

UN MARCO PARA EL APRENDIZAJE DE ALTA CALIDAD BASADO EN PROYECTOS



UN MARCO PARA EL APRENDIZAJE DE ALTA CALIDAD BASADO EN PROYECTOS

Cada vez más educadores a lo largo y ancho del globo, tanto dentro como fuera del aula, creen que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP -o PBL en sus siglas en inglés-) es un enfoque instructivo importante, que permite a los estudiantes dominar las habilidades académicas y el conocimiento del contenido, desarrollar las destrezas necesarias para el éxito futuro y construir la personalidad necesaria para enfrentarse a los desafíos de la vida y el mundo. Todos los estudiantes, sin importar su lugar de residencia o su origen, merecen tener acceso a un Aprendizaje Basado en Proyectos de alta calidad.

En la actualidad, sin embargo, existe una falta de acuerdo sobre qué se aplica al ABP en términos de calidad. Los expertos y las organizaciones han creado varios modelos y pautas en los últimos años, normalmente desde la perspectiva del maestro. El Marco para el Aprendizaje Basado en Proyectos de Alta Calidad describe el ABP en términos de la experiencia del estudiante, y tiene la intención de proporcionar a los educadores de todo el mundo una base compartida para diseñar e implementar proyectos de calidad.

El marco para el ABP de alta calidad se basa en la experiencia acumulada, la sabiduría y la investigación de cientos de educadores que han compartido amablemente sus ideas y críticas. Describe seis criterios, cada uno de los cuales debe estar al menos mínimamente presente en un proyecto para que se considere de "alta calidad". La presencia de un criterio, sin embargo, es sólo el comienzo: cada criterio puede juzgarse a su vez en cuanto a la calidad de su implementación. Los proyectos que sean más memorables y que tengan el mayor impacto en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes serán aquellos con la implementación de más alta calidad de cada criterio.

La presentación del marco HQPBL a continuación tiene la intención de estimular la reflexión y la conversación sobre formas en que los proyectos se pueden mejorar y llevar más allá. Los seis criterios fueron elegidos como un punto de partida necesario para proporcionar a los estudiantes acceso a un Aprendizaje de Alta Calidad Basado en Proyectos, pero constituyen un punto de partida, no sólo una referencia de llegada. Otros factores como la cultura del aula, el carácter propio de la escuela o la institución, son importantes para la eficacia del ABP, así como las condiciones estructurales (el tiempo del que los docentes disponen para planificar y aprender de sus experiencias), que existan políticas flexibles en relación a la evaluación del currículum, etc. También es importante la creencia fundamental de que todos los estudiantes pueden aprender y tomar decisiones sobre su aprendizaje, y que sus voces deben ser escuchadas en su propia educación.



DESAFÍO Y LOGRO INTELECTUAL

Los estudiantes aprenden en profundidad, piensan críticamente y persiguen la excelencia.

¿Los estudiantes...

- ▶ ...investigan problemas, preguntas y conflictos durante un periodo de tiempo prolongado?
- ▶ ...se centran en conceptos, conocimientos y habilidades fundamentales para las áreas temáticas y disciplinas del currículum?
- ▶ ...viven el aprendizaje como una experiencia basada en la investigación y reciben el apoyo necesario para el éxito del aprendizaje y del proyecto?
- ▶ ...se comprometen a completar el proyecto siguiendo los más altos estándares de calidad?

Los proyectos no deben ser simplemente "actividades divertidas" o "experiencias prácticas" que requieren un mínimo esfuerzo intelectual. Un proyecto de alta calidad requiere que los estudiantes piensen críticamente sobre un problema complejo, una pregunta o un conflicto con múltiples soluciones, y luego trabajar en ese proyecto durante unos días, semanas, o incluso meses.

Para completar un proyecto con éxito, los estudiantes deben aprender contenido académico, conceptos y habilidades importantes. También deben ser desafiados para producir el trabajo de la más alta calidad posible y guiados y apoyados mientras tratan de hacerlo.



AUTENTICIDAD

Los estudiantes trabajan en proyectos que son significativos y relevantes para su cultura, sus vidas y su futuro.

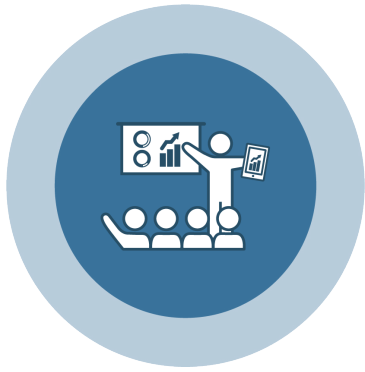
¿Los estudiantes...

- ▶ ...participan en un trabajo que tiene un impacto o se conecta con el mundo más allá de la escuela y se relaciona con sus intereses e inquietudes personales?
- ▶ ...utilizan las herramientas, técnicas y/o tecnologías digitales empleadas en el mundo más allá de la escuela?
- ▶ ...toman decisiones con respecto a los temas del proyecto, actividades y/o productos?

Para motivar a los estudiantes y mostrar ellos la relevancia de lo que están aprendiendo en la escuela, los proyectos deben ser experimentados como "reales".

Un proyecto de alta calidad refleja lo que ocurre en el mundo fuera de la escuela.

Además, utiliza las herramientas, las técnicas y la tecnología que se encuentran en su contexto. Puede tener un impacto en otras personas y comunidades, y debe conectarse con los intereses y las preocupaciones de los jóvenes. Las voces de los estudiantes deben ser escuchadas en el proyecto, y deberían poder tomar decisiones sobre su trabajo.



PRODUCTO PÚBLICO

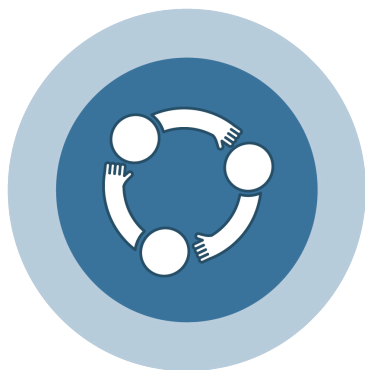
El trabajo de los alumnos se muestra públicamente, se discute y se critica.

¿Los estudiantes...

- ▶ ...comparten su trabajo con compañeros, docentes y otras personas para recibir comentarios?
- ▶ ...exhiben su trabajo y describen su aprendizaje a sus compañeros y personas más allá del aula?
- ▶ ...reciben comentarios y/o dialogan con la audiencia a la que presentan el proyecto?

En la educación tradicional, la mayoría del aprendizaje ocurre en una relación privada entre un maestro y un alumno. Los estudiantes completan el trabajo individualmente y se lo muestran sólo al maestro.

En un proyecto de alta calidad, los estudiantes hacen público su trabajo compartiendo no sólo con el maestro, sino también entre ellos, con expertos y otras personas más allá del aula. Esto ocurre tanto durante la presentación del producto público como en el proceso de desarrollo del mismo, formando parte de las evaluaciones formativa y final. Este proceso público y la presentación final alientan a los estudiantes a mejorar la calidad de su trabajo y evidencia lo que saben y lo que pueden hacer.



COLABORACIÓN

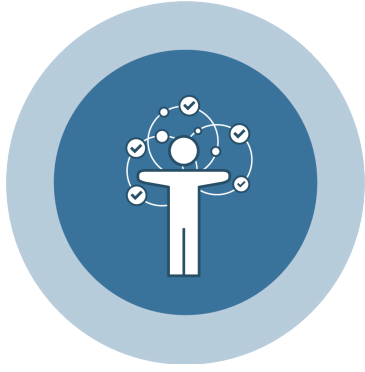
Los estudiantes colaboran con otros estudiantes en persona o en línea y/o reciben orientación mentores y expertos adultos.

¿Los estudiantes...

- ▶ ...trabajan en equipos para completar tareas complejas?
- ▶ ...aprenden a ser miembros y líderes efectivos del equipo?
- ▶ ...aprenden a trabajar con mentores adultos, expertos, miembros de la comunidad, empresas y organizaciones?

Los proyectos se pueden realizar como una actividad individual, pero en el mundo actual y en la mayoría de los trabajos, es importante saber colaborar. En ABP de alta calidad, parte del trabajo del proyecto debe realizarse en equipo, y esto no significa simplemente dividir las tareas del proyecto completarlas individualmente y luego ponerlas en común, sin síntesis ni discusión. Cuando los estudiantes realmente colaboran, contribuyen con su voz, su talento y sus habilidades individuales a un trabajo compartido, respetando las contribuciones de los otros.

En algunos proyectos, los estudiantes también colaboran con estudiantes de otras escuelas (p.e. a través de internet), y trabajan con expertos adultos, miembros de la comunidad y organizaciones.



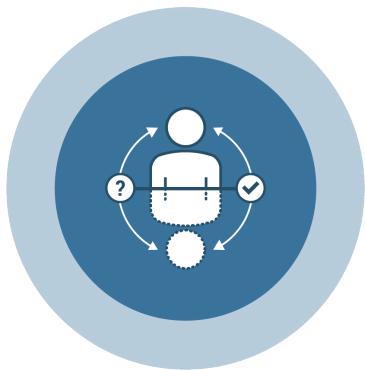
GESTIÓN DE PROYECTO

Los estudiantes definen un proceso de gestión del proyecto que les permite trabajar en el mismo de forma efectiva del principio al final.

¿Los estudiantes...

- ▶ ...se gestionan a sí mismos y sus equipos de forma eficiente y efectiva en un proyecto que cuenta con distintas fases?
- ▶ ...aprenden a usar herramientas y estrategias para la gestión de proyectos y procesos?
- ▶ ...emplean un enfoque de Design Thinking de forma adecuada?

Ya sea para sus futuros trabajos o en nuestra vida diaria, creamos y desarrollamos proyectos, y es muy útil saber gestionar el tiempo, las tareas y los recursos de forma eficiente. En el aprendizaje basado en proyectos de alta calidad, los estudiantes aprenden y emplean procesos dirigidos a la gestión del proyecto, herramientas y estrategias, muy parecidas a las que encontrarán fuera de las paredes del colegio. Los estudiantes pueden, además, integrar los pasos del design thinking para gestionar los proyectos.



REFLEXIÓN

Los estudiantes reflexionan sobre su trabajo y su aprendizaje a lo largo del proyecto.

¿Los estudiantes...

- ▶ ...aprenden a evaluar y proponer mejorar en su trabajo y en el de sus compañeros?
- ▶ ...reflexionan, escriben y discuten sobre el contenido académico, los conceptos y las habilidades que están aprendiendo?
- ▶ ...hacen uso de la reflexión como herramientas para mejorar sus acciones?

El aprendizaje se refuerza gracias a la reflexión acerca de lo que sabemos y hacemos. En un proyecto de calidad, los estudiantes aprenden a evaluar la calidad de su trabajo, y piensan sobre cómo mejorarlo. Hacen pausas de forma regular -no sólo al final del proyecto, sino durante el mismo- para pensar sobre lo que hacen y aprenden. A partir de esta reflexión sobre sus logros, los estudiantes retienen mejor y por más tiempo el contenido y las habilidades que desarrollan gracias al proyecto, desarrollan un mayor sentido del control sobre su educación, y confían más en sí mismos.



Marco para el Aprendizaje Basado en Proyectos de Alta Calidad. DECLARACIÓN DE COMPROMISOS

Como docentes, líderes de escuelas y organizaciones, formadores de docentes, responsables de políticas educativas, divulgadores, proveedores de material curricular y recursos, respaldamos el Marco para el Aprendizaje Basado en Proyectos de Alta Calidad descrito anteriormente y nos comprometemos a incluir los seis criterios en los proyectos que creamos, conducimos o promovemos.

Docentes

Me comprometo a implementar proyectos que desafíen, involucren y apoyen a los alumnos según lo describen los seis criterios del marco.

Líderes de escuelas y organizaciones

Me comprometo a desarrollar la capacidad y crear las condiciones necesarias para que los educadores implementen ABP de alta calidad como lo describen los seis criterios del marco.

Formadores de docentes

Me comprometo a asegurar que los docentes desarrollan la capacidad de implementar ABP de alta calidad como lo describen los seis criterios del marco.

Líderes de política educativa y divulgadores educativos

Me comprometo a ayudar a los educadores y al público a comprender la naturaleza e importancia del ABP de alta calidad como lo describen los seis criterios del marco, y su papel en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

Proveedores de material curricular y recursos

Me comprometo a crear y proporcionar productos y servicios a los educadores que ayuden a implementar ABP de alta calidad como lo describen los seis criterios del marco.

La campaña de Aprendizaje Basado en Proyectos de Alta Calidad cuenta con el apoyo de Project Management Institute Educational Foundation y William and Flora Hewlett Foundation. El Buck Institute for Education facilitó el desarrollo del marco.

*La traducción está realizada por **Aonia Nueva Educación**, único partner del proyecto en España.*