

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Aprendizaje basado en proyectos una estrategia
didáctica en el aula

Maryuri Agudelo Franco

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL AULA

MARYURI AGUDELO FRANCO
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO
maryagra49@gmail.com

RESUMEN

El presente artículo expone el proceso de implementación y los principales hallazgos que surgen tras la realización de un proceso de formación virtual a docentes de diferentes niveles de educación, este proceso aborda la implementación de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en la práctica pedagógica como una estrategia integradora entre la teoría y práctica desde cualquier área disciplinar, que a su vez promueve el desarrollo y fortalecimiento de las competencias del siglo XXI.

El Aprendizaje Basado en Proyectos-ABP, en la actualidad hace parte de los desafíos que hoy estamos enfrentando como sociedad, los crecientes cambios y aparición de nuevas situaciones en los espacios académicos, nos exigen pensar en la educación de una forma diferente, repensar el rol docente, que varía de ser el poseedor del conocimiento, a convertirse en un "facilitador y orientador"; un nuevo reto que sitúa a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, otorgando el control sobre qué conocimientos van a adquirir, al tiempo que dan solución a problemas reales de sus contextos por medio de la investigación en campo.

Este proceso de formación busca el fomento en la cualificación de docentes, en torno a la metodología del ABP como un llamado a la reconfiguración y fortalecimiento de las prácticas pedagógicas, generando procesos de transformación en el aula que posibiliten el desarrollo de habilidades para resolver problemas y tareas complejas en los estudiantes, mejorar la capacidad de trabajar en equipo de manera colaborativa, al igual que desarrollar las capacidades mentales de Orden Superior (búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y metacognición), adicional el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC , por último promover la construcción de saber y conocimiento.

PALABRAS CLAVES: Aprendizaje Basado en Proyectos, Prácticas Pedagógicas, aprendizaje activo, trabajo colaborativo, métodos de enseñanza, investigación en el aula.

INTRODUCCIÓN

Desde hace décadas, el Aprendizaje Basado en Proyectos se ha venido configurando como una metodología de transformación social y educativa en América Latina. Surgida en el contexto de la emergencia por reconfigurar los procesos de enseñanza tradicionales, en la que muy pronto se arraigó dentro de las pedagogías activas, donde se han dado las mayores elaboraciones, debates epistemológicos y propuestas metodológicas de la educación.

Es indudable que ante el cuestionamiento que se hace por estos días a la educación impartida en nuestras aulas escolares, el Aprendizaje Basado en Proyectos puede llegar a ser una de las apuestas de transformación más indicada en la actualidad, su acertada implementación posibilita hacer una verdadera revolución en la actividad pedagógica y concretamente en la ideal contextualización del proceso enseñanza aprendizaje.

Es así, como el presente documento devela el desarrollo y los hallazgos del proceso de formación a docentes de diferentes niveles de educación, en torno a la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos en las prácticas pedagógicas, realizado mediante un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), que tuvo como propósito, fomentar procesos de cualificación de docentes, que presentaban interés en el aprendizaje de nuevas metodologías pedagógicas, entre esas el ABP y a su vez que fortalezcieran el desarrollo de habilidades y competencias de aprendizaje en la educación actual, la aplicación de este proceso ofrece la posibilidad de que los docentes mejoren sus prácticas pedagógicas (Dubinsky, Roehrig, & Varma, 2013).

La implementación del AVA permitió que el grupo de docentes, reconociera y comprendiera los conceptos asociados al Aprendizaje Basado en Proyectos, fases de implementación, reconocimiento de la investigación en campo como estrategia pedagógica, utilización de las TIC, herramientas Web 2.0, el proceso de evaluación y socialización que deriva del ABP.

Finalmente, en la evaluación del proceso de formación emergen diversas categorías clave, que consolidan temáticas, estrategias, técnicas, herramientas TIC que aportan tanto al proceso de formación como a la reconfiguración del docente y su apuesta en los escenarios educativos. Este proceso permite reconocer como los docentes deben llevarse a otro nivel, es vital entender que se debe fortalecer la forma como se está formando y cualificando al maestro, esto debe ser a partir de la realidad que vive, de las situaciones que se puede encontrar y de la forma como este concibe su vida y el mundo en el que se desarrolla profesionalmente.

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar e implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje que fortalezca las competencias pedagógicas de los docentes y directivos docentes de instituciones educativas, para facilitar la construcción de Aprendizajes Basados en Proyectos como método de enseñanza activa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje, que ofrezca instancias de formación en ABP en la práctica pedagógica.
- Desarrollar actividades de auto aprendizaje en el Ambiente Virtual de Aprendizaje que proporcionen un acercamiento conceptual, vivencial y de conocimiento de la metodología del Aprendizaje basado en Proyectos.
- Describir la incidencia de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje desde las reflexiones de los maestros respecto a la generación de una propuesta de intervención en el campo disciplinar.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La propuesta de formación y diseño del AVA, se dio a partir de la ejecución de las etapas iniciales, las cuales, fueron insumo vital para la consolidación del diagnóstico inicial como línea de partida, en la que el 80% de docentes, considera que la formación docente debe transformar las prácticas pedagógicas y de esta manera incidir en el proceso de aprendizaje; lo anterior posiciona la necesidad del docente por fortalecer y desarrollar competencias en diversas metodologías derivadas de la pedagogía activa.

En este sentido, se ve la necesidad de iniciar el proceso de formación, con el grupo seleccionado, conformado por 20 docentes de diversas Instituciones educativas (3), áreas disciplinares (5) y niveles educativos (básica primaria y media vocacional), que serán la base para establecer el funcionamiento de este.

A partir de lo anterior, bajo la elección de un adecuado diseño instruccional, el reconocimiento y aplicación de herramientas TIC y web 2.0, se da inicio al diseño y la eficaz implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje. El AVA, se implementó sobre la plataforma Moodle Versión 3.4.0, a partir de los conceptos de diseño instruccional Robert Gagné. Esto permitió el seguimiento y evaluación del proceso formativo para determinar los niveles de comprensión que alcanzaron los docentes a partir de su interacción con los recursos educativos digitales dispuestos. Los registros de la plataforma se emplearon como resultados para el análisis; a partir de ellos se describen los hallazgos y se evidencia el impacto del AVA.

El diseño instruccional que se implementa en este proceso sistémico de aprendizaje se encuentra estructurado como un curso de modalidad virtual, el nivel formativo se encuentra definido en 5 módulos, dando correspondencia a los contenidos propuestos. Por lo anterior, el modelo utilizado para el diseño instruccional de los módulos de

autoaprendizaje, es la teoría de Robert Gagné, definida en 9 pasos, relacionados en el siguiente gráfico:



Figura 1. Diseño Instruccional Robert Gagné. Elaborado por: Maryuri Agudelo Franco. 2018

Estos 9 pasos de instrucción, permiten que los contenidos propuestos sean desarrollados en un escenario integrador donde el aspecto primordial es el estímulo-respuesta y el proceso de adquisición del conocimiento tiene lugar a un verdadero aprendizaje por el fortalecimiento en la retroalimentación y acompañamiento permanente al participante.

Es así, como el diseño de los contenidos, recursos educativos digitales y Objetos de Aprendizaje, fueron desarrollados y elaborados, teniendo en cuenta los elementos, factores y componentes del ABP, que permitirán alcanzar diversos objetivos, como: Reconocer los conceptos que constituyen el Aprendizaje Basado en Proyectos, Analizar diversos aprendizajes que derivan al ABP, generar estrategias de trabajo colaborativo entre pares para la construcción de estrategias pedagógicas; por último, contribuir a la formación de docentes desde el saber disciplinar y transversal, mediante la construcción de un diagnóstico y la generación de una propuesta de intervención en el campo disciplinar.

Es así, como a partir de lo anterior y de algunos referentes conceptuales se da inicio al desarrollo y construcción del AVA, teniendo en cuenta como parte fundamental que el Aprendizaje Basado en Proyectos puede ser visto desde varias miradas, en primera instancia como un método de instrucción, en segundo lugar como estrategia de aprendizaje y por último estrategia de trabajo en un aula de clase, pero sin importar el enfoque bajo el cual se aplica, se caracteriza por ser una metodología en que tanto docentes como estudiantes realizan trabajo colaborativo sobre temas reales de acuerdo a sus intereses particulares.

Esto implicó que, para el desarrollo y aplicación de la metodología, se debían configurar grupos de trabajo colaborativo, integrados por personas con perfiles diferentes, áreas disciplinares, idiomas y culturas que trabajarán juntos, con el fin de que las propuestas y ejecución de los proyectos dieran solución a problemas reales de sus contextos inmediatos aplicando sus fases de implementación. A continuación, se relacionan aquellos elementos:

ELEMENTOS ESENCIALES DEL ABP

En el desarrollo y aplicación de la metodología del ABP, se deben considerar diversos elementos que son clave incorporarlos e interrelacionarlos con el currículo, competencias y estándares propuestas por el MEN, pues a partir de ellos promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico; y habilidades socioemocionales, como la autoconfianza, autonomía y aprendizaje colaborativo.

Es así como el conocimiento de conceptos y el proceso de enseñanza a partir de temas de interés no son suficientes por sí solos en la actualidad. En las instituciones educativas, en el trabajo y en sus relaciones cotidianas, las docentes necesitan tener un pensamiento crítico y analítico, trabajar en colaboración con otros, entender cómo resolver problemas en su contexto inmediato y organizarse de manera autónoma. Lo anterior se remite a las habilidades y competencias son las que denominamos "competencias para el éxito", siendo conocidas como **las "Competencias para el siglo XXI"**.

Es así como a continuación se presentan dichos elementos a tener en cuenta para una aplicación con buenos resultados del ABP.

ELEMENTOS ESENCIALES DEL ABP

La pregunta como punto de partida
Utilización de las TIC y herramientas Web 2.0
La investigación como estrategia pedagógica
Trabajo a partir de los intereses de los estudiantes
Desarrollo del proyecto teniendo en cuenta la realidad y contexto inmediato
Búsqueda de la posible solución a la pregunta desde la reflexión
Explicitar las metas de aprendizaje



Figura 3. Fases de Implementación del ABP. Elaborado por: Maryuri Agudelo Franco. 2018

1. Título:

Aprendizaje Basado en Proyectos en la práctica pedagógica

2. Perfil del usuario:

Este Ambiente Virtual de Aprendizaje está dirigido a docentes que orientan clases en los diferentes niveles educativos y buscan fortalecer sus prácticas pedagógicas.

3. Ámbito de Aplicación:

Será totalmente E-learning ya que será completamente virtualizado, su interfaz gráfica, las actividades multimedia esta desarrolladas por diferentes herramientas Web 2.0. 2.

4. Área o campo de conocimiento a impactar:

El área o ampo de conocimiento es la pedagogía y didáctica, generando un aporte en cuanto a construcción de conocimiento y comunidades de aprendizaje.

5. Objetivo del AVA:

Fortalecer las competencias pedagógicas y comunicativas de los docentes y directivos docentes de instituciones educativas, para facilitar la construcción de Aprendizajes Basados en Proyectos como método de enseñanza activa.

Objetivos Específicos:

- Conocer la metodología del Aprendizaje basado en Proyectos como método de enseñanza activa.
- Diseñar una propuesta de un proyecto de aprendizaje desde su propio contexto educativo y saber disciplinar.
- Evaluar diseños de diversos ABP, para garantizar que generará una experiencia memorable para todos los participantes Aprendizaje Basado en Proyectos

6. Descripción del ambiente de aprendizaje:

Se diseñó un AVA propicio para que los docentes obtengan recursos y medios didácticos para interactuar y realizar actividades, aplicando el DI ya mencionado, se realiza un análisis acerca del tipo de plataforma más acertado para utilizar durante la ejecución del curso de acuerdo a los objetivos planteados y las herramientas establecidas. A partir de ello, se concretan los tiempos de las unidades y las sesiones a trabajar sincrónicamente durante el curso, finalmente, se realiza la redacción final de cada una de estas y las rúbricas de evaluación.

Se realizo un banner que fue unificado en todas las unidades, teniendo en cuenta el título del AVA y el nombre correspondiente de cada una de las unidades para generar una apropiación en la representación gráfica hacia el público a quien va dirigido. El resto del ambiente para cada unidad didáctica es un conjunto de tiempo, espacio y contenido a partir de diferentes formas de interacción.



Figura 4. Banner del Ambiente Virtual de Aprendizaje. Elaborado por: Maryuri Agudelo Franco. 2017

El AVA se encuentra dividido en cinco secciones, las cuales están separadas por pestañas, cada una de estas tiene su respectivo banner y una serie de etiquetas en donde se pueden evidenciar los contenidos de cada unidad y especificidades que recogen los recursos y espacios del AVA.



Figura 5. Módulo 1. Ambiente Virtual de Aprendizaje. Elaborado por: Maryuri Agudelo Franco. 2018

RESULTADOS

A partir de la implementación se relacionan a continuación algunos de los hallazgos obtenidos, teniendo en cuenta cada una de las experiencias de formación y desarrollo de la propuesta de intervención, cada uno de Los docentes a partir de la experiencia que tuvieron con el AVA, mencionan que fue

muy enriquecedor realizar este curso, les contribuyo bastante en la formación profesional y brindo el conocimiento y construcción del mismo. A continuación se realiza la descripción de cada uno:

1. Entre los muchos aspectos positivos de esta metodología, está la condición especial que da para el trabajo cooperativo y colaborativo. Tradicionalmente nos hemos educado en el individualismo y en la competencia mal enfocada (el todo se vale); con ABP se adquieren habilidades para construir saberes de manera colectiva y así solucionar situaciones igualmente colectivas. El Aprendizaje Basado en Proyectos, posibilita y requiere transformar el rol del maestro para la óptima aplicación de esta metodología educativa; lo que ubica al estudiante realmente en el centro del proceso, haciéndolo artífice principal de sus aprendizajes.
2. Las estrategias de articulación con el currículo desde las competencias y estándares del área, están relacionadas no solo con la realización el trabajo final, sino también con las competencias propias para este aprendizaje, estas se desarrollan desde el inicio del proyecto, sabiendo que para lograr lo propuesto deberán ir construyendo la manera de aplicarlo.
3. En cuanto a los elementos a tener en cuenta en esas propuestas de formación, se encuentran aspectos relacionados con el desarrollo humano del maestro, su esencia, su razón de vivir, la forma como ve su existencia y se identifica con el entorno. De otro lado, es necesario fortalecerle desde lo pedagógico: modelos, enfoques pedagógicos, teorías de aprendizaje, currículo, evaluación, su impacto en la comunidad y desde lo didáctico: estrategias de trabajo en el aula, planeación, didáctica de las áreas, herramientas de evaluación, uso de recursos pedagógicos, entre otros.
4. Es hora de pensar en el maestro, en la importancia de su labor y apoyarle para que se fortalezca como profesional, pero sobre todo para que se reencuentre con su esencia y el amor que siente hacia la gran labor de enseñar.
5. reconocer el rol del docente como facilitador y mediador en el proceso de implementación, conocer la metodología del Aprendizaje basado en Proyectos como método de enseñanza activa, diseñar una propuesta de un proyecto de aprendizaje desde su propio contexto educativo y saber disciplinar, evaluar diseños de diversos ABP, para garantizar que generar una experiencia memorable para todos los participantes, valorar cómo y en qué medida el Aprendizaje basado en Proyectos puede ser una oportunidad de desarrollo profesional e institucional en el marco del proyecto educativo de la Institución Educativa
6. EL diseño del AVA y de cada uno de los recursos permitió llevar a cabo con éxito el proceso, recogiendo módulo por módulo las experiencias vividas, que fortalecieran las prácticas.
7. A partir de las actividades planteadas, se genera un gran aporte frente a los procesos de meta cognición a los conocimientos que ellos tenían con los que adquieren con esta herramienta; así como la suficiente motivación para realizarlas con eficiencia trascendiendo su interés, buscando nuevas actividades que les pruebe su conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

Agudelo, M (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. Nuevas Ideas en Informática educativa Volumen 5. Recuperado de: http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf

Aristizabal, C. (2012). Aprendizaje Basado en Proyectos (A.B.Pr) Como estrategia de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Básica y Media. Tesis de grado. Universidad Nacional de Colombia. Medellín Colombia.

Cenich, G. & Santos, G. (2005). Propuesta de aprendizaje basado en proyectos y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 7(2), pp. 1-7.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM). (2006). *Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño: El método de proyectos como técnica didáctica*. Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Recuperado septiembre 15, 2017, de <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>

Maldonado, M. (2008). Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos: Una experiencia en Educación Superior. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado 24, 2016, de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=76111716009>.

Secretaría de Educación de Bogotá D.C. Observatorio de Informática Educativa, Exploración de los impactos de la incorporación de la Tecnología Informática en la Educación de Bogotá. Serie Estudios y Avances. Bogotá, Julio del 2006, pág. 18, 19, 20.