

La Creación de un Proyecto de Clase para Aprendizaje por Proyectos (APP)

I. Consideraciones Preliminares:

El Aprendizaje por Proyectos (APP) es una metodología, un medio para lograr sus objetivos como educador. Hay muchas otras metodologías que pueden ayudarle. APP es una herramienta de enseñanza más compleja y exigente que la clase magistral tradicional y requiere cambios importantes en el manejo de la clase. Los estudiantes trabajan en grupos; requieren autonomía para moverse y usar diversos recursos (que ojalá estén en el salón); y trabajan en proyectos diferentes. Además, el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) aumentan el desafío para el educador. Normalmente el maestro o maestra no tiene toda la habilidad deseada en las TICs o para enseñar apoyándose en ellas. Por lo tanto una decisión de usar APP con el apoyo de las Tecnologías es una decisión que implica forzarse, crecer, aprender con los estudiantes.

II. Algunos Objetivos Universales para Proyectos de Clase para APP utilizando las TICs:

Además de los objetivos obvios relacionados con la materia y el o los tópicos que se están cubriendo, un Proyecto de clase para APP apoyado por las TICs debe tener siempre, por lo menos, estos cinco objetivos para los estudiantes:

- A. Deben mejorar su habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas
- B. Deben mejorar su capacidad de trabajar en equipo.
- C. Deben mejorar sus Capacidades Mentales de Orden Superior.
- D. Deben aumentar su conocimiento y habilidad en el uso de las TICs en un ambiente de Proyecto.
- E. Deben asumir mayor responsabilidad por su propio aprendizaje.

III. Definición del Tópico de un Proyecto de Clase para APP:

A continuación se enumeran las áreas que se deben considerar:

A. Contenido del Proyecto. Escoja un título y desarrolle una propuesta de propósito o misión del Proyecto.

Haga un breve resumen del contenido que responda a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se ajusta el contenido del proyecto a los objetivos del curso o materia que se está cubriendo?.
2. ¿Cómo contribuye el Proyecto como componente de un propósito o misión más amplia? Si la misión es suficientemente amplia, se pueden diseñar innumerables proyectos que contribuyan al logro de la misión.

B. Objetivos del Proyecto. Analice brevemente el Proyecto en términos de cómo se relaciona:

1. Los objetivos de las TICs en Educación.
2. Los objetivos específicos de la materia de clase.

C. Requisitos previos de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes.

¿Cumplen los estudiantes todos los requisitos?

D. Equipos para el Proyecto. Formula respuestas a preguntas como éstas:

1. ¿Hará cada estudiante un Proyecto individual o se conformarán equipos? Si hay equipos, ¿cómo se conformarán?
2. Suponiendo que hay equipos, ¿qué papel jugará usted como profesor en seleccionar líderes o en asignar roles dentro de los equipos?
3. ¿Hasta que punto podrán los estudiantes o los equipos definir sus propios Proyectos dentro de un marco general?

E. Programación del Proyecto. Su planeación en ésta área debe Incluir:

1. Un programa del Proyecto completo que contenga el estimado del tiempo de cada clase que se va a dedicar a éste, y el número de días, semanas o meses que tomará.
2. Fechas de revisión. ¿Cuáles son las metas parciales en el desarrollo del Proyecto? ¿Cuándo se deben alcanzar? ¿Que se espera que presenten los estudiantes como evidencia del logro de esas metas?

F. Recursos y Materiales.

1. ¿Qué recursos de Tecnología requerirán los estudiantes? ¿Estarán disponibles? ¿Con qué restricciones?
2. ¿A cuáles recursos o fuentes de información necesitan tener acceso los estudiantes? ¿Deberán cumplir requerimientos específicos de número o naturaleza de fuentes de información?
3. ¿Se permitirá o se estimulará el acceso a personas como fuentes de información?

Estas seis etapas se pueden realizar en forma cíclica y reiterativa hasta concluir la planeación.

IV. La Implementación de un Proyecto de Clase para APP.

A. El comienzo

1. Defina el tópico. Comparta información del proceso de la sección anterior. Facilite una discusión de éste con la clase.
2. Establezca programas, metas parciales y métodos de Evaluación.
3. Identifique recursos.
4. Identifique requisitos previos. Programe una clase para discutir:
 - a. Cómo definir y desarrollar un proyecto complejo
 - b. Cualquier conocimiento nuevo sobre la materia que van a necesitar los estudiantes para el proyecto y cómo lo van a obtener.
 - c. Cualquier conocimiento o habilidad nueva en Tecnologías de Información y Comunicaciones que van a necesitar y cómo lo van a obtener.
 - d. Establecer los objetivos del Proyecto.
5. Conforme los equipos. Discuta frecuencia y lugar de reuniones.

B. Actividades Iniciales de los Equipos.

6. Planeación preliminar. Se comparten conocimientos sobre el Tema y se sugieren posibles proyectos para el equipo.
7. Establezca la especificación tentativa para el proyecto. Profundice en el conocimiento.
8. Especificación tentativa del Plan de Trabajo. El proyecto se divide en componentes y se asignan responsabilidades.
9. Retroalimentación del profesor. Esta es una meta parcial clave.
10. Hacer revisiones del plan basadas en la retroalimentación.

C. Implementación del Proyecto.

11. Asegúrese de que los estudiantes completen tareas y metas parciales una por una. El Plan de Trabajo debe dividir el proyecto en una secuencia de tareas, cada una con su programación y su meta.
12. Los equipos, con la aprobación del profesor, continuamente refinan la definición del proyecto.
13. Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas.
14. Autoevaluación y evaluación mutua entre los miembros de los equipos. El profesor también evalúa y da retroalimentación.
15. Avance hacia la terminación. Un proyecto culmina en un producto, una presentación o una interpretación / actuación para una audiencia específica.
16. Se repiten los pasos 1 al 5 de esta sección hasta que todas las metas parciales se hayan alcanzado.

D. Conclusión desde la Perspectiva de los Estudiantes.

17. Pulida final. Completar el proyecto y pulir el producto, la presentación o la interpretación / actuación finales.
18. Evaluación final. Se presenta el trabajo final en la forma acordada. Típicamente toda la clase participa y provee, junto con el profesor, retroalimentación constructiva.
19. Cierre. Individuos y equipos analizan sus productos, presentaciones o interpretaciones / actuaciones finales con la retroalimentación recibida.

E. Conclusión desde el Punto de Vista del Profesor.

20. Prepárese para el cierre. Facilite una discusión y evaluación del proyecto general en la clase.
21. Haga un registro de sus notas. Reflexione sobre el proyecto: sobre lo que funcionó bien y sobre lo que hay que mejorar para la próxima vez que lo utilice en una clase.

Nota:

Traducido y Adaptado por EDUTEKA del libro "Project Based Learning Using Information Technology", [David Moursund Ph.D, ISTE Publications 1999.](#)

===== ANOTACIONES =====