

# Aprendizaje basado en proyectos Socializando el aula

El aprendizaje es el objetivo de la práctica docente, la respuesta al ¿qué?. La metodología responde al ¿cómo?. En este sentido, el Aprendizaje basado en Proyectos constituye una estrategia metodológica que cada vez gana más adeptos entre el profesorado por su carácter integrador, motivador y, sobre todo, por el rendimiento de los aprendizajes. No se trata de algo novedoso, ni un nuevo descubrimiento. Cualquier docente alguna vez ha desarrollado algún proyecto en su práctica por lo que este artículo no pretende enseñar nada nuevo pero sí dar algunas claves para ayudar al profesorado a sistematizar su desarrollo e integrarlo en la práctica de aula y en el currículo sin que suponga una carga extra a la docencia. Uno de los principales inconvenientes observado en el trabajo por proyectos es que estos desarrollan al margen del trabajo de aula y, aunque etapas más tempranas (como infantil o primer ciclo de Primaria) no entienden su trabajo sin los proyectos, en etapas superiores no ha calado suficientemente esta oportunidad metodológica, entre otras cosas por miedos absolutamente normales como es el trabajo el equipo, el descontrol del aula, la evaluación. Intentaremos en estas líneas dar algunas claves para entender qué significa y cómo se lleva a la práctica el ABP.

## ¿Qué es metodología?

Metodología es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: metà (más allá), odós(camino) y logos (estudio). El concepto hace referencia al plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una ciencia, área/materia o disciplina. Desde el punto de vista educativo, constituye un sistema de acciones o conjunto de actividades del profesorado y de sus estudiantes organizadas y planificadas por los docentes con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los estudiantes. En este sentido podemos diferenciar varias estrategias metodológicas:

- estrategias metodológicas más enfocadas a la **programación y diseño** del camino: Aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en resolución de problemas.
- estrategias metodológicas más enfocadas a la **acción e interacción**: Aprendizaje cooperativo o el Aprendizaje basado el pensamiento (Rutinas y destrezas de pensamiento)
- y estrategias metodológicas enfocadas a la organización de **espacios y tiempos** como los Rincones o zonas de aprendizajes y centros de interés.

## ¿Qué metodología nutre mejor el aprendizaje?

La interacción de aquellas que se adecúen mejor a nuestras fortalezas y debilidades como docentes, pero siempre desde los ajustes de la propia práctica. En definitiva, estas estrategias interaccionan unas con otras y un diseño desde el ABP implica a otras como el aprendizaje cooperativo o el TBL (Aprendizaje Basado en el Pensamiento). En definitiva, como dice Carl Gustav Jung *“El zapato que va bien a una persona es estrecho para otra: no hay receta de la vida que vaya bien para todos”* porque siempre es necesario el ajuste. Pero centrémonos en el Aprendizaje Basado en Proyectos.

## ¿Qué es Aprendizaje Basado en Proyectos?

El ABP es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas en un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y que culmina con un producto final presentado ante los demás.



## ¿Por qué trabajar con proyectos de trabajo?

Si la realidad es compleja, no se puede aprender a base de simplificaciones. Los proyectos permiten que los estudiantes se acerquen al currículo con sentido y significado. Se ejerce la democracia porque se entiende la enseñanza como diálogo, los docentes promueven el desarrollo y capacitación profesional. El ABP abre la escuela al entorno e incorpora materiales y fuentes de información diversos. Se trabaja con variados tipos de conocimientos y saberes. En la práctica, el alumnado aprende, hace y comunica proceso y producto y además atiende a la diversidad porque la integra desde una perspectiva cultural pero también personal.

## ¿Cómo los podemos clasificar?

Los proyectos podemos clasificarlos desde el punto de vista del producto, y en este sentido, podríamos diferenciar productos tangibles e intangibles.

Productos	Tipos	Ejemplos
Tangibles	Informes	Investigación histórica, investigación científica, artículos para la publicación en revistas, recomendación de medidas a desarrollar.
	Diseños	Diseño de productos y objetos en general, planos, exposiciones, propuestas de itinerarios por el municipio.
	Construcciones	Modelos, máquinas, dispositivos, maquetas, audioguías.
	Ensayos	Carta al directo, columna abierta para periódicos o publicaciones comunitarias, crítica cinematográfica o de libros, redacción de historias.
	Expresiones artísticas	Alfarería, escultura, poesía, performances, dibujos animados, murales, collage, pintura, composición de canciones, guión para películas, comic.
	Medios impresos multimedia	Mapas de senderos naturales, visita autoguiada a través de monumentos históricos de un municipio, podcasts, comunicado de interés público, álbum histórico, cronografía fotográfica, documental de investigación, anuncio, manual de entrenamiento, animación o dibujo animado, kiosco informativo, vídeos, diarios fotográficos, diapositivas, libros digitales.
Intangibles	Presentaciones	Campaña, discurso inspirador, mesa redonda, debate, discurso informativo, análisis de la investigación y conclusión, noticiario informativo, conferencia.
	Exhibición de destrezas	Destrezas deportivas específicas, enseñar o actuar como orientadores de estudiantes más jóvenes, juegos.
	Representaciones artísticas o creativas	Danza interpretativa, canto, parodia, teatro, musical, concierto, docudramas, teatro leído, radioteatro, teatro de guiñol.
	Simulaciones	Juicio simulado, reconstrucción de eventos históricos, juego de roles.

## ¿Cómo se hace el anclaje curricular?

Cuando se inicia un proyecto podemos realizar el anclaje curricular simple, es decir desde un área o materia con un criterio inspirador o de una forma compleja atendiendo a lo interdisciplinar o multimateria, reside aquí la riqueza de diseñar los aprendizajes desde un proyecto. No obstante, cuando se empieza, quizás es necesario comenzar por un anclaje simple de nuestro prototipo, pues a nadie se le escapa la necesidad de espacios y tiempos para programación y diseño con otros docentes de distintos ámbitos.

## ¿Cuáles serían las fases del proyecto?

Un proyecto necesita un buen diseño inicial y ha de ser abierto y flexible porque siempre necesitará de ajustes en el proceso. Resulta conveniente distinguir entre las fases que corresponden al alumnado y al profesorado.

### Fases del proyecto

Preparación por parte del profesorado	Desarrollo por parte del alumnado
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección del tema (es más motivador si el alumnado puede participar en la elección)</li> <li>• Identificación de los objetivos y los aprendizajes: en función de los criterios de evaluación</li> <li>• Selección de contenidos y organización de estos</li> <li>• Diseño de actividades y tareas</li> <li>• Organización de la secuencia –pilotaje previo-</li> <li>• Recursos: selección y/o elaboración</li> <li>• Cotejo de rúbricas</li> <li>• Evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación: planteamos el proyecto al alumnado</li> <li>• Lluvia de ideas para recoger propuestas y selección</li> <li>• Planificación: identificación de las fases y tareas a realizar, secuencia de tareas, productos de cada una, responsables, calendario, cronograma</li> <li>• Desarrollo o ejecución: que llevará varias tareas en función del proyecto. El alumnado realiza la secuencia siguiendo los modelos y estableciendo roles y responsabilidades, calendario de tareas. (siguiendo la supervisión y los ajustes del docente).</li> <li>• Evaluación</li> </ul>



## ¿Cómo diseñar y evaluar?

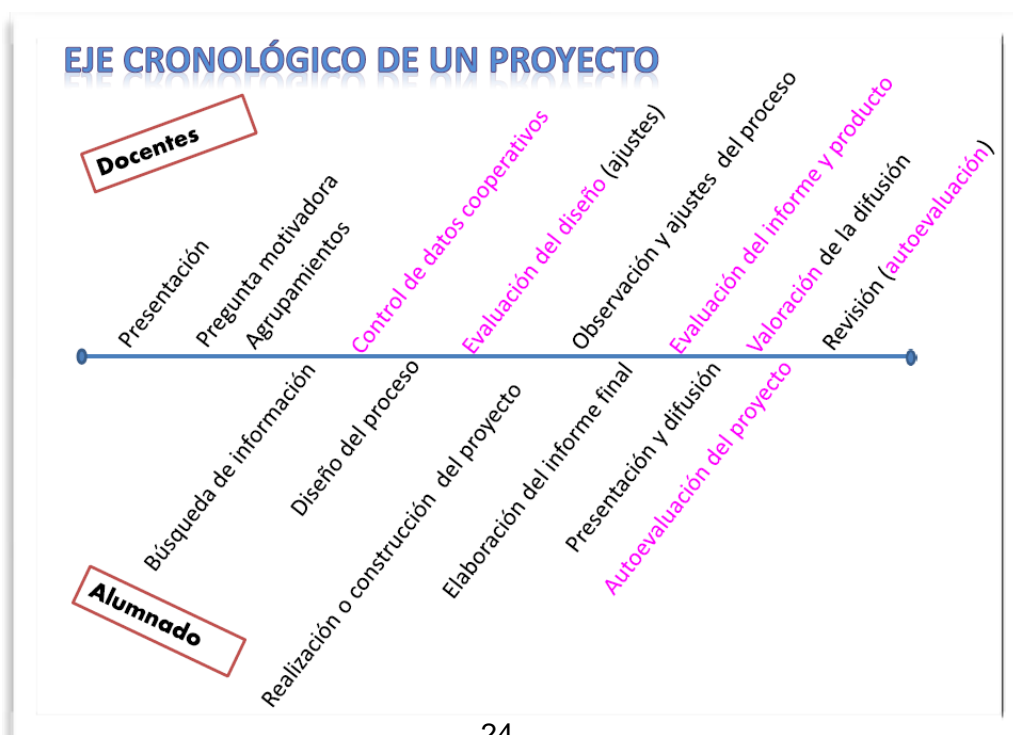
*Si atendemos a un proyecto simple, se debe partir de un criterio de evaluación con el que se establece una estrategia de enseñanza y otra de evaluación para realizar el diseño instructivo; estas estrategias conllevan una secuencia didáctica con una evaluación dinámica. Esa secuencia didáctica debe estar abierta y permitir los ajustes respondiendo en la medida de lo posible a la demanda del alumnado.*

La evaluación se revela habitualmente como un reto porque los docentes se sumergen muchas veces en el desarrollo del proyecto y al final se encuentran con el momento de evaluar todo el conjunto. Para ayudar en este proceso es necesario realizar un diseño instructivo a modo de eje cronológico donde se escojan los hitos más importantes del mismo para recoger registros. Esta propuesta de eje cronológico puede ayudar a ver las fases y los momentos idóneos para registros y atender a la evaluación en toda su complejidad.

## ¿Qué aportan las TIC?

Contribuyen a desarrollar y ampliar el PLE o Entorno Personal de Aprendizaje. Y ¿qué es el entorno Personal de Aprendizaje?. Un conjunto de aplicaciones utilizadas por un aprendiz para organizar su propio proceso de aprendizaje o un concepto que define operacionalmente las actividades que pueden realizar los distintos tipos de aprendizajes.

Para algunos autores, un PLE no sólo debe considerar las herramientas Web 2.0. son también las relaciones interpersonales entre los aprendices-aprendices, aprendices -docentes, incluso entre aprendices-personas externas a la comunidad educativa. También deben incluirse los espacios físicos donde ocurran los actos de aprendizaje (bibliotecas, parques, oficinas ,etc). Y los materiales impresos (libros, revistas, periódicos, etc).





## ¿Cuáles son las potencialidades del ABP?

En primer lugar un ABP permite la elección y la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, pero quizás lo más importante es la socialización, algo que en una metodología más directiva no se trabaja y que a todas luces resulta necesario potenciar desde la escuela. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro y hacia fuera de la misma.

Para contribuir al diseño o prototipado de un Aprendizaje Basado en Proyectos adjuntamos la siguiente ficha para consensuar y dar los primeros pasos en el diseño de un ABP. (ficha elaborada por Nieves Alcalá, directora del CEP LA GOMERA)

