

El Método de Trabajo por Proyectos

Material Informativo Inicial

Elaborado por Deilis Pacheco Sanz

Los proyectos de trabajo son una apelación a la inventiva, la imaginación y la aventura de enseñar y aprender. Son una concepción educativa en la que no se busca que el alumnado repita lo que ha estudiado, sino que se enfrente con nuevos desafíos a la hora de dar cuenta de su trayectoria y los momentos clave de su recorrido. Y donde conecta nuevos conocimientos y problemas con su experiencia y la del grupo con el que aprende a dar sentido a todo el proceso de aprendizaje (OFINET, 2014).

Un proyecto de trabajo rescata la perspectiva del alumnado, presenta el conocimiento como un constructor global, rompe con la homogeneidad del libro de texto, facilita la interconexión con la vida no-escolar y anima a la autonomía profesional de las y los docentes.

Es importante reafirmar la idea de que el P.T. no es una metodología didáctica, sino una concepción de la educación que no olvida que el trabajo de las y los docentes no es el de una transmisora o transmisor de contenidos empaquetados, sino una profesión moral.

Características

- La intervención pedagógica va encaminada a promover el aprendizaje significativo del alumnado de una manera intencional y reflexiva.
- Plantea el conocimiento como una elaboración activa por parte del alumnado y no como la mera recepción pasiva de una serie de datos.
- Contempla los contenidos como experiencias que se viven.

Procedimiento o Fases de aplicación

Situaciones que se producen en el desarrollo de un P.T. (no secuenciales):

- A. Elección del tema de estudio.
- B. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?
- C. Comunicación continuada de las ideas personales y contraste entre ellas.
- D. Búsqueda de fuentes de documentación.

- E. Organización del trabajo.
- F. Realización de actividades.
- G. Elaboración de un dossier o documentación o producción.
- H. Evaluación de lo realizado.

Hay que insistir en que los momentos que aquí se presentan no son momentos rígidos ni estáticos, no obedecen a fases fijas y predeterminadas que hayan de seguirse en el desarrollo de un proyecto. Éste debe ser algo dinámico, en continua evolución y adaptado a los avatares y propuestas que vayan surgiendo en el grupo.

Ventajas relacionadas con el desarrollo de las Inteligencias Múltiples

El trabajo por proyectos nos permite:

1. Incluir actividades y contenidos encaminados a identificar lo conocimientos que nuestro alumnado tiene en el momento actual y aquellos que es necesario adquirir.
2. Planificar estrategias de búsqueda de información (manejo de bibliografía, materiales audiovisuales...) y ver sus resultados y lo que los hace aún más interesantes, ligados a la actividad natural de las niñas y los niños, y a su vida diaria. De esta manera se da un contenido real y tangible a la idea de “aprender a aprender”.
3. Desarrollar la participación creativa y cooperativa. Esto facilita la interacción entre iguales y supone nuevas ventajas: Se fomenta la colaboración entre compañeras y compañeros y se enriquecen los aprendizajes, ya que pueden beneficiarse de los conocimientos del resto, contrastar nuevas hipótesis.

Recursos humanos

4. El personal directivo, académico y los profesores tutores del Centro de Educación Secundaria deben estar familiarizados, a través de cursos de formación, con la Teoría de las Inteligencias Múltiples y las metodologías activas y de innovación más propicias que favorezcan su implementación.
5. Específicamente, es importante que el profesorado conozca, como planteamiento básico y fundamental, cómo surge dicha teoría y qué se entiende por inteligencia a partir de los postulados de Gardner. Así

Entender la inteligencia como algo cambiante y en desarrollo a través de las experiencias que tienen los individuos en su vida y como el resultado de la interacción entre los factores biológicos y ambientales y que, debido a esto, es educable, conlleva a desarrollar en los adolescentes un pensamiento creativo-divergente. Es decir, aquel que supone la capacidad de pensar de forma novedosa e inusual y de hallar soluciones originales a los problemas, dando múltiples respuestas distintas para un mismo planteamiento.

Esto se puede conseguir a través de las siguientes estrategias:

- Conseguir que el alumnado participe en sesiones de tormentas de ideas (*brainstorming*) y que sugieran tantas ideas como se les ocurran, sin temor a equivocarse.
- Proporcionar un entorno que estimule su creatividad.
- Evitar el exceso de control.
- Fomentar la motivación intrínseca
- Apoyar el pensamiento flexible y lúdico
- Invitar a personas creativas al aula: escritores, científicos, músicos, poetas, etc.

En cualquier caso, los profesores deben considerar que la inteligencia está relacionada con la capacidad para resolver problemas en un escenario natural y estimulante, por lo que la forma de trabajar en el aula debe asumir una **estructura cooperativa**.

Según Pujolás (2008), introducir el trabajo y/o aprendizaje cooperativo como recurso de innovación en el aula, potencia y desarrolla las siguientes competencias básicas, comunicativas y metodológicas:

- **Comprensión de la comunicación oral y escrita**
- **Habilidades para el diálogo**
- **Capacidad para la argumentación.**
- **Actitud de tolerancia, respeto a la diferencia y empatía.**
- **Saber escuchar, respetar turnos.**

- **Asertividad en las relaciones.**
- **Disposición al trabajo y al compromiso grupal.**
- **Responsabilidad y honestidad.**
- **Capacidad de autocrítica.**

Recursos materiales

- El profesorado debe tener preparados los materiales que serán necesarios para resolver las actividades que surjan, así como los materiales extra para quienes la resuelvan antes de lo esperado o quienes se atasquen en algún punto. Esto no quiere decir que deba tener, por ejemplo, los textos preparados de un tópico concreto. Sin embargo, debe haber comprobado que algunos de esos textos se encuentren en la biblioteca, o que existan fuentes en Internet y que el acceso a la red del aula funciona correctamente.
- Materiales en el aula como la pizarra digital (para familiarizar al alumnado con las nuevas tecnologías), pizarra básica, los ordenadores, mesas y sillas que se puedan movilizar fácilmente, etc., son quizás los recursos materiales más apropiados para que los grupos de trabajo puedan desarrollar las actividades que surjan en el proceso.

Recursos espaciales

- Como las actividades grupales exigen movimiento, trabajo independiente para las presentaciones, portfolios, la vinculación de los contenidos al currículo de diferentes asignaturas, etc., es importante que el alumnado tenga la disponibilidad y el permiso para desplazarse en ambientes del centro como: el aula de informática con ordenadores, el gimnasio, la biblioteca, el patio del centro, etc.

Recursos temporales

- Cuando se desarrolla una experiencia educativa basada en la metodología de inteligencias múltiples, es importante que el horario, tanto del profesor tutor como del alumnado se ajusten a las necesidades de estos últimos.

- Tabla 12. *Competencias básicas del currículo de secundaria vinculado a las Inteligencias Múltiples.*

COMPETENCIAS	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
Lingüística	I. Lingüística
Matemática, ciencia y tecnología	I. Lógico-Matemática, I. Naturalista
Sociales y Cívicas	I. Interpersonal
Iniciativa y Espíritu Emprendedor	I. Intrapersonal
Aprender a aprender	I. Intrapersonal
Digital	I. Espacial, I. Musical I. Lingüística, I. Lógico-Matemática
Conciencia y expresión cultural	I. Espacial, I. Corporal, I. Musical

- *Fuente:* Elaboración propia

- Los **docentes interesados en desarrollar las inteligencias múltiples** necesitan estar familiarizados con diferentes métodos para estimular la mente de los estudiantes de maneras innovadoras.
- **Convertir el salón de clases en una comunidad de aprendizaje** conlleva a abandonar el modelo fabril del pasado y permite crear espacios de comunicación y de indagación, donde se construye el conocimiento (García, 2005).
- Lo importante es conformar en el aula un enfoque centrado en el aprendizaje de los estudiantes y no en el docente y en el proceso de enseñanza, para ello es relevante fomentar el diálogo constructivo con los alumnos y evitar proporcionar toda la información a los escolares, ya que no les permite buscar y encontrar información ni vivir diferentes experiencias.

GLOSARIO

Modelos teóricos

- Explican el aprendizaje y la enseñanza, y han constituido, a lo largo de la historia, las bases conceptuales y metodológicas del proceso educativo.

Teorías psicológicas

- Son los enfoques que, sobre el desarrollo, abordan diferentes psicólogos para explicar la conducta humana en las diferentes etapas educativas.

Estilo

- La palabra estilo, proviene del latín *stylu* que significa carácter, peculiaridad, modo, manera o forma de hacer las cosas. Se utiliza en la vida cotidiana para aludir a alguna cualidad distintiva y propia de una persona o grupo de personas en diferentes esferas de la actividad humana. El término refleja la necesidad de identificarse, de distinguirse entre sí, a fin de encontrar el sentido propio de identidad. En Psicología el concepto estilo se introduce por la corriente psicoanalítica y denota un elemento importante que caracteriza a la personalidad en diferentes contextos de manifestación, tales como el estilo de dirección, el estilo de vida, el estilo de comunicación, etc.

Estilos de enseñanza

- Rasgos característicos de cómo el profesorado, maestras y maestros se comportan y abordan sus prácticas educativas que se desarrollan en una comunidad de aprendizaje, fundamentadas en metodologías que influyen de manera significativa en el aprendizaje de alumnos y alumnas.

Estilo de aprendizaje

- Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los estudiantes perciben interacciones y responden a sus ambiente de aprendizaje”; por lo que cada individuo utiliza su propio método o estrategia a la hora de aprender y su propio estilo y estrategia particular de aprendizaje, velocidad, características y eficacia al aprender.

Procesos

- Es una sucesión de estados por la que algo se transforma. Hay procesos psicológicos distintos: procesos conductuales, procesos cognitivos, procesos motivacionales, etc.

Procesos de aprendizaje

- Conjunto de operaciones mentales implicadas en el acto de aprender. Dichas operaciones incluyen, entre otras, la atención, la adquisición de información, la comprensión, la reproducción, etc. Estas operaciones son hipotéticas, encubiertas y difícilmente manipulables.

Técnicas

- Son pasos que se realizan para ejecutar una estrategia y son actividades visibles, operativas, manipulables como, por ejemplo, hacer un resumen o un esquema.

Estrategias

- Pasos que se ejecutan para alcanzar una meta compleja. Entre los procesos y técnicas están las estrategias, las cuales no son tan visibles como las técnicas ni tan encubiertas como los procesos.

Estrategias de aprendizaje

- Instrumentos cognitivos que ayudan a realizar adecuadamente la tarea del aprendizaje a lo largo de la vida. Su objetivo es "enseñar a pensar", por lo que deben formar parte de la vida cotidiana como instrumentos con los que aprendemos cada día. Lo que se pretende con las estrategias es moldear al alumno para lograr su autonomía, independencia y juicio crítico, y todo ello mediatizado por un gran sentido de la reflexión. Por ello, tan importante, como aprender contenidos conceptuales, es aprender procedimientos y estrategias para manejar la información. Aprender estrategias de aprendizaje es «aprender a aprender».

Aprender a aprender

- Supone adquirir herramientas para aprender y, simultáneamente, desarrollar el propio potencial de aprendizaje. Implica la capacidad de reflexionar sobre el modo en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones.

Metacognición

- Definida como el conocimiento de uno mismo y el control del dominio cognitivo. Tiene dos facetas: el metaconocimiento (conocimiento del conocimiento) y el control de la actividad cognitiva.

Metodologías activas

- También conocidas con el nombre de métodos participativos, las cuales se ubican dentro de la pedagogía crítica, autogestionaria y humanística, el constructivismo y el aprendizaje significativo. Se basan en la idea de aprender a despertar nuestro potencial dormido. Su aplicación alude a lograr una mayor participación de todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de propiciar procesos de participación. De ahí que a partir de la estimulación de esa acción conjunta, se intentan lograr mayores niveles de expresión y creatividad. Están orientadas a desarrollar la capacidad de actuar y de adquirir aptitudes en relación con lo que se aprende.

Aprendizaje basado en Problemas (ABP)

- Método de aprendizaje en grupo que usa problemas reales como estímulo para desarrollar habilidades de solución de problemas y adquirir conocimientos específicos. Es un modelo de enseñanza/aprendizaje en el que se combina la adquisición de conocimientos con el desarrollo de habilidades y actitudes útiles para la práctica profesional, a través del trabajo en grupo con un tutor para resolver problemas propios de la profesión.

Estudio de casos

- Metodología de enseñanza activa e innovadora centrada en el desarrollo de competencias. Ofrece oportunidades para aprender a analizar situaciones concretas y resolver problemas valiéndose de datos descriptivos.

Trabajo por Proyectos

- Concepción educativa en la que no se busca que el alumnado repita lo que ha estudiado, sino que se enfrente con nuevos desafíos a la hora de dar cuenta de su trayectoria y los momentos clave de su recorrido. Y donde conecta nuevos conocimientos y problemas con la experiencia propia y la del grupo, con el que aprende a dar sentido a todo el proceso de aprendizaje.

Webquest

- Es una estrategia metodológica de aprendizaje por descubrimiento llevada a cabo por un equipo de trabajo, rara vez de forma individual. El objetivo principal es aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico.