

La creación de un proyecto de clase utilizando la metodología del Aprendizaje por Proyectos (ApP)

Por David Moursund · 2004-11-13

El Aprendizaje por Proyectos (ApP) haciendo uso de las TIC ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos y habilidades esenciales para: aprender a resolver problemas complejos y llevar a cabo tareas difíciles. Esta guía muestra a los docentes un camino para construir sus propios proyectos utilizando ApP.

I. CONSIDERACIONES PRELIMINARES:

El Aprendizaje por Proyectos ([ApP](#)) es una metodología, una herramienta de instrucción que ayuda al maestro a lograr sus objetivos como educador. Aunque existen muchas otras metodologías que pueden ayudarle en su trabajo, el ApP es una herramienta de enseñanza efectiva que para llevarse a la práctica requiere ciertos cambios en el manejo de la clase. Algunas de las características que se evidencian cuando se está trabajando con ApP son: Esta metodología se centra en el aprendizaje; por este motivo los estudiantes tienen un peso significativo en la selección de los temas de los proyectos que van a realizar (casi siempre concuerda con sus intereses y habilidades). En términos muy simples, el ApP ayuda a los estudiantes a: (1) adquirir conocimientos y habilidades básicas, (2) aprender a resolver problemas complicados y (3) llevar a cabo tareas difíciles utilizando estos conocimientos y habilidades. El ApP se orienta hacia la realización de un proyecto o tarea, el trabajo se enfoca en la solución de un problema complejo o en la realización de una actividad que también lo es; el trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional para moverse y hacer uso de diversos recursos (preferiblemente

dentro del aula); y los grupos que se conforman trabajan en proyectos diferentes.

Se recomienda además, para enriquecer el proceso, utilizar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) aunque estas en cierta forma, pueden aumentar el desafío para el educador. No es indispensable que el docente sea totalmente competente en el manejo de las TIC para enseñar apoyándose en ellas, es más importante una actitud abierta y positiva hacia estas y que tenga deseos de aprender.

Por lo tanto, tomar la decisión de usar esta metodología apoyándose en las TIC implica hacer un esfuerzo en varios aspectos: cambiar el foco de la enseñanza del maestro al estudiante, convertirse en un guía flexible, crecer como docente y aprender con los estudiantes. El resultado para el aprendizaje puede ser maravilloso.

II. ALGUNOS OBJETIVOS COMUNES DE LOS PROYECTOS DE CLASE EN LOS QUE SE USAN ApP Y TIC:

Además de los objetivos obvios relacionados con la materia y el o los tópicos que se están cubriendo, un Proyecto de clase en el que se utiliza el ApP apoyado por las TIC, debe cumplir siempre con por lo menos estos cinco propósitos para los estudiantes:

1. Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas
2. Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
3. Desarrollar las Capacidades Mentales de Orden Superior
<https://eduteka.icesi.edu.co/CapacidadesMentales.php>
4. Aumentar el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de Proyectos.
5. Promover el que se asuma mayor responsabilidad por el aprendizaje propio.

III. DEFINICIÓN DEL TÓPICO DE UN PROYECTO DE CLASE EN EL QUE SE USE ApP:

A continuación se enumeran las áreas que se deben considerar:

A. Contenido del Proyecto. Escoja un título y desarrolle una propuesta del propósito u objetivo de este.

Haga un breve resumen del contenido que responda a las siguientes preguntas

1. ¿Cómo se ajusta el contenido del proyecto a los objetivos del curso o materia que se está cubriendo?.
2. ¿Cómo contribuye el Proyecto como parte de un propósito o misión mayor? Si la misión es suficientemente amplia, se pueden diseñar innumerables proyectos que contribuyan al logro de esta.

B. Objetivos del Proyecto. Analice brevemente el Proyecto en términos de su relación con:

1. Los objetivos de las TIC en Educación.
2. Los objetivos específicos de la materia de clase.

C. Requisitos previos de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes.

¿Cumplen los estudiantes todos los requisitos?

D. Equipos necesarios para el Proyecto. Responde preguntas como éstas:

1. ¿Hará cada estudiante un Proyecto individual o se hará en equipos? Si la opción son los equipos, ¿cómo se conformarán estos?
2. Suponiendo que se trabaja por equipos, ¿Qué papel jugará usted como docente en la selección de líderes o en la asignación de roles dentro de los equipos?
3. ¿Hasta que punto podrán los estudiantes o los equipos definir sus propios Proyectos dentro de un marco general?

E. Programación del Proyecto. La planeación en ésta área debe incluir:

1. Una programación del Proyecto completo que incluya un estimado del tiempo de cada clase que se va a dedicar a éste, y del número de días, semanas o meses que se requerirá para completarlo.
2. Fechas de revisión. ¿Cuáles son las metas parciales en el desarrollo del Proyecto? ¿Cuándo se deben alcanzar? ¿Qué deben presentar los estudiantes

para evidenciar el logro de esas metas?

F. Recursos y Materiales.

1. ¿Qué recursos Tecnológicos (TIC) requerirán los estudiantes? ¿Estarán disponibles? ¿Con qué restricciones?
2. ¿Qué recursos o fuentes de información deben poder acceder los estudiantes? ¿Los requerimientos específicos de número o naturaleza de fuentes de información están claramente establecidos?
3. ¿Se permitirá o promoverá el acceso a personas conocedoras del tema como fuentes de información?

Estas seis etapas se pueden realizar en forma cíclica y reiterativa hasta concluir la planeación.

IV. LA IMPLEMENTACIÓN DE UN PROYECTO DE CLASE EN EL QUE SE USE EL ApP.

A. Inicio

1. Defina el tópico. Comparta la información sobre el proceso de la sección anterior. Facilite una discusión de éste con toda la clase.
2. Establezca programas, metas parciales y métodos de Evaluación.
3. Identifique recursos.
4. Identifique requisitos previos. Programe una clase para discutir:

¿Cómo definir y desarrollar un proyecto complejo? 5. ¿Cómo se va a obtener, para poder realizar el proyecto, el conocimiento nuevo que sobre la materia van a necesitar los estudiantes?. 6. ¿Cómo se van a adquirir los conocimientos o habilidades nuevas y necesarias en las TIC?. 7. Establecer los objetivos del Proyecto.

•

Conformar los equipos. Discutir la frecuencia y el sitio de las reuniones.

B. Actividades Iniciales de los Equipos.

1. Planeación preliminar. Se comparten conocimientos sobre el Tema y se sugieren posibles proyectos para el equipo.
2. Establecer tentativamente lo específico que debe ser el proyecto. Profundizar el conocimiento.
3. Especificar tentativamente el Plan de Trabajo. Dividir el proyecto en componentes y asignar responsabilidades.
4. Retroalimentación por parte del profesor. Esta es una meta parcial clave.
5. Revisar el plan en base a la retroalimentación.

C. Implementación del Proyecto.

1. Asegúrese de que los estudiantes completen las tareas y metas parciales una por una. El Plan de Trabajo debe dividir el proyecto en una secuencia de tareas, cada una con su programación y meta.
2. Con la aprobación del profesor, los equipos refinan continuamente la definición del proyecto.
3. Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas.
4. Se hará tanto autoevaluación como evaluación mutua entre los miembros de los equipos. El profesor también evalúa y da retroalimentación.
5. Avance hacia la terminación. Un proyecto tiene como resultado final un producto, una presentación o una interpretación dirigida a una audiencia específica.
6. Si es necesario, se repiten los pasos del 1 al 5 de esta sección hasta que todas las metas parciales se hayan alcanzado.

D. Conclusión desde la Perspectiva de los Estudiantes.

1. Revisión final. Completar el proyecto y pulir el producto, la presentación o la interpretación finales.
2. Evaluación final. Se presenta el trabajo terminado en la forma acordada. Por lo general, toda la clase participa y junto con el profesor, ofrece retroalimentación constructiva.
3. Cierre. Individuos y equipos analizan sus productos, presentaciones o interpretaciones finales apoyándose en la retroalimentación recibida.

E. Conclusión desde el Punto de Vista del Profesor.

1. Prepárese para el cierre. Facilite una discusión y evaluación general del proyecto en la clase.
2. Haga un registro de sus notas. Reflexione sobre el proyecto: sobre lo que funcionó bien y sobre lo que se debe mejorar para la próxima vez que lo use en una clase.

CRÉDITOS:

Documento traducido y adaptado por EDUTEKA del libro “Project Based Learning Using Information Technology”, David Moursund Ph.D, ISTE Publications 1999

https://eduteka.icesi.edu.co/tema_mes.php?TemalD=0007

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Enero 26 de 2002.

Última modificación de este documento: Noviembre 13 de 2004.*