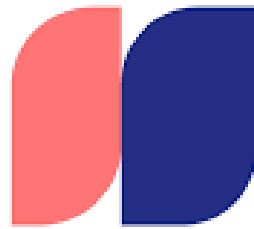


Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	Apellidos: AGURTO ROJAS	23/08/2024
	Nombres: JESUS NAUN	



# Newman

## Escuela de Posgrado

# Metodología del Aprendizaje basado en Proyectos

DISEÑO DE PROYECTO EN SCRATCH

Jesús Naún Agurto Rojas | Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital | Agosto 2024

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	Apellidos: AGURTO ROJAS	23/08/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

# INTRODUCCIÓN

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa que enfatiza el aprendizaje activo y significativo a través de la realización de proyectos que resuelven problemas reales o simulados. Esta aproximación pedagógica busca fomentar la autonomía, la colaboración y la resolución de problemas en los estudiantes, al mismo tiempo que desarrollan habilidades y conocimientos relevantes para su futuro profesional y personal.

En el ABP, los estudiantes trabajan en proyectos que requieren investigación, planificación, ejecución y evaluación, lo que les permite aplicar teorías y conceptos en situaciones prácticas. Esta metodología promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación, al mismo tiempo que desarrolla habilidades blandas como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión del tiempo.

El ABP se basa en los siguientes principios:

- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Enfoque en la resolución de problemas
- Aprendizaje activo y significativo
- Trabajo colaborativo
- Evaluación continua y retroalimentación

Esta metodología ha demostrado ser efectiva en diversas áreas educativas, desde la educación primaria hasta la universitaria, y ha sido adoptada por instituciones educativas de todo el mundo.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	Apellidos: AGURTO ROJAS	23/08/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

## CONTEXTO

La institución formativa profesional en la provincia de Sullana, departamento de Piura, cuenta con distintas carreras técnicas, siendo docente de la carrera de ingeniería de ciberseguridad a partir del segundo ciclo

Los estudiantes, todos ya egresados del colegio, cuyas edades fluctúan entre los 16 y 22 años en promedio, y es a partir del segundo ciclo que dejan los estudios generales donde comparten clases con alumnos de distintas especialidades, para llevar cursos ya de la carrera tecnológica.

Uno de los cursos que históricamente tienen más inconvenientes, tomando en cuenta que vienes de distinto lugares de la provincia, donde los fenómenos naturales afectaron largas horas de educación y donde la pandemi obligó sobre la marcha a cambiar el paradigma de educación; donde se pudo notar el escaso acceso a internet de gran parte del alumnado, no solo en la capital sino con mayor incidencias en las provincias alejadas.

Por tanto, quisiera proponer utilizar la metodologías del aprendizaje basado en proyectos para las clases iniciales de programación utilizando la herramienta scratch.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	Apellidos: AGURTO ROJAS	23/08/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

# OBJETIVOS

1. Familiarizar al estudiante con el pensamiento computacional y sistémico para la resolución de problemas.
2. Acercar de manera divertida y motivadora a los inicios de la programación
3. Aprovechar la herramienta Scratch, que gracias al uso de bloques facilita analizar y entender el funcionamiento de elementos básicos en la programación
4. Generar proyectos propios de los estudiantes donde pueda ampliar sus capacidades, e incluso poderlas llevarlas a un ámbito profesional y comercial.
5. Comunicar de manera efectiva sus conocimientos y experiencias con otros estudiantes y profesionales en la comunidad.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	Apellidos: AGURTO ROJAS	23/08/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

# Guión del video

## Parte 1: Introducción

- Título: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Texto: "El ABP es una metodología que enfatiza el aprendizaje activo y significativo a través de la realización de proyectos que resuelven problemas reales o simulados."

## Parte 2: Fase 1 - Definición del Proyecto

- Título: Definir el Proyecto
- Texto: "Los estudiantes definen un problema o necesidad que desean abordar. Se establecen objetivos claros y se identifican los recursos necesarios."

## Parte 3: Fase 2 - Planificación

- Título: Planificar el Proyecto
- Texto: "Los estudiantes crean un plan de acción que incluye tareas, plazos y responsables. Se establecen criterios de evaluación y se identifican posibles obstáculos."

## Parte 4: Fase 3 - Ejecución

- Título: Ejecutar el Proyecto

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	Apellidos: AGURTO ROJAS	23/08/2024
	Nombres: JESUS NAUN	

- Texto: "Los estudiantes llevan a cabo las tareas planificadas. Se fomenta la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas."

#### Parte 5: Fase 4 - Evaluación

- Título: Evaluar el Proyecto

- Texto: "Los estudiantes evalúan el progreso y los resultados del proyecto. Se identifican áreas de mejora y se documentan las lecciones aprendidas."

#### Parte 6: Fase 5 - Retroalimentación y Reflexión

- Título: Retroalimentación y Reflexión

- Texto: "Los estudiantes reciben retroalimentación de sus pares y docentes. Se reflexiona sobre el proceso y se identifican oportunidades para mejorar futuros proyectos."

#### Diapositiva 7: Conclusión

- Título: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

- Texto: "El ABP fomenta el aprendizaje autónomo, la colaboración y la resolución de problemas. Los estudiantes desarrollan habilidades valiosas para su futuro profesional y personal."