

Aprendizaje Basado en Proyectos

¿Qué es?

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr) es un método de enseñanza y de aprendizaje en el que los estudiantes planean, instrumentan y evalúan proyectos que se vinculan con su contexto real y tiene aplicación incluso fuera del salón de clases. Blanchard y Muzás (2016: 56) señalan que se trata de:

(...) un marco teórico-práctico que diseña una organización del aula y del centro, y que permite, en la práctica, vincular los aprendizajes con la vida, poner en relación lo que cada alumno sabe, tiene y quiere, con lo que el currículo oficial nos marca como exigencia; en definitiva, nos hace posible desarrollar un modelo de centro y de aula focalizado en los procesos de comprensión y de aprendizaje de cada uno de los alumnos, en función de sus necesidades.

La enseñanza por proyectos surge a principios del siglo xx, cuando se establece como método educativo en la Universidad de Columbia en los Estados Unidos. William Heard Kilpatrick –quien fue discípulo de John Dewey–, propone el *Project Method*, que se basa en aportaciones de psicólogos y educadores como las que hace el propio Dewey y Jerome Bruner.

Kilpatrick (1967: 49) afirma que el aprendizaje se obtiene a través de la experiencia y critica la partición del conocimiento por áreas, materias o asignaturas, ya que abordar los conocimientos en forma aislada significa que el alumno “no ve o siente la utilidad o pertinencia de lo que se enseña para ningún asunto que le interesa en el presente, y por tanto no se adhiere inteligentemente a la situación actual” (citado en López de Sosoaga *et al.*, 2015: 398).

Para incorporar el método ABPr es necesario tener en consideración lo siguiente (López de Sosoaga *et al.*, 2015: 398-400):

1. Este método debe ser aceptado por consenso, prácticamente por todo el centro escolar.
2. Se debe considerar que su uso implica un principio de vida democrática: todos aprenden de todos, así que la relevancia del rol de los docentes se disminuye.
3. El tema del proyecto debe atender a los intereses y curiosidad de los estudiantes, y a su contexto real; los alumnos son protagonistas.
4. El proyecto debe incluir las competencias, contenidos y criterios de evaluación curriculares.
5. La finalidad es que los estudiantes aprendan de manera autónoma.
6. La planeación y desarrollo del proyecto se apegan a los ritmos de los estudiantes.
7. Las fases generales en el ABPr son: elección del tema; identificación de conocimientos previos; búsqueda y análisis de información; desarrollo de actividades diversas y presentación del producto o informe final.
8. Las actividades pueden ser: consultar información y analizarla e identificar las fuentes; observar y experimentar en forma directa; comunicar resultados y evaluar.
9. El trabajo se realiza en forma colaborativa.
10. La evaluación es continua durante el proceso, y también hay una evaluación sumativa.

De lo anterior se deriva que el uso del método de Aprendizaje Basado en Proyectos (López de Sosoaga *et al.*, 2015: 400-403) imprime un cambio en:

- **La cultura escolar:** al relativizar el papel del docente, impulsar el protagonismo de los estudiantes e incluir la par-

ticipación de la comunidad (ya sea como expertos o como receptores de los resultados de los proyectos).

- **El manejo del tiempo en la escuela:** no hay un manejo presionante del tiempo; se requiere flexibilidad de horario.
- **La cultura espacial de la escuela:** ya que los estudiantes pueden acudir a los talleres, laboratorios, a la biblioteca, además de que pueden ir a museos, a consultar expertos, etcétera; de manera que se da una interacción con el entorno.
- **La didáctica escolar acostumbrada:** ya que los estudiantes aprenden de su propia experiencia y en forma colaborativa, pues buscan información, consultan especialistas, analizan los datos, proponen hipótesis o rutas a seguir, toman decisiones, piden ayuda, entre otras actividades.

Algunas de las ventajas que destacan del ABPr son: propicia una visión integradora del conocimiento, permite a los estudiantes aprender a aprender; impulsa la motivación; requiere que los alumnos pongan en marcha habilidades, conocimientos y actitudes; facilita la colaboración multidisciplinar de los profesores.

Por otra parte, las desventajas pueden ser: riesgo de que los estudiantes caigan en un activismo que no sea productivo; modificación del espíritu del método en el caso de que los docentes sean quienes asignan los proyectos ya armados y los estudiantes se limiten a actuar; si hubiera varias materias involucradas, es necesario que se procure mantener un equilibrio para que todas las áreas sean relevantes, esto es, se necesita un diseño instruccional bien definido; puede ocurrir que un participante lleve la voz cantante y los otros se sometan, impidiendo el ejercicio de habilidades deseables. Para evitar lo anterior, el profesor debe supervisar o monitorear el trabajo de los equipos e intervenir y motivar cuando la dinámica de trabajo pueda resultar improductiva, ineficaz o inadecuada.

En ocasiones se hace la comparación de este método con el método de aprendizaje basado en problemas, al respecto se puede señalar que el segundo se centra más en el contraste de posturas y la argumentación de las mismas, mientras que el trabajo mediante proyectos enfatiza más el diseño y desarrollo de un plan que se realiza grupalmente, y generalmente requiere de un plazo mayor para su aplicación.

¿Cómo se organiza?

El método de Aprendizaje Basado en Proyectos requiere, por lo menos, de las siguientes fases para su instrumentación (Blanchard y Muzás (2016: 58-73); Galeana (2006: 10-12); Ortiz *et al.* (2016: 11-13):

Identificación del tema de interés para los estudiantes (mediante un proceso de selección democrática)	Recopilación de temas que interesen a los estudiantes.
	Propuestas de preguntas de los intereses más nombrados.
	Elección de una pregunta eje del proyecto.
Concreción del proyecto de aprendizaje	El profesor delimita el tema central a partir de la pregunta eje.
	Los estudiantes formulan preguntas adicionales a partir de la pregunta eje.
Elaboración del diagrama de contenidos	El profesor identifica los contenidos relacionados con las preguntas formuladas por los estudiantes y adiciona los elementos curriculares que sean pertinentes.
	El docente elabora un diagrama que ilustra sobre las relaciones entre los contenidos.
Sistematización del proyecto de aprendizaje	El profesor formula los objetivos del proyecto.
	Se formulan también los criterios de evaluación.

Diseño y desarrollo de las actividades

Éstas pueden ser de inicio, de desarrollo, de síntesis, de evaluación.

Evaluación del proyecto de aprendizaje

Deben participar todos los implicados en el proyecto: estudiantes, profesores, miembros de la comunidad, especialistas consultados, etcétera.

Los docentes deben acordar si sólo participará en el proyecto alguna de las áreas disciplinares del nivel o si se tratará de un proyecto multidisciplinario. Es necesario definir el tiempo que se dedicará a ello. Los docentes son responsables de vincular el tema central del proyecto con los contenidos formales del plan de estudios y de los programas de la o las asignaturas involucradas en el mismo.

Los estudiantes se organizarán por equipos pequeños, preferentemente. Es conveniente que los roles de los equipos se cambien en cada fase para que todos vivan el liderazgo, la función de portavoz y la de registrar los resultados de las actividades. El docente debe retroalimentar a los equipos en cada etapa.

Los objetivos del proyecto tienen que ver, por supuesto, con qué deben comprender los estudiantes sobre la situación o tema, y, al finalizar el proyecto, qué deben saber y qué deben poder hacer. Los criterios de evaluación tienen que ser claros desde el inicio y hay que volver a ellos regularmente para saber si se va en la dirección correcta. Cada fase del proyecto debe tener una meta establecida, una secuencia de actividades y el tiempo conveniente para llevarlas a cabo.

Las actividades deben dosificarse dependiendo de la etapa de desarrollo del proyecto: algunas pueden servir para explorar conocimientos previos, otras para obtener información, como

visitas a museos, búsquedas en bases de datos, entrevistas a especialistas; otras más para valorar hipótesis como experimentos de laboratorio, etcétera. El profesor puede convocar a reuniones periódicas, que Galeana (2006) denomina “momentos de aprendizaje”, para comentar con todos sobre algún imprevisto o para repensar las acciones de los equipos, pues su responsabilidad es orientar al grupo para lograr los objetivos.

La evaluación implica completar el proyecto, pulir el documento y la presentación o producto final, dependiendo de lo que se trate. La evaluación final requiere la participación de todos y puede invitarse a la comunidad escolar en general. La evaluación puede incluir portafolio de evidencias, rúbricas, guías de autoevaluación y heteroevaluación, entre otros.

Como se evidencia, el ABPr requiere perseverancia, precisa de la participación de la comunidad escolar y dedicación por parte de todos los involucrados.

¿Qué aprendizajes o habilidades fomenta?

El Aprendizaje Basado en Proyectos impulsa entre otras las siguientes habilidades:

- Expresión oral y escrita
- Sentido de colaboración
- Capacidad de análisis y síntesis
- Habilidades para afrontar tareas complejas
- Promover la capacidad de indagación
- Desarrollo de la autonomía para aprender
- Liderazgo
- Habilidades para solucionar conflictos
- Incremento del sentido de autoeficacia
- Incremento del sentido de utilidad del aprendizaje escolar
- Habilidades para plantear soluciones

Referencias:

Blanchard, M., & Muzás, M. D. (2016). *Los proyectos de aprendizaje: un marco metodológico clave para la innovación*. Madrid, España: Narcea Ediciones. Recuperado de: <<http://www.ebrary.com>>. Consultado el 13 de octubre de 2017.

Galeana, L. (2006). “Aprendizaje basado en proyectos”. *Revista Digital Investigación en Educación a Distancia*. Recuperado de: <<http://ceupromed.uco.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>>. Consultado el 13 de octubre de 2017.

López de Sosoaga López de Robles, A. Ugalde Gorostiza, A I; Rodríguez Miñambres, P. & Rico Martínez, A. (2015). “La enseñanza por proyectos: una metodología necesaria para los futuros docentes”. *Opción*, 395-413. Recuperado de: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005022>>. Consultado el 13 de octubre de 2017.

Ortiz, C. T.; Calderón, A. R. M., & Travieso, V. D. (2016). *La enseñanza por proyectos y el aprendizaje basado en problemas (ABP): dos enfoques para la formación universitaria desde una perspectiva innovadora*. La Habana, CU: Editorial Universitaria. Recuperado de: <<http://www.ebrary.com>>. Consultado el 13 de octubre de 2017.