**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN 10 PASOS**

El [aprendizaje basado en proyectos](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=-OWX6KZQDoE) es una de las nuevas tendencias educativas más eficaces. Su poder está en la capacidad de enganchar al alumnado en torno a un tema que le motiva y que satisface su interés por explorar nuevos conocimientos. A pesar de que los proyectos deben cumplir los contenidos mínimos marcados en los currículos oficiales, tenemos la libertad para elegir los temas con los que los alumnos aprenderán lo que exige la ley. A veces el tema podrá ser elegido por el profesor, otras veces por los alumnos y otras veces de manera compartida, pero siempre debe partir de las necesidades e intereses del grupo.

Aunque este post no pretende ser una [guía](http://ramonaragon.sharedby.co/share/X4r71W) para programar [proyectos,](http://www.intel.com/education/la/es/proyectosEfectivos/index.htm) a continuación se exponen [10 pasos](http://sp.pbl-online.org/pathway2.html) que desde mi punto de vista pueden ayudar a empezar:

1. **Elegir el tema vertebrador del**[**proyecto**](http://www.youtube.com/watch?v=lDMpG1Gr-QM&feature=relmfu)**.** Como se comentaba anteriormente, el tema vertebrador puede partir de los [alumnos](http://www.youtube.com/user/BIEPBL?feature=watch), del profesor o compartido. Lo importante es que el tema sea cercano a los intereses del grupo y resulte atractivo para ellos. El tema del proyecto va a estar relacionado con su producto final.
2. **Identificar y poner en común los objetivos y contenidos curriculares.** Si en el [proyecto](http://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/03/02/aprendizaje-basado-en-proyestos-con-herramientas-tic/) participan profesores de asignaturas diferentes, el primer paso es identificar los contenidos curriculares que se quieren trabajar y ponerlos en común. Lo ideal es que los contenidos curriculares elegidos para cada proyecto tengan cierta relación con el tema vertebrador.
3. **Acontecimiento sorprendente.** Los profesores deben iniciar los [proyectos](http://es.scribd.com/doc/58793259/Ensenar-y-aprender-a-traves-de-proyectos) con una actividad que motive a los alumnos a investigar sobre el tema. Debe generar preguntas y dudas. Cuando el tema es elegido por el profesor, puede presentarse este “acontecimiento” antes de que ellos sepan el eje vertebrador, ya que de esta manera podemos guiarles a elegir el tema en relación con la actividad que hayamos realizado.
4. **Lista de deseos.** Una vez realizada la actividad de apertura se han de identificar los contenidos a aprender, así como el producto final. Es muy importante que elaboremos la lista con los alumnos para que se reflejen sus “deseos” y sus [necesidades de aprendizaje](http://pbln.imsa.edu/model/comparison/). Expondremos la lista de palabras clave en un lugar visible del aula para que tengamos siempre claro hacia dónde vamos.
5. **Elección del producto final.** Una vez conocidas la lista de aprendizaje y el tema vertebrador, es necesario elegir con qué producto vamos a exponer a los demás nuestros aprendizajes. Al igual que en los puntos anteriores, podemos dejar que los alumnos elijan el producto, lo puede elegir el profesor o puede ser negociado. En cualquier caso, el producto final nos va a marcar qué competencias va a adquirir el alumno.
6. **Queremos que el alumnado sea competente en…** La elección de las competencias que adquirirá el alumno puede realizarse antes de la elección del producto final y ambos pasos se condicionan mutuamente. Si el producto final es elaborar un recurso multimedia en grupo los alumnos adquirirán unas capacidades diferentes de si el producto final es una presentación oral por parejas.
7. **Plazos y fases del proyecto.**Es necesario dejar claros los plazos que se tienen para cada fase del proyecto. Los proyectos se dividen en tres fases claras, una primera etapa de [investigación](http://elschools.org/) y planificación, una segunda etapa de desarrollo del producto final, y por último una tercera etapa de exposición y evaluación.
8. **Establecer metas de aprendizaje (**[**rúbrica**](http://es.wikipedia.org/wiki/Rubrica)**).** La rúbrica es una herramienta fundamental para que los alumnos puedan evaluar su propio proceso y tanto ellos como el profesor tengan clara la meta final. La rúbrica debe incluir los niveles de consecución de las competencias y de los contenidos curriculares. La rúbrica se presenta en la primera fase del [proyecto](http://www.youtube.com/watch?v=nbiBCx5rii4&list=PL3AA6ADD734414F11&index=4).
9. **Los amigos críticos.** Durante el desarrollo del proyecto es muy importante que los alumnos vayan recibiendo información del proceso. Con las rúbricas, los alumnos pueden hacer intercambios de grupo temporales para aportar ideas a otros compañeros. En estos intercambios deben ayudar diciendo qué está bien y qué piensan que tienen que mejorar. Los compañeros dan una información muy valiosa al resto de grupos. Al mismo tiempo, el profesor seguirá muy de cerca el desarrollo de cada trabajo para ir dando información sobre el alcance de las metas de aprendizaje.
10. **Exposición pública.** El producto final será expuesto ante una audiencia. Será en este momento donde se proporcione al alumnado una evaluación final sobre sus resultados de aprendizaje. Exponer el [trabajo](http://proyectate.ning.com/) ante los demás motiva a los alumnos a obtener un resultado positivo y mostrar lo mejor de sí mismos.

Blog, *Actualidad pedagógica*, 2013 [recuperado el 11 de febrero de 2018].