

DOCUMENTO EXPLICATIVO PARA LA ELABORACIÓN DE LOS PROYECTOS

El Aprendizaje basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes toman decisiones, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real, más allá del aula de clase.

Los objetivos de esta metodología de trabajo son:

- Integrar y aprender contenidos de diferentes áreas de conocimientos.
- Entrenar las competencias clave
- Aplicar los conocimientos y aprendizajes a contextos reales.

Esta metodología en particular es contemplada por la legislación como una de las más apropiadas para determinados aprendizajes que sobrepasan los límites de una disciplina particular. Así, la orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria.

“Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos favorecen la participación activa, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación de los alumnos al contribuir decisivamente a la transferibilidad de los aprendizajes”.

“El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de un aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales”.

TÓPICO GENERATIVO

El tópico generativo es un tema, cuestión, concepto, idea... que ofrece profundidad, significado, conexiones y variedad de perspectivas para lograr la comprensión en el alumno.

Un buen tópico generativo debe ser central para una o más disciplinas y suscitar la curiosidad y el interés de los estudiantes. Ha de ser suficientemente accesible en recursos de indagación, estrategias y actividades, y ofrecer la posibilidad de establecer numerosas conexiones.

El tópico generativo se concreta, más tarde, en un título atractivo para el proyecto.

PRODUCTO FINAL

Debe ser un producto o servicio que despierte el interés de los alumnos y del profesor e integrar adecuadamente los contenidos a aprender. Con él los alumnos van a mostrar con claridad el aprendizaje que han adquirido durante el proceso. Hemos de tener claro qué podrá hacer el producto, para qué podría ser utilizado y cómo. Algunas técnicas del Design Thinking nos pueden ayudar a generar ideas para ello.

Estos son ejemplos de productos finales: un periódico escolar, máquinas, diseñar unas vacaciones, crear un anuncio publicitario, páginas web, libros, un día de fiesta, una obra de teatro, un concurso, un prototipo, un planetario, un herbario o terrario, un mercado temático o solidario, un cortometraje, etc.

HILOS CONDUCTORES

Son los retos e interrogantes profundos del aprendizaje, grandes preguntas que guían y orientan nuestros aprendizajes. Son preguntas que no se pueden contestar con un «sí» o con un «no». Además, no obtienen respuesta con una única clase. Cuatro o cinco son suficientes en un proyecto: unos relacionados con los contenidos curriculares, otros con habilidades, aprendizajes competenciales y otros con el trabajo cooperativo y en equipo.

TAREA 0

Llamamos Tarea 0 a un conjunto de actividades que van a servir para presentar a los alumnos el proyecto y crear y consolidar los equipos de trabajo. Es

conveniente situar a los alumnos en mesas agrupadas durante el trabajo de creación de identidad de equipo y proponer actividades que les permitan conocerse mejor. Para ello, sugerimos crear identidad de grupo, con un nombre, un logotipo, etc. También integraremos en esta Tarea 0 actividades que estimulen el pensamiento individual acerca de los contenidos y las competencias que vamos a desplegar en el proyecto. Debemos propiciar que cada uno de los alumnos active sus conocimientos y capacidades individuales de cara al aprendizaje.

¿Qué conozco ya sobre el tema que vamos a trabajar? ¿Qué puedo necesitar para ser capaz de realizar el trabajo que se nos pide durante el proyecto? ¿Qué me gustaría aprender?

Uno de los elementos fundamentales de la Tarea 0 es el desafío inicial. Al presentar el proyecto se debe sorprender a los alumnos, buscar su complicidad, romper con la rutina y generar curiosidad.

Algunos profesores transforman su pasillo o su aula durante esos días, decorándolo con motivos relacionados con el proyecto, de forma que el día de comienzo del proyecto los alumnos llegan al centro y se lo encuentran cambiado.

La presentación inicial del proyecto suele ir acompañada de la comunicación del desafío o reto al que lanza el mismo y que se concreta en el producto final.

LAS TAREAS DE APRENDIZAJE

Conviene distinguir entre tarea y actividad dentro de nuestra planificación. Una actividad es breve, se inicia y concluye en poco tiempo. Es repetitiva y va dirigida a consolidar un aprendizaje muy concreto. La tarea incluye diversas actividades. Un proyecto debe tener unas 3 o 4 tareas, compuesta por diversas actividades coherentes, que además culminen con la elaboración del producto final.

LA EVALUACIÓN

El instrumento de evaluación por excelencia para los proyectos es el portfolio del alumno. El portfolio es la herramienta adecuada para el acompañamiento, seguimiento y evaluación del proyecto, ya que da unidad al mismo al recoger las evidencias de aprendizaje del alumno que lo realiza. Por tanto, sirve para orientar a los alumnos, además de ordenar el trabajo de los profesores y dar información a las familias sobre el trabajo realizado.

CELEBRACIÓN DEL APRENDIZAJE

Cuando el proyecto finalice y el producto haya sido completado, recomendamos dedicar la última sesión de aprendizaje a la presentación del mismo y la celebración de todo lo que hemos aprendido durante él.

Pueden ser sesiones de exposición de trabajos, montajes de museos, presentaciones a otros cursos o a familiares, etc.

En todo momento buscando el orgullo por lo aprendido y el trabajo realizado.