

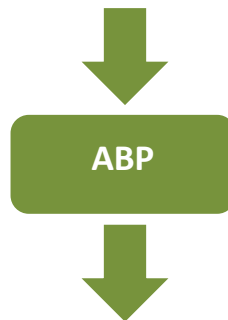
Aprendizaje Basado en Proyectos / Aprendizaje Basado en problemas (ABP)

Una propuesta posible para la organización de la enseñanza por Proyectos

¿A qué llamamos problemas?: Un problema es toda situación nueva o sorprendente que se desea modificar, se conoce el punto de partida y a dónde se desea llegar, pero se desconoce un procedimiento directo para lograrlo.

Este problema puede resolverse de dos formas diferentes:

- ✓ La Enseñanza Directa de la solución de dichos problemas por parte de quien no lo considera como tal. Aquí se plantea en forma precisa cómo se debe resolver, automatizando la solución. Es lo que se conoce como las 3P: " Presentación, Práctica y Prueba".
- ✓ Cada individuo es quien explore el problema y vaya construyendo soluciones adecuadas, con o sin ayuda y supervisión de expertos.



- Metodología donde el alumno no sólo adquiere conocimientos, también utiliza cada problema que se va presentando como una nueva oportunidad para la adquisición y desarrollo de las capacidades de la persona. Este modelo de enseñanza –aprendizaje pone al alumno en un Rol Activo. Sintetizando, en el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, el aprendizaje basado en tareas, en problemas, en retos, aprendizaje para el descubrimiento.



- El docente propone a sus alumnos una pregunta, un problema, un reto, que deben superar, y puede surgir de una demanda o necesidad de los propios estudiantes, de la comunidad educativa, de la actualidad, etc. Su función no es la exposición de contenidos, sino crear la situación de aprendizajes que permitan que el estudiante transite y desarrolle el proyecto. Esto implica entre otras funciones, buscar materiales, localizar las fuentes de información más competentes, gestionar los trabajos en grupo, acompañar en la resolución de situaciones de conflictos, controlar los ritmos de trabajo, ir valorizando el desarrollo del proyecto, facilitar el éxito y evaluar resultados.
- Los estudiantes deben **buscar información, compartirla, procesarla, y elaborar una nueva, a modo de conclusión, para luego aplicarla en la resolución del problema o reto.** No tiene una postura de escucha solamente, sino una participación activa donde se ponen

2da. JORNADA INSTITUCIONAL - 25 de Febrero de 2019

en juego el trabajo colaborativo y la responsabilidad en el proceso de su propio aprendizaje.

- El proceso de aprendizaje es significativo para el estudiante, cuando el aprender es una modalidad de hacer, no se remite a entender y memorizar, sino a investigar, seleccionar información, discutirla, aplicarla, errar, corregir, ensayar. El conocimiento no es de posición exclusiva del docente, sino del resultado de un proceso de trabajo conjunto. El estudiante le encuentra sentido a lo que está aprendiendo desde su participación activa, mejora su motivación, su interés y su actitud frente al proceso de aprendizaje, evidenciándose mejores resultados.
- Estrategias: Podemos decir que el recorrido mental que el estudiante realiza con estas nuevas estrategias de aprendizajes, presentan diferentes itinerarios de pensamiento en función de las variables que los configuran (S. Billet, 1996) donde ese recorrido mental se enmarca en dos etapas de pensamiento: pensamiento hacia atrás (donde el requisito cognitivo/social es explorar conocimientos anteriores) y el pensamiento hacia adelante (donde el requisito cognitivo/social es prever resultados, dar respuestas).

También los alumnos desarrollan estrategias de habilidades y capacidades para la investigación, para el razonamiento y la argumentación.

- Tiempos: será necesario dar tiempo al estudiante, necesario para que se involucre en el problema e intente encontrar modos de abordarlo por sus propios medios. Esto supone formarse una idea integral de la situación a la que se refiere el problema, pregunta o reto, identificar los aspectos que lo componen y los sujetos implicados; buscar varios caminos para solucionarlo (obtener datos, verificarlos, dar respuesta a lo que se ignora), seleccionar uno, aplicar el camino elegido, recorrerlo para solucionar el problema. Esto implica ser capaz de codificar, almacenar, recuperar y transformar la información, además de monitorear y evaluar la propia actuación.



Planificación de acciones

- 1- Selección del tema: El profesor planifica un proyecto para sus estudiantes, que se focaliza en los contenidos más relevantes derivados de los estándares (bases curriculares). **El tema central o eje del proyecto** debe ser a su vez significativo para las vidas de sus estudiantes, surgir de sus intereses, sus necesidades, sus inquietudes o las de su comunidad.

El profesor puede activar la curiosidad de los estudiantes por el proyecto, comenzando con un *hito de partida* que dé inicio a la investigación. Puede ser un video, un invitado a la clase, un viaje de campo, un animado debate, una rutina, entre otros

2da. JORNADA INSTITUCIONAL - 25 de Febrero de 2019



Ejemplo: Puntos de la Brújula

N: Necesita saber. ¿Qué más necesitaría saber o averiguar acerca de una idea determinada? ¿Qué información adicional te ayudaría a evaluar mejor cada propuesta?

E: Emocionado. ¿Qué te gusta? ¿Qué te emociona de esta propuesta? ¿Cuál es el lado positivo?

O: Objeciones. ¿Qué te parece preocupante acerca de una determinada idea? ¿Cuál es el inconveniente?

S: Sugerencia para seguir adelante. ¿Cuál es tu postura actual u opinión sobre la idea? ¿Dónde te encuentras ahora con respecto a tu postura inicial? ¿Cómo podrías avanzar en la evaluación de esta idea o propuesta?

Luego que el profesor presenta el tema (problema/desafío que el proyecto busca responder) y una lluvia de ideas inicial para responder a él, los estudiantes con el profesor crean una pregunta guía que captura el corazón del proyecto, y que les otorga un desafío. Esta pregunta guía será abierta, de modo tal que les ayude a detectar sus conocimientos previos sobre el tema e invite a pensar qué deben investigar o qué estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión.

- 2- Formación de los equipos. Se organizará en grupos de 4 o 5 integrantes, para que haya diversidad de perfiles y cada uno desempeñe un rol.
- 3- Definición del producto final. El profesor explica los requerimientos del proyecto, estableciendo el estándar de los productos a generar (con ejemplos de la vida real que los estudiantes estarán realizando) y el cómo serán evaluados. **Los** estudiantes eligen el producto a generar por el grupo, cómo lo diseñarán, crearán y presentarán. Los estudiantes se organizan en grupos para cumplir este propósito.
- 4- Organización y planificación. Los alumnos tendrán en su poder el cronograma docente del proyecto y con éste deberán desarrollar su propio plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas a realizar, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.
De esta manera comenzarán a trabajar de forma autónoma, asumiendo responsabilidades para dar cumplimiento al objetivo final.
- 5- Búsqueda y recopilación de la información: los alumnos tendrán la autonomía para buscar, contrastar y analizar la información que necesitan para realizar el trabajo.
La información que busquen deberá ser confiable, de calidad, y sobre bases de datos seguras. Los estudiantes investigan sobre el tema de sus proyectos para responder a la pregunta guía. Esto no significa leer sobre el tema para luego transcribirlo en un poster, sino que los estudiantes levantan sus propias preguntas sobre el tema a investigar, luego testean sus ideas, para finalmente esbozar sus propias conclusiones.
- 6- Análisis y la síntesis. Los alumnos deberán poner en común la información recopilada, compartir en su equipo sus ideas, debatirlas, elaborar hipótesis, estructurar la información y buscar entre todos la mejor respuesta a la pregunta inicial, que les permita luego llegar al producto final.

2da. JORNADA INSTITUCIONAL - 25 de Febrero de 2019

Se trabajará por equipo junto con el docente. Mientras los alumnos investigan y desarrollan sus productos, diferentes grupos de estudiantes revisan y retroalimentan entre sí su trabajo, haciendo uso de rúbricas y modelos ejemplares. El profesor revisa los apuntes de investigación de los estudiantes, sus borradores y planes, y se reúne con los grupos para monitorear su progreso, acompañando en la construcción de los contenidos elaborados a modo de validar y permitir la reflexión de los mismos.

- 7- Taller de producción. 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.
Harán usos de la capacidad creativa y de los recursos y herramientas que necesiten.
- 8- Presentación del producto. Los alumnos deben exponer a sus pares, docentes, invitados especialistas, familias, directivos, (quienes consideren pertinente, previamente planificado y conocido por los alumnos) lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial. Es importante que cuenten con un guión estructurado por ellos, de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos. Los estudiantes responden preguntas en público, reflexionan sobre cómo completaron el proyecto, y lo que ganaron en términos de contenidos y habilidades
- 9- Respuesta colectiva a la pregunta inicial. Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, el docente reflexionará con ellos sobre la experiencia. Se realizará en el aula luego de la muestra, haciendo una puesta y conclusión en común.
- 10- Evaluación y autoevaluación. Los trabajos serán evaluados en forma grupal e individual, mediante la utilización de rúbricas, que serán conocidas por los alumnos previamente (en la presentación del proyecto por parte del docente al inicio del mismo).
Las rúbricas pueden ser diferentes y no ser solo una, a modo de ejemplo, según el tipo de evaluación:
 - Rúbrica del docente del curso
 - Rúbrica de docentes o especialistas invitados
 - Rúbrica para la autoevaluación
 - Rúbrica para la coevaluación del grupo

Los alumnos deberán poner en práctica la autoevaluación, ésta los ayudará a desarrollar su espíritu de autocrítica y reflexionar sobre sus fallos o errores.