

## Diseño de proyectos efectivos: planificación de proyectos

### Ideas para proyectos

#### Tipos de proyectos

Los proyectos son investigaciones a fondo de tópicos del mundo real y son dignos de ser conocidos y comprendidos por los estudiantes. Pueden incorporar: juego de roles creativos, construcción, tecnología, comunidad y diversos tópicos curriculares, de modo que los estudiantes aprendan el contenido y demuestren lo que saben. Algunos tipos de proyectos, pueden ser:

- **Aprendizaje de servicio:** Estos proyectos involucran frecuentemente a la comunidad local, y les permiten a los estudiantes aplicar las lecciones aprendidas en el aula a situaciones del mundo real. Elaborar un plan para limpiar las vías fluviales locales, o diseñar un jardín de juegos para el parque local, son algunos ejemplos de proyectos de aprendizaje de servicio. Vea un plan de proyecto (en inglés) que integra un proyecto de aprendizaje de servicio: [No ensucien la Tierra](#).
- **Simulación/juego de roles:** Estos proyectos están diseñados para proporcionarle a los estudiantes una experiencia auténtica de primera mano. Los estudiantes juegan el rol de otra persona o se sumen en ambientes simulados, recreando un lugar o momento determinado. La simulación y el juego de roles son excelentes maneras para reflexionar sobre la historia, obtener múltiples perspectivas o crear empatía. Vea un plan de proyecto que integra un proyecto de simulación/juego de roles: [Destino América: nuestra esperanza, nuestro futuro](#)
- **Construcción y diseño:** Estos proyectos se basan en necesidades de la vida real, o pueden ser creados a través de un escenario imaginario. Requieren que los estudiantes construyan modelos existentes o que diseñen planes para crear soluciones a problemas auténticos. Vea un plan de proyecto (en inglés) que integra un proyecto de construcción y diseño: [Adelante con los artilugios: inventa una máquina](#).
- **Resolución de problemas:** Este es cualquier proyecto que requiera que los estudiantes ingenien soluciones para problemas del mundo real. Pueden incluir un escenario imaginario o algún dilema de actualidad. Los problemas pueden incluir algún asunto escolar, tal como; el diseño de un jardín de diversiones, algún asunto comunitario como la conservación de acuíferos, o algún asunto a gran escala, como el calentamiento global. Vea un plan de proyecto (en inglés) que integra un proyecto de resolución de problemas: [La Tierra se mueve bajo mis pies](#).
- **Colaboración a distancia:** Estos proyectos los constituyen tareas educativas en línea. Proveen una experiencia de aprendizaje del mundo real mientras se colabora en línea con otras clases, expertos o comunidades. Vea un plan de proyecto (en inglés) que integra un proyecto de colaboración a distancia: [Onda primaveral](#).
- **Búsqueda en el Web:** Estas son actividades orientadas a la indagación, en donde parte o toda la información utilizada por los aprendices proviene de recursos disponibles en Internet. Estos proyectos están diseñados para la adquisición de conocimiento y la integración. Vea un plan de proyecto (en inglés) que integra un proyecto de búsqueda en el web: [Héroes imperecederos](#).

## Tipos de productos y tareas de desempeño

Una tarea de desempeño es un reto a la evaluación que requiere de conocimiento y destreza por parte de los estudiantes para realizar la tarea o crear el producto para demostrar lo que saben. Jay McTighe y Grant Wiggings, definen los siguientes criterios para las tareas de desempeño:

- Utilizan situaciones reales o simuladas con los mismos tipos de limitaciones, ruido de fondo, incentivos y las oportunidades que un adulto podría encontrar en una situación similar
- Requieren que los estudiantes se dirijan a una audiencia determinada
- Están fundamentadas en un propósito específico que se relaciona con la audiencia
- Le permiten a los estudiantes una mayor oportunidad de personalizar la tarea
- No son seguras; la tarea, el criterio y el contenido de los programas oficiales de estudio se conocen por anticipado y guían el trabajo del estudiante

### Productos y tareas de desempeño

	Tipos	Ejemplos
<b>Productos</b>	Reportes	Investigación histórica, investigación científica, artículos para la publicación en revistas, recomendación de políticas
	Construcciones	Modelos, máquinas, exhibiciones, maquetas
	Ensayos	Cartas al editor, columna abierta para periódicos o publicaciones comunitarias, crítica cinematográfica o de libros, redacción de historias
	Diseños	Diseño de productos, diseño para el hogar, anteproyecto (planos) para edificaciones o escuelas, alternativas de transporte
	Expresiones artísticas	Alfarería, escultura, poesía, bellas artes, afiches, dibujos animados, murales, collage, pintura, composición de canciones, guión para película
	Medios impresos  Multimedia	Mapa de senderos naturales, gira autoguiada a través de la historia de la comunidad, comunicado de interés público, álbum histórico, cronología fotográfica, documental investigativo, comercial, manual de entrenamiento, animación o dibujo animado  Kioscos informativos, videos, diarios fotográficos, diapositivas, libros digitales
<b>Representaciones</b>	Presentaciones	Propuesta persuasiva, discurso inspirador, debate, lectura informativa, análisis de la investigación y conclusión, noticiero informativo
	Exhibición de destrezas	Procesos propios del laboratorio de ciencias, construcciones, destrezas deportivas específicas, enseñar o fungir como orientadores de estudiantes más jóvenes
	Representaciones artísticas/creativas	Danza interpretativa, canto, parodia, estudio de personajes, docudramas, teatro de lectores, radioteatro
	Simulaciones	Juicio simulado, reconstrucción de eventos históricos, juego de roles