

Aprendizaje por Proyectos

“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

Proverbio Chino.

ApP



Aprendizaje por Proyectos



“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

INTRODUCCIÓN

Mantener a los estudiantes de las Instituciones Educativas (IE) **comprometidos y motivados** constituye un reto muy grande aún para los docentes más experimentados.

Aunque es bastante difícil dar una receta que sirva para todos, la investigación evidencia que existen prácticas que estimulan una mayor participación de los estudiantes.



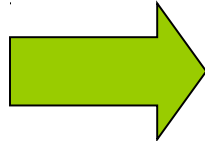
Estas prácticas implican dejar de lado la enseñanza mecánica y memorística para enfocarse en un trabajo más retador y complejo; utilizar un enfoque interdisciplinario en lugar de uno por área o asignatura y estimular el trabajo cooperativo (Anderman & Midgley, 1998; Lumsden, 1994).

Aprendizaje por Proyectos

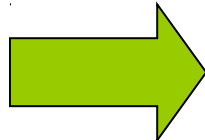


“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

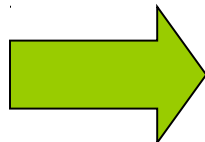
**El aprendizaje
por proyectos
incorpora
estos
principios.**



Utilizar proyectos como parte del currículo no es un concepto nuevo y los docentes los incorporan con frecuencia a sus planes de clase. Pero la enseñanza basada en proyectos es diferente: Es una estrategia educativa integral (holística), en lugar de ser un complemento.



El trabajo por proyectos es parte importante del proceso de aprendizaje. Este concepto se vuelve todavía más valioso en la sociedad actual en la que los maestros trabajan con grupos de niños que tienen diferentes estilos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales y niveles de habilidad.



Un enfoque de enseñanza uniforme no ayuda a que todos los estudiantes alcancen estándares altos; mientras que uno basado en proyectos, construye sobre las fortalezas individuales de los estudiantes y les permite explorar sus áreas de interés dentro del marco de un currículo establecido.

Aprendizaje por Proyectos



“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

**¿EN QUÉ CONSISTE EL
APRENDIZAJE BASADO
EN PROYECTOS?**



APP

Esta **estrategia de enseñanza** constituye un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase

(Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

Aprendizaje por Proyectos



“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

**¿EN QUÉ CONSISTE EL
APRENDIZAJE BASADO
EN PROYECTOS?**



APP

En ella se recomiendan actividades de enseñanza interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante, en lugar de lecciones cortas y aisladas (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999). Las estrategias de instrucción basada en proyectos tienen sus raíces en la aproximación constructivista que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como **Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey.**



Aprendizaje por Proyectos

“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

¿EN QUÉ CONSISTE EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS?

El constructivismo mira el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales

Se aprende construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos (Karlín & Vianni, 2001).

Más importante aún, los estudiantes encuentran los proyectos divertidos, motivadores y retadores porque desempeñan en ellos un papel activo tanto en su escogencia como en todo el proceso de planeación (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999, Katz, 1994).





"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Existe una amplia gama de proyectos: de aprendizaje mediante servicio a la comunidad, basados en trabajos, etc. Pero los proyectos auténticos tienen en común los siguientes elementos específicos (Dickinson et al, 1998; Katz & Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998)



- Centrados en el estudiante, dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos, un inicio, un desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Problemas del mundo real.
- Investigación de primera mano.
- Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.
- Objetivos específicos relacionados tanto con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) como con los estándares del currículo.
- Un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.
- Conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.
- Oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- Oportunidades para la reflexión y la auto evaluación por parte del estudiante.
- Evaluación o valoración auténtica (portafolios, diarios, etc.)



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

¿De qué manera beneficia a los estudiantes esta estrategia?

Este enfoque motiva a los jóvenes a aprender porque les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas (Katz & Chard, 1989). Adicionalmente, **20 años de investigación indican que el compromiso y la motivación posibilitan el alcance de logros importantes** (Brewster & Fager, 2000).

Investigaciones sobre los efectos a largo plazo en el currículo de temprana infancia, apoyan la incorporación del aprendizaje por proyectos tanto en edad temprana como en educación secundaria (Básica y Media) (Katz & chard, 1989).



"DÍGEME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Cada vez es más frecuente que los maestros trabajen con niños que tienen un rango muy amplio de habilidades, que provienen de medios culturales.



El aprendizaje basado en proyectos ofrece una posibilidades de introducir en el aula de clase una extensa gama de oportunidades de aprendizaje.



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

La incorporación de **proyectos** al currículo no es ni nueva ni revolucionaria. La educación abierta de finales de los años 60 y principios de los 70 dio un impulso fuerte a comprometerse activamente en los proyectos, a las experiencias de aprendizaje de primera mano y a aprender haciendo (Katz & Chard, 1989).

El enfoque **Regio Emilia para edad temprana, reconocido y aclamado como uno de los mejores sistemas educativos que existen en el mundo, se basa en proyectos (Abramson, Robinson, & Ankenman, 1995; Edwards, Gandini, & Forman, 1993).**

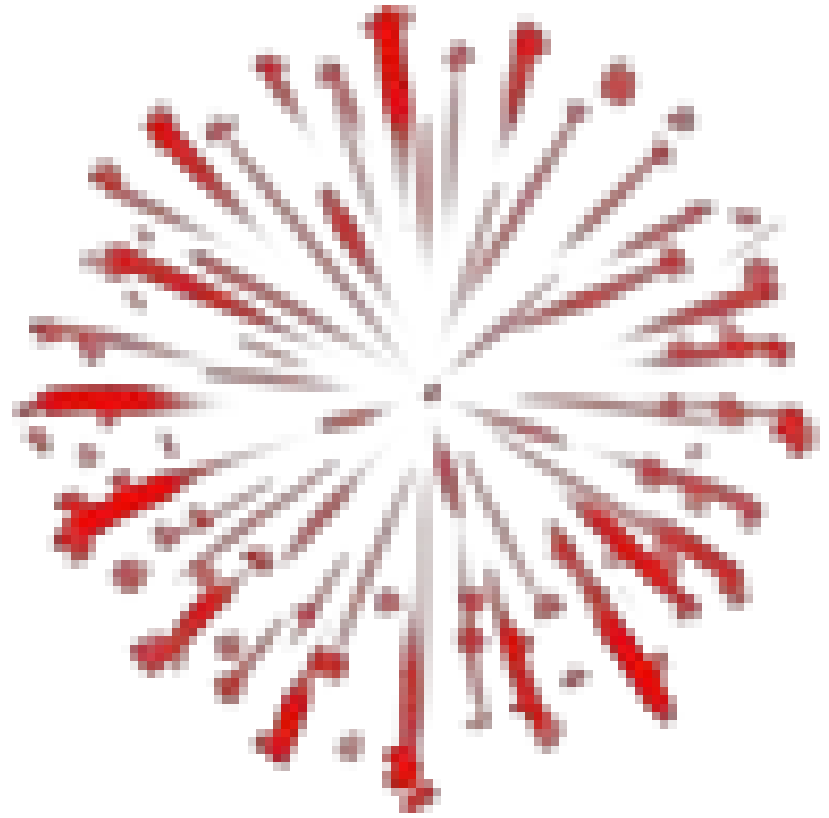
<http://www.redsolare.com/docs3/index.htm>



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Puede motivar estudiantes de diferentes proveniencias socio culturales ya que los niños pueden escoger temas que tengan relación con sus propias experiencias, así como permitirles utilizar **estilos de aprendizaje** relacionados con su cultura o con su **estilo personal de aprender** (Katz & Chard, 1989).





"DÍGEME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Los principales beneficios del
aprendizaje
basado en proyectos



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen

Preparar a los estudiantes para los puestos de trabajo.

Los muchachos se exponen a una gran variedad de **habilidades y de competencias** tales como colaboración, planeación de proyectos, toma de decisiones y manejo del tiempo (Blank, 1997; Dickinsion et al, 1998).





"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen

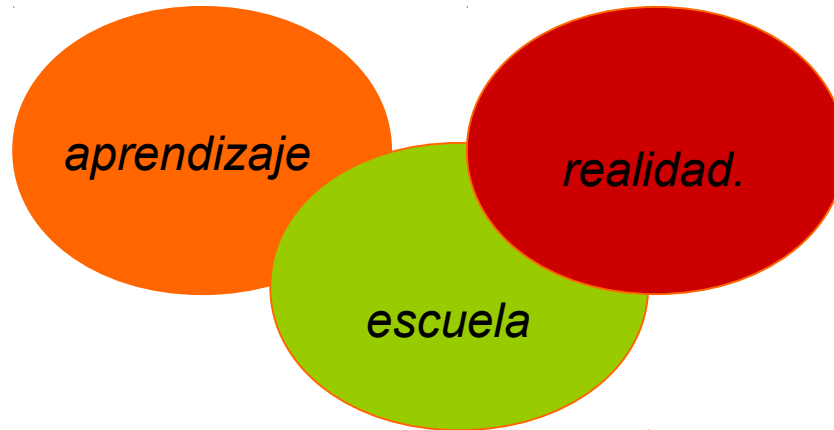
Aumentar la motivación. Los maestros con frecuencia registran aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizarlas tareas (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).



"DÍGAMME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen



Hacer la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad.

Los estudiantes retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están comprometidos con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados sin conexión con cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Blank, 1997; Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998).



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

Los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen

Ofrecer oportunidades de colaboración para construir conocimiento.

El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos o servir de caja de resonancia a las ideas de otros, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson, 1994; Reyes, 1998).





APP

“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

Los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen

- *Aumentar las habilidades sociales y de comunicación.*
- *Aumentar la autoestima.* Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase (Jobs for the future, n.d.).
- *Permitir que los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este* (Thomas, 1998).
- *Posibilitar una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar la Tecnología.* (Kadel, 1999; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

RIGOR ACADÉMICO

EXPLORACIÓN ACTIVA

INTERACCIÓN

**PRINCIPIOS
DEL
APRENDIZAJE POR PROYECTOS**

AUTENTICIDAD

APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE

EVALUACIÓN





“DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

En EDUTEKA se promueven cuatro modalidades de Aprendizaje por Proyectos:

PC

• **Proyectos de Clase** : con los que se busca facilitar, mejorar o profundizar, con el uso significativo de las TIC, el aprendizaje en otras asignaturas; además de afianzar las habilidades adquiridas en el manejo de las herramientas informáticas.

WQ

• **“WebQuests”** : proyectos que en su desarrollo emplean recursos de Internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante, para realizar la tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos.

CO

• **Proyectos Colaborativos** : se llevan a cabo en ambientes grupales que cruzan fronteras, en los cuales, docentes y estudiantes de diferentes planteles educativos comparten proyectos, ideas y opiniones en áreas diversas.

AI

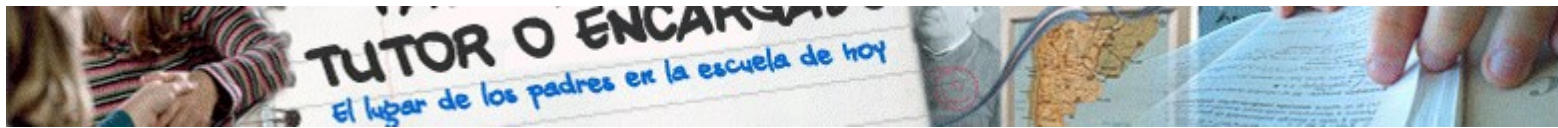
• **Actividades para aprender Informática** : proyectos cortos, concretos e interesantes para desarrollar competencia en el uso de las distintas herramientas informáticas.



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

RECOMENDACIONES



http://weblogs.clarin.com/educacion/archives/2006/11/las_escuelas_de_reggio_emilia_1.html



Fundación Gabriel Piedrahita Uribe

Tecnologías de Información y Comunicaciones para la Enseñanza Básica y Media

<http://www.eduteka.org/CapacidadesMentales.php>

<http://www.eduteka.org/CreacionProyectos.php>

<http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php>



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

APP

RECOMENDACIONES



Más información

**La enseñanza por proyectos:
¿mito o reto?***
Aurora LaCueva

El método de proyectos como técnica didáctica
ITESM



"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO

ApP

RECOMENDACIONES



El Aprendizaje por Proyectos Utilizando las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones



LA CREACIÓN DE UN PROYECTO DE CLASE UTILIZANDO LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE POR PROYECTOS (ApP)

<http://www.eduteka.org/CreacionProyectos.php>

Hay muchos tipos de proyectos que se implementan en las aulas. Los proyectos efectivos equilibran el nivel de control del estudiante con la estructura planeada por el docente, la cual dirige y enfoca el trabajo del estudiante. Le sugerimos consultar el recurso sobre "Diseño de proyectos efectivos" desarrollado por Intel <http://www97.intel.com/cr/ProjectDesign/Design/ProjectCharacteristics/>



Universidad Autónoma de Campeche

Serie: Aprender a Aprender



Aprendizaje por Proyectos

Elaborado por:

Susana Friné Moguel Marín

Junio 2007