GUÍA INSTITUCIONAL DE PROYECTO ABP

Área: Tecnología, Informática y Emprendimiento
Grado: 9° de Bachillerato
Estrategia: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

1. Datos generales del proyecto

Nombre del proyecto	Diseño y desarrollo de una solución innovadora a una necesidad del contexto.
Docente responsable	Área de Tecnología, Informática y Emprendimiento.
Grado	Noveno.
Duración	Periodo académico definido por la institución.
Producto final	Exposición pública del proyecto ante la comunidad estudiantil.
Modalidad de trabajo	Equipos de trabajo colaborativo.

2. Propósito del proyecto ABP

Fortalecer en los estudiantes las competencias tecnológicas, investigativas, creativas y emprendedoras mediante la identificación de una problemática o necesidad del entorno y la creación de una propuesta de solución que será comunicada mediante una exposición dirigida a otros estudiantes.

3. Pregunta orientadora

¿Cómo podemos utilizar la tecnología, la informática y el pensamiento emprendedor para crear una solución innovadora que responda a una necesidad de nuestro entorno?

4. Competencias a desarrollar

- Aplicar herramientas tecnológicas e informáticas para solucionar problemas.
- Desarrollar pensamiento crítico, creativo y emprendedor.
- Planificar, organizar y ejecutar proyectos colaborativos.
- Comunicar ideas mediante presentaciones orales y recursos digitales.
- Evaluar el impacto y la viabilidad de una propuesta.

5. Fases del proyecto ABP

- Fase 1: Identificación del reto

Reconocer una necesidad o problemática del contexto escolar, social o ambiental.

- Fase 2: Investigación

Recolectar información, analizar antecedentes y definir usuarios o beneficiarios.

- Fase 3: Diseño de la propuesta

Crear una solución utilizando recursos tecnológicos, digitales o metodologías de emprendimiento.

- Fase 4: Desarrollo del prototipo

Construir, programar, diseñar o representar la solución planteada.

- Fase 5: Preparación de la exposición

Organizar evidencias, presentación, demostración y discurso.

- Fase 6: Socialización

Presentar el proyecto ante estudiantes y recibir retroalimentación.

6. Estructura de la exposición final

- Nombre del proyecto y equipo de trabajo.
- Problema o necesidad identificada.
- Objetivo general y objetivos específicos.
- Proceso de investigación realizado.
- Descripción de la solución propuesta.
- Herramientas tecnológicas utilizadas.
- Demostración del prototipo o producto.
- Impacto esperado y posibilidades de mejora.

7. Evidencias de aprendizaje

- Diario o bitácora del proyecto.
- Investigaciones y fuentes consultadas.
- Bocetos, diseños, diagramas o esquemas.
- Prototipo, producto digital o modelo desarrollado.
- Presentación utilizada para la exposición.
- Registro de retroalimentación recibida.

8. Criterios de evaluación

Criterio	Descripción	Valor
Planteamiento del problema	Claridad en la necesidad identificada y su justificación.	20%
Creatividad e innovación	Originalidad y pertinencia de la solución propuesta.	20%
Uso de tecnología	Aplicación adecuada de herramientas digitales o tecnológicas.	20%
Trabajo colaborativo	Organización, responsabilidad y participación del equipo.	20%
Exposición final	Comunicación clara, dominio del tema y presentación del producto.	20%

9. Recomendaciones para la socialización

- Utilizar un lenguaje claro y apropiado para el público.
- Distribuir los roles de exposición entre todos los integrantes.
- Apoyarse en recursos visuales como diapositivas, videos o demostraciones.
- Responder preguntas mostrando dominio del proyecto.
- Valorar la retroalimentación como oportunidad de mejora.

10. Formato de presentación del equipo

Nombre del proyecto:

Integrantes:

Curso:

Fecha de exposición:

Docente acompañante:

Observaciones:

Firma docente: _____ Firma estudiantes: _____