

# Aprendizaje Basado en Proyectos: Elementos esenciales y Fases

**Autor:** Fernández Hinojosas, Ester (Grado en educación Primaria, diplomatura en magisterio especialidad audición y lenguaje, diplomada en logopedia, Maestra especialista en audición y lenguaje).

**Público:** Maestros. **Materia:** Educación. **Idioma:** Español.

**Título:** Aprendizaje Basado en Proyectos: Elementos esenciales y Fases.

## Resumen

El presente artículo pretende realizar una síntesis de los distintos elementos y fases que componen la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Dicho método permite poner en práctica nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje donde el alumno es el verdadero protagonista de su aprendizaje, imaginemos un docente que propone a sus alumnos una pregunta, un problema o un reto que debe superar, para ello el alumno debe encontrar la información, procesarla, elaborarla y compartirla convirtiéndose en un aprendizaje significativo, es lo que denominaríamos “enseñanza activa” que se ajusta a las necesidades de la escuela del siglo XXI y la sociedad actual.

**Palabras clave:** Aprendizaje basado en proyectos, fases, elementos esenciales.

**Title:** Project-based learning: essential elements and phases.

## Abstract

This article seeks to make a synthesis of the various elements and phases that make up the project-based learning methodology. This method makes it possible to put in practice new techniques of teaching and learning where the student is the true protagonist of your learning, imagine a teacher that offers its students a question, a problem or a challenge that must be overcome, so students must find information, process it, develop it and share it to becoming a significant learning is what investigation "active teaching" that fits the needs of the 21st century school and society

**Keywords:** Learning in projects, phases and essential elements.

Recibido 2017-09-19; Aceptado 2017-09-22; Publicado 2017-10-25; Código PD: 088085

En la “escuela tradicional” el método de enseñanza se basa en una “enseñanza directa” donde el profesor presenta el contenido al alumno de una única forma para todos y realiza una prueba al finalizar para evaluar a los alumnos. El problema de esta “enseñanza directa” es que suele basarse en el aprendizaje memorístico de corta duración y repetitivo en el que el alumno debe asimilar los contenidos sin cuestionarse su sentido, para después ser evaluado de estos contenidos con “papel y lápiz”. Pero si echamos una ojeada a nuestras aulas podemos observar que cada alumno aprende de una forma diferente por lo que el profesor debe personalizar su enseñanza para adaptarse a las características individuales de los alumnos, es en este punto en donde entra en juego la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Imaginemos un docente que propone a sus alumnos una pregunta, un problema o un reto que debe superar, para ello el alumno debe encontrar la información, procesarla, elaborarla y compartirla convirtiéndose en un aprendizaje significativo, es lo que denominaríamos “enseñanza activa”.

Siguiendo las aportaciones de Juan José Vergará (2015) podríamos definir el Aprendizaje Basado en Proyectos como una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias de la sociedad actual, del siglo XXI, mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del "aprendizaje activo".

Las características del Aprendizaje Basado en Proyectos a diferencia del sistema de enseñanza “tradicional” son:

- El conocimiento no procede del docente y se transmite a los alumnos. Es el resultado del trabajo del docente y los alumnos en la búsqueda de información que permita resolver la cuestión planteada.
- El papel del estudiante ya no consiste en mero receptor, sino que participa activamente en su aprendizaje a través del reconocimiento de problemas, recogida de información, comprensión e interpretación de datos, establecimiento de relaciones lógicas, conclusiones...

- El papel del docente es el de crear una situación en la que los alumnos puedan desarrollar el proyecto: buscar materiales, información, colaboración con el grupo, gestionar el trabajo en equipo...

Todo proyecto debe partir de dos bases: Debe ser **significativo** para los alumnos y debe tener un **propósito educativo**. Es decir, debe ser significativo de acuerdo con los estándares de aprendizaje del tema o materia que trata.

Los elementos esenciales del aprendizaje basado en proyectos deben ser:

- **Contenido significativo**: Los objetivos de aprendizaje derivan de los estándares de aprendizaje y competencias clave de la materia.
- **Requiere pensamiento crítico**: Resolución de problemas, colaboración y diversas formas de comunicación para responder a la pregunta guía del proyecto. Los alumnos deben escuchar a sus compañeros, exponer ideas con claridad, trabajar en equipo, leer diferentes materiales y expresar en diferentes formatos. Estas son las llamadas capacidades para el S XXI.
- **La investigación es imprescindible**, así como la necesidad de crear algo nuevo. Los alumnos deben formularse preguntas, buscar respuestas y llegar a conclusiones.
- Está organizado alrededor de una **pregunta** abierta.
- Los alumnos aprenden a **trabajar de forma autónoma** y aceptan la responsabilidad aumentando la implicación del alumno con su proceso de aprendizaje.
- Incluye un proceso de **evaluación y reflexión**.
- **Implica una audiencia**: los alumnos presentan sus trabajos lo que aumenta su motivación.



Llegados a este punto es necesario conocer las fases que componen la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.

**1. Diseño de la pregunta guía:** El Aprendizaje Basado en Proyectos motiva a los alumnos ya que facilita el aprendizaje activo, el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad. El proyecto comienza con una pregunta abierta que introduce a los alumnos despertando en ellos el interés y la curiosidad.

Esta pregunta guía o reto debe expresar un problema que realmente importe a los alumnos para que tengan el deseo de resolverlo, además debe ser capaz de impulsar a los alumnos a discutir, preguntar e investigar acerca del tema para poder encontrar una solución. Durante este proceso los alumnos aprenderán los contenidos y competencias necesarias.

Esta pregunta guía debe tener las siguientes características:

- Ser provocativa para tener a los alumnos interesados y motivados.
- Desarrollar habilidades cognitivas superiores que impliquen integrar, sintetizar, criticar y evaluar la información.
- Debe favorecer un mayor conocimiento de la materia.
- Representar un reto
- La problemática debe ser real e interesante para los alumnos, lo que les motiva a analizar el mundo que les rodea y participar de su comunidad y la sociedad.
- Los objetivos del proyecto estarán relacionados con los contenidos y estándares de aprendizaje que queremos desarrollar.
- La solución debe ser alcanzable.

**2. Formación de los equipos:** Los grupos estarán formados por 3 o 4 alumnos con diversos perfiles para que cada uno pueda desempeñar un rol diferente ajustado a su estilo de aprendizaje.

Los roles que buscamos serán:

- Rol del portavoz: Pregunta las dudas del grupo al profesor, presenta el reto a los compañeros, las tareas realizadas y responde a las preguntas del profesor.
- Rol del secretario: Recuerda los compromisos grupales e individuales y las tareas pendientes. Anota el trabajo realizado en el diario de equipo y comprueba que todos anoten la tarea y que todos la traigan hecha.
- Rol del controlador: Supervisa el nivel de ruido, vigila que todo quede limpio y recogido, controla el tiempo y custodia los materiales.
- Rol de coordinador: Conoce claramente la tarea que se debe realizar, indica las tareas que cada uno debe realizar en cada momento, dirige la evaluación grupal, comprueba que todos cumplen su tarea y anima al equipo a seguir avanzando.

**3. Definición del producto final:** El Aprendizaje Basado en Proyectos fomenta el aprender haciendo, el objetivo es conseguir un producto final ya sea algo “material” o un servicio.

Para crear este producto final se han de tener en cuenta las competencias y estándares de aprendizaje a desarrollar.

**4. Organización y planificación:** Tanto los alumnos como los profesores especifican las tareas previstas, los encargados de cada una de ellas y el calendario de realización.

**5. Investigación:** Dentro de un proyecto será fundamental la autonomía que demos a nuestros alumnos para que busquen y seleccionen la información que necesitan, el uso de la información que necesitan, el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación resultan de gran importancia en esta labor

**6. Presentación del proyecto y difusión:** Los alumnos deberán exponer lo que han aprendido y dar respuesta a la pregunta guía. Esta respuesta debe ser abierta por lo que cada grupo puede haber llegado a una solución diferente, preparando un video, otros una maqueta...

Además, es importante que los resultados del proyecto no sólo se presenten a los miembros de la clase sino a familias, otros cursos, miembros de la comunidad...

**7. Evaluación y reflexión sobre lo aprendido:** Un aspecto fundamental para enseñar de una forma diferente a nuestros alumnos es hacer una revisión de los métodos de evaluación a utilizar puesto que enseñanza y evaluación son dos caras de una misma moneda, nuestra forma de enseñar condiciona nuestra forma de evaluar y viceversa, de esta forma, si nuestra enseñanza es directa nuestro estilo de evaluación consistirá en un examen escrito acerca de los contenidos que hemos expuesto en clase por lo tanto el mensaje que exponemos a nuestros alumnos será memorizar los contenidos. Si por el contrario queremos valorar cómo se aprende y qué se aprende durante el desarrollo tendremos que buscar nuevos métodos de evaluación alternativos.

La evaluación es un aspecto fundamental en esta metodología de enseñanza-aprendizaje. No sólo se evaluará el resultado sino todo el proceso. Por un lado, evaluaremos el grado de adquisición de los objetivos de aprendizaje y competencias y por otro el desarrollo del trabajo colaborativo.

La autoevaluación y la evaluación entre iguales resulta igualmente fundamental para desarrollar un espíritu de autocrítica y reflexionar sobre fallos o errores. Por último, aunque no menos importante la evaluación ha de servir para enseñar a los alumnos que un trabajo de calidad no sale a la primera, sino que es fruto del trabajo y la revisión.



Una vez conocida la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos es necesario, como docentes, plantearnos cuál es la misión de la escuela actualmente, la diversidad que nos encontramos en nuestras aulas requiere poner en práctica nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje que den respuesta a las necesidades de todos nuestros alumnos, ofreciendo un modelo de escuela inclusivo, haciendo frente a la diversidad a la que deben enfrentarse nuestros alumnos, fundando una escuela nueva propia del S. XXI.

### Bibliografía

- Galeana de la O. Aprendizaje basado en proyectos. Colima: Universidad de la colima, (2016)
- Trujillo, F. Aprendizaje basado en proyectos. Educación infantil, educación primaria y educación secundaria. Ministerios de educación, cultura y deporte, (2017)
- Vergara, J.J. Aprendo porque quiero. SM, (2015).
- Luengo, F. y Moyá, J. Escuela, familia, comunidad: claves para la acción. Wolters Kluwer, (2008)
- Propuesta de aprendizaje basado en proyecto y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea G Cenich, G Santos - Revista Electrónica de Investigación Educativa, (2005) - redie.uabc.mx
- Estrategias para desarrollar currículos basados en la formulación de problemas y organizados en base a proyectos, A. Kolmos - Educar, (2004) - ddd.uab.cat