





INTRODUCCIÓN

El Aprendizaje Basado en Proyectos es, sin lugar a dudas, una de las metodologías más utilizadas en la actualidad. Sin embargo, existe una impericia sobre la implementación en los procesos de enseñanza del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). En algunas ocasiones, es confundido con trabajo en grupos, proyectos de aula o simplemente con procesos asertivos para la implementación de actividades escolares, que terminan en el llamado “activismo institucional”. Pero el Aprendizaje Basado en Proyectos posibilita mucho más, es un cambio en la estructura educativa, que parte, principalmente, de la necesidad de llegar a los intereses del estudiante y la demanda de la sociedad y competencias del Siglo XXI. Realmente, cuando algo nos causa gran expectativa, nos atrae y presentamos gran interés, es cuando generamos un proceso de aprendizaje real y significativo, se necesita de este impulso, de esa motivación, para que sea real.

El ABP desborda la institución educativa, el aula; puede ser parte de lo existente, rebasando lo irreal y abstracto de los contenidos acumulados del currículo, a un contexto cotidiano y una realidad situada, unos contenidos con un fin aplicable, potenciando el desarrollo de competencias que, con la metodología del ABP, obtienen un sentido. Es así como los estudiantes y docentes aprehenden algo que se sitúa en el plano desde la necesidad de conocerlo. Para que esto suceda, es preciso que conecte con sus vidas e intereses, la necesidad del docente por conectar con los intereses del estudiante siempre estará presente en la implementación de dicha metodología.

Es así como se plantea una nueva estrategia docente desde la incorporación de las competencias y los contenidos al modo de entender la realidad de los estudiantes. Cómo lograr que vivan experiencias capaces de aportarles información que ellos consideren relevante, cuestionar sus saberes previos y reconstruir, en parte, su manera de entender el mundo.



DEFINICIÓN

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología docente basada en los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje. En esta metodología, la investigación en contexto, el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento tienen la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes. 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).

La metodología por proyectos se basa en varias teorías y paradigmas de aprendizajes: filosóficos (John Dewey), reconstrucción del concepto-metodológico (William Kilpatrick); pero sus bases se posicionan desde el constructivismo, en el que los estudiantes construyen su propio aprendizaje gracias a todos los factores externos por los que se ve afectado. Este aprendizaje de la realidad es propio de cada persona y no es una copia exacta de lo que percibe o se indica.

El Aprendizaje Basado en Proyectos puede ser visto desde varias miradas; en primera instancia, como un método de instrucción; en segundo lugar, como estrategia de aprendizaje; y por último, como estrategia de trabajo en un aula de clase. Pero, sin importar el enfoque bajo el cual se aplique, se caracteriza por ser una metodología en que tanto docentes como estudiantes realizan trabajo colaborativo sobre temas reales, de acuerdo con sus intereses particulares.

Esto implica que, para el desarrollo y aplicación de la metodología del ABP, se deban configurar grupos de trabajo colaborativo, integrados por personas con perfiles, áreas disciplinares y culturas diferentes, que trabajen juntos para proponer e implementar proyectos que den soluciones a problemas reales. Esta metodología puede ser utilizada en cualquier nivel educativo. Estas diferencias ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje y preparan a los estudiantes para trabajar en ambientes diversos, teniendo en cuenta una definición de roles y fundamentos de investigación como estrategia pedagógica.



OBJETIVO

La metodología del ABP busca posicionar a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje y propiciar escenarios donde se aprenda haciendo, incorporando elementos como la investigación en contexto, herramientas TIC y Web 2.0; a su vez, busca diseñar proyectos en el siglo XXI, donde se pretende contribuir a que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para una vida satisfactoria y plena en la sociedad y el tiempo que les ha tocado vivir. No cabe, en este sentido, mirar hacia otro lado en relación con las demandas y exigencias a las cuales se verán sometidos nuestros estudiantes y, sin lugar a dudas, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación representa una necesidad en el bagaje formativo de cualquier estudiante, en cualquier contexto e, incluso, con cualquier edad.

El ABP es una metodología educativa, en la que se debe procurar el cumplimiento de una serie de requisitos de calidad que garanticen que el desarrollo y la creación del proyecto se da en un contexto de aprendizaje apropiado para los estudiantes.

Para ello, se debe plantear la relación entre los proyectos y el currículo, y se presentan dos modelos de diseño: **el diseño iterativo y el diseño retrospectivo**. El primero explora posibilidades para dar respuesta a una pregunta, problema o reto; el segundo aspira a conseguir un producto final interesante, con el cual afrontar la pregunta, problema o reto que subyace al proyecto.

En esta línea, se valora la importancia, por un lado, de una buena pregunta, problema o reto; y, por otro lado, de un producto final atractivo. Ambos elementos sirven de generadores de actividad, de hilo conductor y, especialmente, como factores de motivación para los participantes en el proyecto.

ELEMENTOS ESENCIALES

En el desarrollo y aplicación de la metodología del ABP, se deben considerar diversos elementos que es clave incorporarlos e interrelacionarlos con el currículo, competencias y estándares propuestos por el MEN, pues, a partir de ellos, se promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el aprendizaje colaborativo y las habilidades socioemocionales, como la autoconfianza y la autonomía.



Es así como el conocimiento de conceptos y el proceso de enseñanza a partir de temas de interés no son suficientes por sí solos, en la actualidad.

En las instituciones educativas, en el trabajo y en sus relaciones cotidianas, los docentes necesitan tener un pensamiento crítico y analítico, trabajar en colaboración con otros, entender cómo resolver problemas en su contexto inmediato y organizarse de manera autónoma. Lo anterior se remite a las habilidades y competencias que hoy denominamos **"competencias para el éxito"**, siendo conocidas como las **"Competencias para el siglo XXI"**. A continuación, se presentan dichos elementos para tener en cuenta en el momento de la implementación:

ELEMENTOS ESENCIALES DEL ABP	
La pregunta como punto de partida	
Utilización de las TIC y herramientas Web 2.0	
La investigación como estrategia pedagógica	
Trabajo a partir de los intereses de los estudiantes	
Desarrollo del proyecto teniendo en cuenta la realidad y contexto inmediato	
Búsqueda de la posible solución a la pregunta desde la reflexión	
Explicitar las metas de aprendizaje	

FASES DE IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Partiendo de las diversas posibilidades que se pueden encontrar en una institución educativa, la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos requiere de 10 fases, las cuales permiten incorporar líneas de innovación a la práctica pedagógica de manera eficaz; asimismo, permiten integrar la metodología de manera adjunta, interdisciplinar o transversal, y apostar por una integración más definitiva en el currículo.

Estas fases están acompañadas de una serie de acciones que convergen en una efectiva aplicación, sin caer en un modelo instructivo basado en tareas específicas. El docente es quien se encarga de orientar el proceso de enseñanza para promover un aprendizaje significativo. Cabe resaltar la importancia de la utilización de las TIC y herramientas Web 2.0 en el proceso de implementación del ABP, siendo no



solo una estrategia de utilización, sino también un método de difusión y presentación del proyecto; estas herramientas permiten el desarrollo de habilidades tecnológicas que van de la mano con lo que solicita la sociedad actual.

A partir de siguiente gráfico se da cuenta de las fases de implementación:



En el siguiente apartado se realiza la explicación de cada una de las fases, a la luz de la metodología del ABP, lo que podría llegar a ser un acercamiento con algunas de las definiciones que acompañan la implementación.

Selección del tema y planteamiento de la pregunta como punto de partida: En esta fase se opta por elegir un tema que se encuentre ligado al contexto real del estudiante, pero, al mismo tiempo, que genere interés y lo motive a aprender. Se debe tener en cuenta que el tema elegido permita desarrollar las metas de aprendizaje, competencias y habilidades.

Después de seleccionar el tema, se da inicio al planteamiento de la pregunta, la cual servirá como guía abierta o punto de partida, además, ayuda a detectar conocimientos previos sobre el tema e invita a pensar sobre qué se debe investigar



o posibles estrategias que se deben poner en marcha para resolver la problemática seleccionada.

Formación de los equipos: Se realiza la organización de grupos de trabajo, para que haya diversidad de perfiles y cada uno desempeñe un rol. Se retoma el aprendizaje colaborativo como estrategia de construcción de conocimiento.

Definición de los objetivos y descripción del producto final: En este espacio, se establece el producto que deben desarrollar, teniendo en cuenta las competencias que se quiere alcanzar y habilidades a potenciar.

Planificación, organización y asignación de responsabilidades: En esta fase, se determina el plan de trabajo como estrategia de organización; en este, se especifican las actividades, tareas previstas y asignación de responsabilidades a cada uno de los integrantes del grupo. Es preciso realizar un cronograma que permita establecer los tiempos de cada actividad para su desarrollo.

Investigación en contexto: Es aquí donde se debe dar autonomía a los estudiantes para que indaguen, contrasten y analicen la información necesaria para el desarrollo de la investigación como estrategia pedagógica. El rol del docente es de orientador y actúa como guía; se asume la investigación como un medio para producir construcción del conocimiento.

Análisis y la síntesis de datos: En este momento se ponen en común la información, documentos e ideas recopiladas; a partir de esto, se generan ejercicios de reflexión y debate frente al tema y la pregunta problema; también se elaboran posibles hipótesis. Por último, se compila la información a partir del análisis realizado y se busca entre todos la mejor respuesta a la pregunta inicial.

Aplicación de nuevos conocimientos, elaboración del producto, puesta en marcha: En esta fase, los estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la cuestión planteada al principio, siendo el proceso para implementar la construcción del conocimiento.

Presentación del proyecto: Los estudiantes deben exponer a sus compañeros lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial. Es importante que cuenten con un guion estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos.



Respuesta colectiva a la pregunta inicial, reflexión sobre la práctica:

Una vez se concluyan las fases hasta este punto y se presente el proyecto de cada uno de los grupos conformados, se genera un espacio de reflexión con los integrantes sobre la experiencia, se incentiva a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial.

Evaluación y socialización: Por último, se genera un ejercicio de evaluación del trabajo realizado durante todas las fases implementadas; es aquí donde se implementan rúbricas generadas con anterioridad, al tiempo que se propician espacios de autoevaluación, incentivando la reflexión frente al proceso; esto les ayudará a desarrollar el espíritu de autocrítica y reflexión sobre sus faltas y errores.

La socialización se entiende desde los diversos mecanismos en los que se puede presentar, invitando a los docentes a sistematizar sus experiencias y no dejarlas sin difundir.

ESTRUCTURA DE UN PROYECTO PARA APLICACIÓN

- Título del proyecto
- Contexto institucional
- Tema
- Pregunta y definición del problema
- Objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo
- Estándares de aprendizaje del área disciplinar
- Plan de trabajo y Cronograma
- Herramientas TIC vinculadas al proceso
- Presupuesto
- Proceso de investigación
- Producto final y Resultados de reflexión del proceso
- Evaluación basada en evidencias de aprendizaje
- Socialización, medios de difusión
- Bibliografía consultada



EJEMPLO DE IMPLEMENTACIÓN

<https://drive.google.com/open?id=1jQnd3GDIOjDiulBjbdLQsjxFFSx1bfKw>

<https://drive.google.com/open?id=1SZfgOwNStsw3QSo-dKXX-U3jLE4PxPj9>

BIBLIOGRAFÍA