

# Plantilla de Diseño de Proyectos ABP

Formato basado

## ABP Aprendizaje Basado en Proyectos - Guía Visual con los 5 Pilares Mágicos para Transformar tu Aula

**¡Aprender es una Gran Aventura!**  
**¿Qué es el ABP?**

**¿Qué define realmente al ABP?**  
El ABP es una experiencia de aprendizaje donde los estudiantes son los **protagonistas**.  
No es solo hacer actividades, es vincular los **Objetivos de Aprendizaje (OA)** con problemáticas reales y desafíos del mundo actual.

**Los 5 Pilares Mágicos**

<b>Protagonismo Estudiantil:</b> Gestionan su proyecto con <b>autonomía</b>	<b>Desafío Significativo:</b> Nace de una <b>Pregunta Desafiante</b> y motivadora	<b>Investigación Sostenida:</b> Búsqueda en fuentes y expertos
<b>Producto Público:</b> Creación de maquetas, videos o canciones	<b>Reflexión y Crítica:</b> Evaluar y mejorar con <b>feedback</b>	

**La Ruta del Proyecto**

<b>Fase 1:</b> <b>Desafío</b> Lanzamiento motivador	<b>Fase 2:</b> <b>Investigación</b> Búsqueda de respuestas	<b>Fase 3:</b> <b>Creación</b> Aplicación de lo aprendido	<b>Fase 4:</b> <b>Comunicación</b> Muestra pública y celebración
---	--	---	--

**¡Ejemplos en el Aula!**

- 1° Básico: Organizar rutinas de casa
- 5° Básico: Diseñar monumentos históricos
- 7° Básico: Crear documentales sobre ITS
- 4° Básico: Comunicación Muestra pública y celebración

**Créditos:** El Blog de Gesvin.  
**Fuente:** Aprendizaje Basado en Proyectos - EducarChile (2021)

# ¡Aprender es una gran aventura!

## Plantilla de Diseño de Proyectos con los 5 Pilares del ABP

### Propósito del formato

Este documento reúne, en una sola estructura, todos los elementos esenciales para planificar un proyecto de Aprendizaje Basado en Proyectos. Está organizado para asegurar la presencia de:

- **Desafío significativo**
- **Investigación sostenida**
- **Producto público**
- **Reflexión y crítica**
- **Protagonismo estudiantil**

Está pensado para imprimir, compartir o usar como referencia institucional.

---

## 1. ¿Qué define realmente al ABP?

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una experiencia de aprendizaje en la que los estudiantes construyen conocimiento a partir de un **desafío real**, relevante y motivador.

No se trata solo de realizar actividades. Implica:

- vincular los **Objetivos de Aprendizaje** con problemas auténticos,
  - promover la indagación,
  - generar un producto con sentido,
  - reflexionar sobre el proceso,
  - y dar verdadero protagonismo al estudiante.
- 

## 2. Información general del proyecto

Título del proyecto:

---

Curso / Nivel:

---

Duración estimada:

---

**Docente(s) responsable(s):**

---

**Asignaturas involucradas:**

---

**Fecha de inicio:**

---

**Fecha de término:**

---

**Producto público final:**

---

**Contexto o comunidad destinataria:**

---

## **3. Los 5 pilares del ABP**

### **Pilar 1. Desafío significativo**

El proyecto debe nacer de una **pregunta retadora**, auténtica y motivadora, que convoque a investigar, crear y proponer soluciones.

#### **Elementos esenciales del desafío**

- Problema o necesidad real
- Contexto cercano o socialmente relevante
- Pregunta desafiante
- Sentido para los estudiantes
- Posibilidad de acción o mejora

#### **Plantilla para redactar el desafío**

**Situación problema:**

---

---

**Pregunta desafiante:**

---

---

**¿Por qué este desafío es importante?**

---

---

**¿A quién afecta o beneficia?**

---

---

**Criterios de calidad del desafío**

- Es comprensible para el grupo.
- Conecta con el mundo real.
- Invita a pensar y actuar.
- No tiene una única respuesta.
- Permite integrar aprendizajes.

**Pilar 2. Investigación sostenida**

La investigación debe ser continua, guiada y pertinente. Los estudiantes deben buscar información, contrastar fuentes, formular hipótesis y construir explicaciones.

**Elementos esenciales de la investigación**

- Preguntas de indagación
- Fuentes confiables
- Registro de información
- Análisis y síntesis
- Contraste de ideas
- Apoyo de expertos o testimonios cuando sea posible

**Plantilla de investigación**

**Preguntas de investigación:**

1. 

---
2. 

---
3. 

---
4. 

---
5. 

---

**Fuentes que se utilizarán:**

- Libros
- Artículos
- Sitios web confiables
- Entrevistas
- Observación directa
- Encuestas
- Material audiovisual

**Expertos o personas de apoyo:**

---

---

**Evidencias de investigación esperadas:**

- Fichas de lectura
- Registro de entrevistas
- Cuadros comparativos
- Mapas conceptuales
- Gráficos
- Resúmenes
- Bitácora de avance

**Criterios de calidad de la investigación**

- Usa fuentes confiables.
- Está vinculada al desafío.
- Tiene seguimiento durante todo el proyecto.
- Ayuda a tomar decisiones.
- Se registra de forma ordenada.

---

**Pilar 3. Producto público**

El aprendizaje culmina en un producto que se comparte con otros. Debe ser claro, útil, pertinente y comunicar lo aprendido.

**Elementos esenciales del producto**

- Audiencia definida
- Formato concreto
- Propósito comunicativo
- Relación con el desafío
- Evidencia de aprendizajes
- Presentación final o socialización

## Plantilla del producto

**Nombre del producto público:**

---

**Tipo de producto:**

- maqueta
- video
- presentación oral
- afiche
- folleto
- podcast
- dramatización
- prototipo
- exposición
- otro: \_\_\_\_\_

**Público destinatario:**

---

**Propósito del producto:**

---

---

**Criterios de éxito del producto:**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Forma de presentación o difusión:**

---

**Criterios de calidad del producto**

- Responde al desafío.
- Demuestra comprensión.
- Tiene claridad comunicativa.
- Es visual o funcionalmente pertinente.
- Puede ser compartido públicamente.

---

## Pilar 4. Reflexión y crítica

La reflexión permite analizar lo aprendido, revisar errores, valorar el proceso y mejorar el trabajo.

### **Elementos esenciales de la reflexión**

- Autoevaluación
- Coevaluación
- Retroalimentación docente
- Revisión de avances
- Ajustes al producto
- Análisis crítico del proceso

### **Plantilla de reflexión**

**¿Qué aprendimos durante el proyecto?**

---

---

**¿Qué dificultades encontramos?**

---

---

**¿Cómo las resolvimos?**

---

---

**¿Qué haríamos distinto si repitiéramos el proyecto?**

---

---

**¿Qué mejoró gracias al feedback?**

---

---

### **Momentos sugeridos de reflexión**

- al inicio,
- durante el proceso,
- antes de la presentación,
- al finalizar.

### **Criterios de calidad de la reflexión**

- Es honesta y concreta.

- Reconoce avances y dificultades.
  - Incluye mejoras.
  - Usa feedback para progresar.
  - Permite aprender del proceso.
- 

## **Pilar 5. Protagonismo estudiantil**

Los estudiantes deben ser actores centrales del proyecto: toman decisiones, asumen roles y participan activamente en la construcción del aprendizaje.

### **Elementos esenciales del protagonismo**

- Participación activa
- Toma de decisiones
- Distribución de roles
- Autonomía progresiva
- Responsabilidad compartida
- Inclusión y participación de todos

### **Plantilla de protagonismo estudiantil**

**¿Qué decisiones tomarán los estudiantes?**

---

---

### **Roles dentro del equipo:**

- Coordinador/a
- Investigador/a
- Diseñador/a
- Vocero/a
- Secretario/a
- Editor/a
- Otro: \_\_\_\_\_

### **Responsabilidades de cada rol:**

---

---

**¿Cómo se asegurará la participación de todos?**

---

---

**¿Qué apoyos necesitarán para trabajar con autonomía?**

---

---

## Criterios de calidad del protagonismo

- Los estudiantes deciden y crean.
  - Los roles están claros.
  - Hay participación real.
  - Se promueve la colaboración.
  - El docente acompaña sin reemplazar la acción estudiantil.
- 

# 4. Ruta del proyecto

## Fase 1. Desafío

**Objetivo:** presentar la situación problemática y generar motivación.

**Actividades clave:**

- activación de conocimientos previos,
- conversación inicial,
- análisis del contexto,
- formulación de la pregunta desafiante.

**Evidencia esperada:**

---

---

## Fase 2. Investigación

**Objetivo:** buscar, analizar y organizar información.

**Actividades clave:**

- búsqueda de fuentes,
- entrevistas,
- observación,
- lectura guiada,
- sistematización de hallazgos.

**Evidencia esperada:**

---

---

## Fase 3. Creación

**Objetivo:** diseñar y elaborar el producto público.

**Actividades clave:**

- planificación,
- elaboración de borradores,
- revisión entre pares,
- mejora del producto,
- preparación de la presentación.

**Evidencia esperada:**

---

---

## Fase 4. Comunicación

**Objetivo:** compartir el producto con una audiencia real.

**Actividades clave:**

- presentación oral,
- exposición,
- difusión,
- muestra pública,
- celebración del aprendizaje.

**Evidencia esperada:**

---

---

# 5. Planificación del proyecto

## Secuencia general

Fase	Propósito	Actividades principales	Evidencias
Desafío	Motivar y activar el problema		
Investigación	Buscar y analizar información		
Creación	Desarrollar el producto		
Comunicación	Compartir públicamente		
Reflexión final	Evaluar y mejorar		

---

## 6. Evaluación del proyecto

### Instrumentos sugeridos

- rúbrica de proceso,
- rúbrica de producto,
- pauta de observación,
- autoevaluación,
- coevaluación,
- bitácora de proyecto.

### Criterios de evaluación

- Comprensión del desafío
- Calidad de la investigación
- Pertinencia del producto
- Participación y colaboración
- Reflexión y mejora
- Comunicación final

### Escala de valoración

#### Nivel Descripción

- 4 Destacado
  - 3 Logrado
  - 2 En proceso
  - 1 Inicial
- 

## 7. Registro de evidencias

### Evidencias del proceso:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Evidencias del producto final:

- \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_
-

## 8. Cierre del proyecto

¿Qué logramos como curso/equipo?

---

---

¿Qué impacto tuvo el proyecto?

---

---

¿Qué aprendizajes quedan para futuros proyectos?

---

---

---

## 9. Ejemplo breve de aplicación

**Título del proyecto:**

*¿Cómo podemos mejorar la convivencia en nuestra escuela?*

**Desafío:**

Diseñar una propuesta concreta para fortalecer la convivencia escolar.

**Investigación:**

Encuestas, entrevistas y revisión de normas de convivencia.

**Producto público:**

Campaña escolar con afiches, video y presentación oral.

**Reflexión:**

Qué funcionó, qué se debe mejorar y cómo se trabajó en equipo.

**Protagonismo estudiantil:**

Los estudiantes deciden roles, propuestas y forma de presentación.

---

## 10. Cierre visual del documento

### ABP en una frase

**Aprender haciendo, investigar con sentido, crear con propósito y compartir con otros.**

---

El Blog de Gesvin