

# Aprendizaje por Proyectos (APP)

---

## CONTEXTO

Una de las características más importantes del proceso de aprender corresponde a la posibilidad real de transferir lo que se ha aprendido. Esto implica que es necesario situar el conocimiento en escenarios de la vida cotidiana, que acerquen los espacios formales a las problemáticas in situ.

Cuando hablamos de aprendizaje por proyectos, hablamos de aprendizaje situado, actuando bajo el supuesto de que la condición de ser humano presupone una naturaleza social específica y un proceso en el cual, la persona se desarrolla dentro de la vida intelectual de quienes lo rodean. Esto significa que cuando aprendemos nos nutrimos de la experiencia de otros, compartimos saberes y configuramos patrones cognitivos más flexibles y enriquecidos.

El Método de Proyectos, Aprendizaje Basado en Proyectos o, como se le llama en UDD, Aprendizaje por Proyectos (APP), tiene una larga historia en la enseñanza agrícola de los EE.UU. (citado en Tobón, 2007). Posee como característica esencial una secuencia de acciones planificadas, orientadas a una meta y un sistema riguroso de medición de resultados. Va más allá de la resolución de problemas, pues implica comprender el contexto en el que se aplica el proyecto y articular conocimientos. En su formato clásico, se presentan situaciones en las que el alumno aprende a resolver problemas utilizando conocimientos formales, pero también, el saber que ha adquirido en su vida cotidiana. Las ideas básicas del APP pueden ser resumidas en:

- El APP se centra en explorar y profundizar un problema práctico con una solución desconocida.
- Los proyectos son diseñados de tal manera que abarquen al menos un curso, incorporando contenidos de una misma disciplina, o bien, de varias de ellas.
- Requiere de una visión ampliada de la problemática, por tanto, son de alta aplicabilidad.

Las principales características de un proyecto son:

1. El objeto central de un proyecto no es la información memorizada, sino la aplicación del raciocinio para la búsqueda de soluciones a las realidades.
2. La información no se aprende y transmite por sí misma, sino que es buscada con el fin de poder actuar y solucionar la situación detectada en la realidad.
3. El aprendizaje se lleva a cabo en el entorno real e involucra la vida de los estudiantes
4. La enseñanza se fundamenta en problemas, los que están antes que los principios, leyes y teorías.

## NIVELES DEL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Existen distintos niveles de dependencia en el APP, cada nivel tendrá relación con el mayor o menor monitoreo que realice el docente.

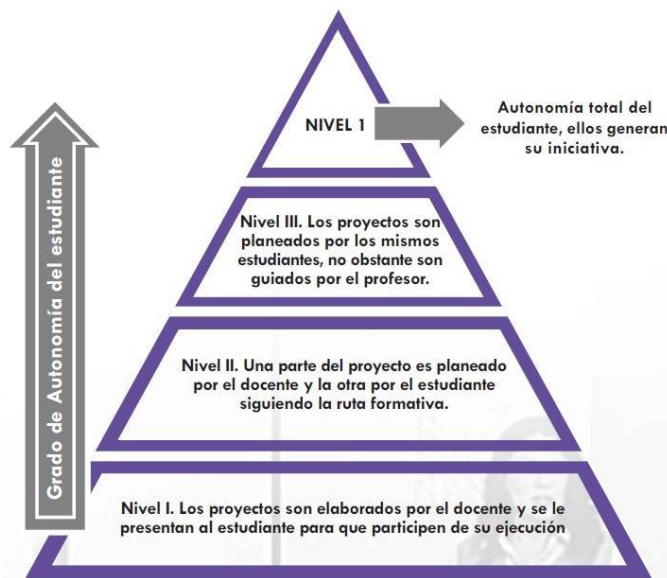


Figura 1. Niveles del APP<sup>1</sup>

El nivel I, contempla todos aquellos proyectos elaborados por el profesor, que son presentados al estudiante para que éste los desarrolle, en este caso, existe un nivel de dependencia alto, pues el estudiante sólo se limita a cumplir las instrucciones entregadas.

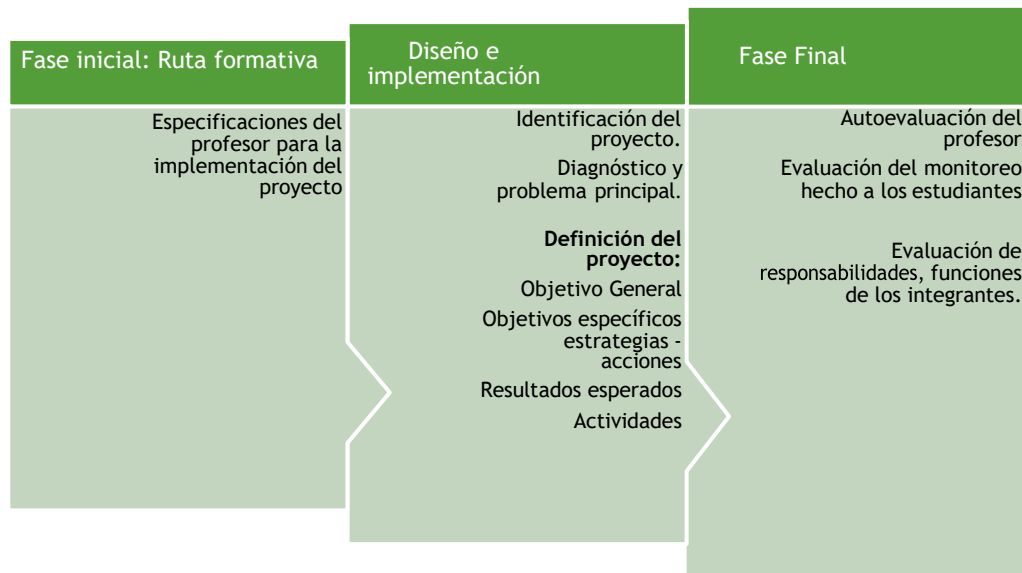
<sup>1</sup> En Estrategias de enseñanza para la educación de la Responsabilidad Social: Aprendizaje por proyectos (APP).

En el nivel II, una parte del proyecto es planificada por los alumnos, siguiendo una ruta formativa o sistema de programación, sin embargo, es el profesor quien genera la idea básica u objetivo general del proyecto.

En el nivel III, los proyectos son planificados y programados por los estudiantes, quienes seleccionan el nodo problematizador, lo mismo que el contexto en que implementarán el proceso. En este caso, el profesor guía el proyecto y entrega algunas bases para que los estudiantes diseñen e implementen la intervención.

En el nivel IV, nivel de mayor autonomía, son los alumnos los que generan la iniciativa, seleccionan el contexto, guían su propio proceso y sólo muestran avances o solucionan dudas con el profesor - monitor.

### FASES EN LA IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE POR PROYECTO



1. **Fase Inicial o Ruta formativa**, ésta orienta al estudiante en torno a las competencias que debe desarrollar, las principales directrices del proyecto y los requerimientos de evaluación, según los cuales se calificará el proceso y el producto. Esta etapa se sistematiza con la finalidad de orientar al estudiante y al docente respecto de los logros que se obtendrán con la implementación del proyecto y los indicadores que se evaluarán una vez finalizado éste. La ruta formativa es una guía, una programación anterior a la ejecución del proceso (debe ser contestada por el docente, mostrarse al estudiante para ver si comprende y consensuar, si es necesario algunos criterios).

2. **Fase de diseño, implementación y evaluación**, corresponde a la planeación, ejecución y evaluación del proyecto. Lo programado en el plan debe responder a una serie de indicadores y ser articulado de manera coherente siguiendo un razonamiento lógico que de cuenta de los objetivos del proyecto.

Lo más complejo de la implementación corresponde a la ejecución del proyecto, momento en que el profesor debe apoyar al estudiante, considerando las siguientes estrategias:

- a. Analizar de forma constante cómo se está dando la ejecución del proyecto y detectar posibles modificaciones de éste.
- b. Asesorar a los estudiantes en la realización de las actividades para que éstas contribuyan a formar las competencias deseadas.
- c. Determinar las necesidades de tener monitores o asistentes que ayuden a los estudiantes en las actividades definidas en el proyecto.
- d. Indicar instrucciones por escrito para la realización de las actividades.
- e. Verificar que los estudiantes asuman los roles que se adjudicaron, estos roles incluso pueden estar escritos, de manera tal que se verifique en función de lo que se ha pactado con los estudiantes. Ejemplos de roles son: responsable de planificación, responsable de ejecución, responsable de contacto con la comunidad, responsable de equipo, historiador (quien asume este rol es la persona que registra todos los acontecimientos que ocurren en el proceso de planificación, implementación o evaluación del proyecto).

3. **Fase de mediación pedagógica**, corresponde al proceso de acompañamiento que realiza el docente al(los) estudiante(s). Las principales funciones del docente tienen relación con un sistema de monitoreo, que favorezca la autonomía y autorregulación del alumno, de forma que aplique conocimientos, se desenvuelva en situaciones menos estructuradas y tome decisiones.

## **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE POR PROYECTOS**

Para evaluar el APP es necesario considerar instrumentos alternativos que permitan acceder desde una perspectiva cualitativa a los aprendizajes de los estudiantes, se recomiendan estas técnicas porque entrega información al alumno, más allá de una nota, y le permite saber en qué parte del proceso ha cometido errores. En el Modelo Educativo para la formación de profesionales socialmente responsable, se propone evaluar los avances en el desarrollo o fortalecimientos de competencias en RS, en competencias genéricas y la calidad del proyecto. Se recomienda usar la autoevaluación, coevaluación y evaluación del profesor, según éste lo estime necesario en cada caso. Se sugiere, además, la autoevaluación del profesor en el desempeño de su rol (Navarro 2009).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Estrategias de enseñanza para la educación de la Responsabilidad Social: Aprendizaje por proyectos (APP). Manual del Docente para Seminarios. MECESUP UCO 0714.

Navarro, G. (2009). Estrategias de enseñanza y aprendizaje para la Responsabilidad Social. Material de la asignatura psicología Educacional III, carrera de psicología. Universidad de Concepción. Concepción, Chile.

Tecnológico de Monterrey (2000). Las Técnicas Didácticas en el Modelo del TEC de Monterrey. ITESM.

Tobón, S. (2007). Formación Basada en Competencias. Pensamiento Complejo Diseño Curricular y Didáctica. Ecoe: Bogotá.