** “Experimentación e innovación creativa”.

Tarea: Se llevarán a cabo las experimentaciones y bocetos necesarios para la creación del objeto que se elaborará en la próxima sesión. Este objeto será la representación de los conocimientos que han adquirido, es decir, la solución al problema propuesto.

- **Sesión:** “La creación del objeto”.

Tarea: En esta sesión se acometerá la creación final del objeto. Partiendo de los bocetos y borradores elaborados en las sesiones previas experimentaremos con materiales y formas diversas. Se valorará si el material creado responde a las necesidades, objetivos, consecuencias y características requeridas inicialmente.