

APRENDIZAJE
BASADO EN
PROYECTOS



¿Qué es?

- El **Aprendizaje basado en proyectos** (ABP en adelante) es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás (difusión).

- Una sociedad en continuo cambio requiere educar desde la incertidumbre a través de la experiencia y construyendo conocimientos compartidos generados desde la interacción y fomentando la autonomía.

- El aprendizaje relevante y sostenible se desarrolla mediante el intercambio cultural con la creación compartida de la cultura en múltiples direcciones implementar una educación más activa centrada en “saber hacer”.

- El 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.

- Lo más importante es la socialización, algo que en una metodología más directa 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 (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a



lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

Procesos del ABP:

Diseño

¿Cuáles son los ingredientes básicos para construir un ABP?

1_ Una idea o tema relevantes para el alumnado: Sin duda, conocer el entorno su patrimonio cultural, físico, ambiental, etc. puede ser una fuente de recursos importante. La fórmula para activar y potenciar el interés por su entorno, algo que conocer relativamente, radica en la activación para que sus aprendizajes estén contextualizados y adquieran un acicate de motivación.

1. **Criterios de evaluación:** Nos ayudan a concretar los aprendizajes y acotar el proyecto. Son tan amplios que fácilmente cualquier aspecto del patrimonio puede facilitar el desarrollo de aprendizajes de nuestro alumnado.

2. **Pregunta orientadora o reto:** Transformemos el tema en un reto o desafío mediante una pregunta estimulante. Por ejemplo: ¿Cómo podríamos convertir nuestra localidad en un centro de interés turístico? ¿Cómo podríamos recuperar una fiesta de tradición oral? ¿Cómo entender el espacio humanizado desde los oficios patrimoniales de la zona?

3. **Actividades de aprendizaje** que los estudiantes abordarán a lo largo del proyecto.

4. **Producto final:** el reto o desafío se resolverá con un producto final.

5. **Audiencia:** el producto ha de presentarse siempre ante un público externo a la clase. Pueden ser estudiantes de otro nivel, familias, expertos, etc.

El resultado final del proyecto: es un producto, que tiene que tener sentido en el mundo real; es decir, que no sea solo el resultado de una actividad académica. El producto orienta la acción y el aprendizaje: es más fácil trabajar cuando sabemos qué queremos lograr al final. Puede ser un producto escrito (una noticia, un informe...), un artefacto (una maqueta...), un producto digital (un vídeo, un podcast...), una performance (una representación teatral, un baile...), un servicio (el alumnado da una clase a otro alumnado más pequeño...), etc. La posibilidad de productos es totalmente abierta y dependiendo de los aprendizajes.

El primer paso es diseñar una estrategia de evaluación con los aprendizajes imprescindibles que nos facilitará acotar el proyecto en duración, profundidad y alcance. Esto implica diseñar la estrategia de evaluación identificando los hitos o momentos para recoger evidencias, los instrumentos y la técnica de evaluación. Esto funciona como las etapas del camino que nos van a permitir hacer seguimiento, identificar debilidades y fortalezas. En definitiva dar respuesta a la evaluación formativa.

Implementación de un ABP

1. Activación

- Es el arranque del proyecto. Para poner al alumnado en situación y activar sus conocimientos previos, el profesor preparará un evento inicial, en el que explicará el escenario, es decir, el contexto en el que se va a desarrollar dicho proyecto.
- Puede hacerlo con un vídeo, una noticia de actualidad en un periódico digital, una fotografía... Inmediatamente después, lanza la pregunta guía, el reto. Se diseñan acciones que consigan que el alumnado se involucre y sienta que decide su aprendizaje.

- Seguidamente, el profesor explica qué productos tienen que elaborar y qué aprendizajes se espera que logren en ese proceso y en la elaboración de esos productos.

Esta fase de lanzamiento finaliza con la planificación: por un lado, de las tareas a desarrollar y, por otro, de los hitos o momentos en que se deben ir presentando los entregables o productos intermedios con los que el docente hará el seguimiento.

La principal virtud del Aprendizaje basado en Proyectos es que es una estrategia de enseñanza basada en la experiencia y en la acción, cuyo principal rasgo es que no se ensaya, se actúa; no se entrena, se juega. Es ahí cuando enfrentas al sujeto directamente a la acción cuando pones a prueba las competencias. Pero para eso resulta imprescindible captar la voluntad del alumnado, la intención. En definitiva, la fase de activación puede tener dos momentos: el de la motivación y el de la intención. La motivación consiste en diseñar una sesión (o más si es necesario) para crear el escenario que sea capaz de captar la curiosidad del alumnado, que active la emoción, el cuerpo, la relación y la razón. Las cuatro patas que van a sostener la acción durante todo el proceso de aprendizaje.

Para ello, los docentes necesitan observar al alumnado y conocer sus intereses y la verdadera fórmula reside en conseguir conectar esos intereses con los contenidos del área o materia para que se produzca el aprendizaje. Y el aprendizaje se produce cuando conseguimos convertir información en conocimiento y para conseguirlo hay que usar la información para crear algo nuevo.

2. Investigación

Para comenzar la fase de investigación, es preciso que el alumnado sea consciente de lo que sabe y de lo que necesita saber, para planificar luego cómo averiguarlo. En este punto hemos de decir que es importante que el profesor se asegure de que su alumnado sabe realizar esas búsquedas.

Los alumnos no solo buscarán en Internet, sino que también recurrirán, entre otras, a fuentes orales, realizando entrevistas y grabándolas con el móvil, o a fuentes directas, haciendo trabajo de campo y haciendo fotografías o grabando vídeos.... Los documentos elaborados o recogidos (grabaciones, textos...) pueden compartirlo, de forma organizada. Durante toda la investigación, el alumnado tendrá que trabajar en equipo, comunicarse y colaborar. El entorno, la comunidad, archivos, familias, etc. Ofrece una fuente de información viva.

3. Realización o desarrollo

Ahora, se trata de aplicar todo lo aprendido para elaborar el producto. Debemos de tener en cuenta que, en un proyecto, no solo se adquieren aprendizajes de una disciplina, sino también a elaborar productos reales. Para ello, se utilizarán aplicaciones o software específicos, en función del proyecto de que se trate. En esta fase, podemos contar con expertos,

que orienten y den consejos. Ningún producto nos va a quedar bien a la primera, de la misma forma que ocurre en el mundo real.

Esto nos permite identificar las debilidades y fortalezas del primer producto y dar oportunidades de mejora, contribuyendo al desarrollo de la capacidad de superación y de la constancia.



4. Presentación o difusión

Una vez mejorado el producto con las aportaciones de los demás, es hora de presentarlo ante una audiencia externa: esto da sentido real al proceso y aumentará el compromiso del alumnado con la tarea y con la calidad del resultado. Será necesario preparar con esmero el evento y darle difusión. La presentación puede acompañarse con apoyo audiovisual. Esta presentación se grabará, para poder difundirla también en la página web del centro, en la web institucional, o en una red segura. En definitiva, el ABP como modelo metodológico para una educación activa que supone saber hacer y para ello el alumnado debe buscar, comparar, elegir, explicar, evaluar, etc encuentra en el currículo de todas las materias incontables aprendizajes que nos permiten buscar en una fuente próxima y viva.

Resultados

- Se implementa modelo de acompañamiento integral en ABP en uno o más establecimientos.
- Equipo directivo fortalece habilidades de liderazgo para la innovación.
- El liderazgo se distribuye en el establecimiento a través del empoderamiento de 'líderes intermedios' que conforman un núcleo impulsor.
- Equipo docente y profesionales de apoyo a la educación formados en la estrategia ABP, trabajando colaborativamente con sus pares y fortaleciendo sus prácticas pedagógicas.

- Estudiantes experimentan una nueva forma de aprender y mejoran su experiencia formativa.
- Se desarrolla cultura de trabajo en red.

SEDII

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN**