



Aprendizaje basado en proyectos





Definición

Es una estrategia centrada en el estudiante, basada en el concepto de “aprender haciendo”, postulado por Dewey, por lo que se le considera una metodología activa.

Según Recalde et al (2023), el ABP es una estrategia que permite integrar áreas del conocimiento, que se enfoca en desarrollar actividades diversas para lograr un objetivo común, combinando el aprendizaje individual y el grupal.



Objetivo

- Fortalecer la conexión entre la teoría y la práctica.
- Promover el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas (estructurando el trabajo y planteando una resolución), toma de decisiones, comunicación efectiva y trabajo en equipo.



Procedimiento

1. Define los resultados de aprendizaje.
2. Elige un tema que sea relevante para el curso y motivador para el grupo, además de que sea lo suficientemente amplio para permitir la exploración y lo suficientemente específico para enfocar el proyecto.
3. Crea un enunciado de proyecto claro y detallado, incluyendo la descripción del problema o la tarea, los objetivos de aprendizaje, criterios de evaluación y otra información necesaria.
4. Organiza grupos de 3 a 4 estudiantes, donde cada uno desempeña un rol definido (esto es importante para fomentar la colaboración y la especialización).
5. Los estudiantes planifican el trabajo, especificando tareas y responsabilidades, así como un calendario.
6. Los estudiantes investigan, contrastan, comparan y analizan la información que necesitan para realizar el trabajo planteado. Acompaña este proceso y brinda orientaciones y retroalimentación.
7. Los estudiantes comparten sus ideas, debaten, elaboran hipótesis y reestructura la información.

8. Los estudiantes elaboran el producto, aplicando lo aprendido y dando respuesta a la problemática planteada al inicio.
9. Los estudiantes exponen ante sus compañeros lo aprendido y el producto.
10. Una vez concluidas las presentaciones, invita a los estudiantes a reflexionar y encontrar una respuesta colectiva a la pregunta inicial.
11. Utilizando una rúbrica, evalúa el trabajo realizado por los equipos. Anímalos a realizar una autoevaluación y reflexionar sobre su proceso.



Gráfica 4:

Flujo de aprendizaje basado en proyectos



Fuente: Elaboración propia.



Tiempo recomendado

Ideal para el trabajo en las horas prácticas: 4 horas.

- Horas de trabajo docente previo a la sesión: 1 hora de planificación, 2 horas de preparación de materiales.
- Horas de trabajo del estudiante:
 - Planificación del trabajo: 30 minutos.
 - Investigación y desarrollo del proyecto: 3 horas.
 - Presentación de proyectos: 30 minutos.



Recomendaciones

- Conocer a los estudiantes, sus habilidades, sus intereses. Así, podrás plantear un tema o un desafío que realmente los motive.
- Es importante en todo momento alentar la indagación y autonomía de los estudiantes.
- Animar a los estudiantes a desterrar el miedo al error, puesto que el error es un punto que nos permite avanzar.
- Evaluar el trabajo de manera continua. Retroalimenta cada esfuerzo. Puedes para ello utilizar bitácoras o portafolios de trabajo, para recopilar la evidencia de aprendizaje.
- Pensar en el proyecto como en el armado de una estructura: va creciendo a medida que se avanza en las tareas, pero es importante que todos hagan su parte.
- En el caso de las tres modalidades (virtual, semipresencial y presencial) es importante utilizar la plataforma de aprendizaje (EVA) como soporte del trabajo realizado: se pueden acondicionar espacios para el trabajo colaborativo (tipo debate o actividad con varios entregables); también se puede utilizar el DIARIO para trabajar la autorreflexión al propio proceso. En el caso de tener actividades virtuales sincrónicas, se puede utilizar la plataforma de videoconferencia en la función de salas de grupo, para que cada equipo pueda realizar sus debates.



**UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA**