

PROYECTOS DE
APRENDIZAJE

Tutorial para el diseño y gestión de proyectos de aprendizaje

Bloque I:

FASCÍCULO
INTRODUCTORIO

mejor
educación
mejores
peruanos



PERÚ

Ministerio
de Educación

EL PERÚ PRIMERO



Contenidos

05

Los proyectos de aprendizaje como una opción para el desarrollo de competencias

09

Proyectos de aprendizaje y la educación a distancia

- Escenarios con conectividad
- Escenarios sin conectividad
- Escenarios semipresenciales

17

Rol del docente y del estudiante en un proyecto de aprendizaje en un entorno virtual

- El docente como mediador busca
- El estudiante como protagonista de su aprendizaje

04

Presentación

08

Principales características

- Importancia del proyecto de aprendizaje

13

Fases del diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje

- Diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje utilizando un entorno virtual

Orientaciones para el diseño del proyecto de aprendizaje

Orientaciones para gestionar el proyecto de aprendizaje

18

Tutorial para el desarrollo, el diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje

- Los fascículos en el tutorial
- La verificación del buen desarrollo del fascículo

PRESENTACIÓN

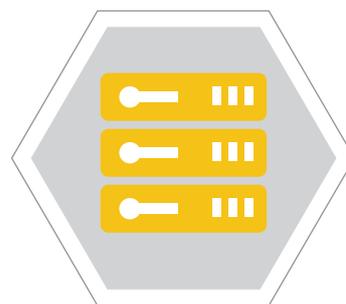
En el marco de la emergencia sanitaria nacional producida por el COVID-19 y la suspensión de actividades escolares presenciales, te presentamos un material que te brindará orientaciones para diseñar y gestionar proyectos de aprendizaje como una opción integradora y de trabajo flexible en el marco de una educación a distancia, que permita continuar el desarrollo de las competencias de aprendizajes de tus estudiantes a partir de interacciones, preguntas e investigación. Te invitamos a conocer la naturaleza, definición, características, fases, etc. de los proyectos de aprendizaje, así como la importancia de incorporarlos en tu práctica pedagógica para el desarrollo de competencias en los estudiantes.



**Proyectos de aprendizaje
como opción para el
desarrollo de
competencias**



**Características
principales de los
proyectos de
aprendizaje**



**Fases del diseño y
gestión de un proyecto
de aprendizaje**



**Proyectos de aprendizaje
en entornos virtuales,
semipresenciales o a
distancia**



**Rol del docente y del
estudiante en los proyectos
de aprendizaje**

Los proyectos de aprendizaje como una opción para el desarrollo de competencias

Pese a que nuestros estudiantes no están en el aula, los aprendizajes no deben detenerse. Es así que, como docentes, nos toca aportar de manera creativa y flexible para que nuestros estudiantes no dejen de aprender. Para ello tenemos a las tecnologías como aliadas, pues nos brindan múltiples herramientas y recursos para desarrollar aprendizajes. Pero, analicemos antes algunas definiciones que sustentan nuestro trabajo y propuesta:

El Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), documento que establece los aprendizajes que se espera logren los estudiantes como resultado de su formación básica, define la **competencia** como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético; en concordancia con los fines y principios de la educación peruana, el Proyecto Educativo Nacional y los objetivos de la Educación Básica.

El desarrollo de competencias plantea el desafío pedagógico de cómo enseñar para que los estudiantes aprendan a actuar de manera competente. En ese sentido, se han definido orientaciones para aplicar los enfoques pedagógicos del CNEB, enmarcados en las corrientes socioconstructivistas del aprendizaje (puedes revisar dichas orientaciones en el capítulo VI del CNEB: Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de competencias <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>).

OTRAS DEFINICIONES DE PROYECTOS:

Dewey (psicólogo), desde un planteamiento más filosófico de la educación, afirmaba que los estudiantes no son “pizarras en blanco”, en donde los maestros pueden escribir las lecciones. Todo lo contrario, concebía al estudiante como un ser capaz y activo. Por lo tanto, el rol de la educación no debería ser la transmisión y memorización pasiva de los conocimientos.

Por su parte, **Kilpatrick (pedagogo)**, discípulo de Dewey, planteó y defendió el uso del método de proyecto en la educación como una propuesta integradora que desarrolla capacidades para la vida. La propuesta de Kilpatrick es que el aprendizaje resulta mejor cuando parte del interés del estudiante y se basa en la experiencia, ya que, de esta forma, el estudiante es parte del proceso de planificación, producción y comprensión del aprendizaje.

De otro lado, en el contexto actual en que nos encontramos, donde las posibilidades de interacción del estudiante con el docente son reducidas, se puede realizar una priorización de competencias. Esto favorecerá la realización de un trabajo más centrado en los propósitos de aprendizaje, así como abordarlos de diferentes maneras, frente a diversas situaciones y mediante la implementación, adecuación o propuesta de nuevas experiencias de aprendizaje y con los materiales educativos disponibles y/o a partir de las propuestas que ofrece el Ministerio de Educación.

En esta búsqueda de correspondencia entre discurso y práctica y con la intención de atender los límites que impone el distanciamiento social, proponemos los **proyectos de aprendizaje** como experiencias de aprendizaje que promueven el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes movilizar diversos recursos y herramientas para la resolución de problemas o el desarrollo de una tarea significativa, sobre la base de la participación y colaboración con los estudiantes, padres de familia y entre docentes.

Además, con la mediación de procesos de investigación, el desarrollo y el logro de los proyectos de aprendizaje propugnan una actitud científica. Las dinámicas de este tipo de proyectos exigen que los estudiantes trasciendan de la formulación de un problema y de la simple consulta bibliográfica y que se vean en la necesidad de desarrollar habilidades para enfrentarse a los procesos, vivencias, búsqueda de soluciones o las metas que lleven a la solución de los problemas o situaciones problemáticas escogidas.

El Ministerio de Educación, define el proyecto de aprendizaje de la siguiente manera:

Una forma de planificación integradora que permite desarrollar competencias en los estudiantes, con sentido holístico e intercultural, y promoviendo su participación en todo el desarrollo del proyecto. Comprende, además procesos de planificación, comunicación y evaluación de un conjunto de actividades articuladas, de carácter vivencial o experiencial, durante un periodo determinado, según su propósito, en el marco de una situación de interés de los estudiantes o problemas del contexto (Minedu, 2013).

En el marco del CNEB, define el proyecto de aprendizaje como una forma de desarrollar competencias de manera integral que nacen de los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, así como de las problemáticas vinculadas a su vida real. Los proyectos se organizan y desarrollan con una activa participación de los estudiantes. Ello implica su involucramiento en la planificación, la organización y la toma de decisiones en las actividades que se desarrollan, brindándoles la oportunidad de interactuar y construir aprendizajes de manera activa, creativa, colaborativa y vivencial.

En este tiempo fuera de la escuela, se intenta buscar formas de comunicación más efectiva con los estudiantes y considerando cada uno de los contextos diversos en los que nos encontramos, proponemos proyectos de aprendizaje

en entornos virtuales para estudiantes y docentes que cuentan con acceso a internet y para los que cuentan con otros medios como radio, televisión u otros.

Considerando lo anterior, debemos tener en cuenta que:

El proceso educativo se ha transformado, dejó de ser transmisión y memorización de conocimientos y el aprendizaje, es mejor cuando parte del interés del estudiante y se basa en su experiencia. La figura del docente también debe convertirse en la de un tutor o mediador. En el marco de la emergencia y cuarentena decretada, estudiantes y docentes deben promover un encuentro mediante actividades valiosas pautadas en tiempos determinados que favorezcan el intercambio real y productivo entre participantes. De esta manera se debe generar, el diseño de **PROYECTOS DE APRENDIZAJE**.



Principales características

Trabajar con proyectos favorece la movilización de diversas competencias que combinan múltiples capacidades. Además, se evidencia a través de un producto o una actuación crítica y novedosa, en un tiempo limitado, con un principio y un fin. Los proyectos de aprendizaje cuentan con características que resaltan sus beneficios y ventajas para los estudiantes, las mismas que aquí te detallamos:



Importancia del proyecto de aprendizaje

Los proyectos permiten que los estudiantes combinen sus capacidades para el desarrollo de competencias, mediante:

- ➔ La ejercitación continua en contextos desafiantes.
- ➔ Una cuota alta de interacción y comunicación.
- ➔ La indagación y la reflexión crítica permanente.
- ➔ El planteamiento de retos que despierten la curiosidad y el interés.
- ➔ La motivación y compromiso con la acción de respuesta al desafío.
- ➔ Estimulación de la imagen y la creatividad.

Es interesante observar que esta forma de planificar supone, por un lado, que los estudiantes deban atender al desafío de coordinar acciones cuyo resultado sea una construcción conjunta y; por otro, que los docentes adopten nuevas formas de plantear los aprendizajes, a partir de situaciones que contemplen, entre otras posibilidades, la resolución de problemas, el desarrollo de proyectos, el análisis de información, la argumentación crítica y la evaluación de producciones entre pares.

Así, la consecuencia de formular un aprendizaje basado en proyectos; no solo es que los contenidos estén seleccionados de manera tal que resulten necesarios para

resolver la situación significativa, sino que también debe considerarse el tipo de interacción y de herramientas que se emplearán. Además de acuerdo con las características de este modelo, el docente deberá asumir un rol en donde prevalezcan las funciones de orientación para acompañar al alumno a lo largo del proceso de acuerdo a los propósitos de aprendizaje. De tal manera que será un facilitador que organice los recursos a fin de promover las formas de interacción más propicias para que se produzca el aprendizaje.

Proyectos de aprendizaje y la educación a distancia



El gran desafío en estos momentos es dar continuidad al desarrollo de los aprendizajes en el marco de aislamiento social decretado. En escenarios con conectividad, el internet trae consigo múltiples opciones en línea para los estudiantes y docentes. En tanto en aquellos escenarios que no tienen conectividad, tanto el docente como los estudiantes pueden acceder a la radio, teléfono, televisión u otros; para que a partir de las actividades de aprendizaje propuestas por el Minedu se propicie una participación activa y reflexiva que desarrollen aquellos aprendizajes claves que demandan las competencias del CNEB.

Escenarios con conectividad

Los entornos virtuales ofrecen múltiples oportunidades para sustentar un modelo didáctico centrado en el alumno, ya que las herramientas tecnológicas que los componen, junto con las estrategias de aprendizaje que pueden proponerse a partir de ellas, exigen que el estudiante adopte un rol activo e interactivo en su proceso de formación. Esto se puede hacer mediante:

Foros: discusiones, debates o análisis de casos

Wikis y redes sociales: elaboración de proyectos grupales

Blogs: confección de diarios de aprendizaje, formulación de informes o reportes de investigación en formato multimedia. En espacios con conectividad los más recomendados son:

Plataformas e-learning

Entornos más complejos en cuanto a cantidad y variedad de herramientas, ya que están conformadas por módulos de software con diferentes funcionalidades (por ejemplo, en una plataforma podemos encontrar un módulo de foro, otro de chat o de videoconferencia, uno de agenda de tareas, otro para crear pruebas objetivas, etc.).

Blogs

Son páginas web que se estructuran en base a entradas y comentarios. Estos microcontenidos solo pueden ser editados o, incluso, suprimidos por su propio autor. Esta configuración les otorga un carácter conversacional o dialógico que los hace ideales para generar interacción entre los alumnos en relación a un tema o tarea y lograr la construcción compartida de conocimientos sobre una cuestión determinada.

Wikis

Son páginas web que se editan en forma colaborativa, es decir, con la participación de varios usuarios. Estas aplicaciones son ideales para el planteo de propuestas de aprendizaje colaborativo, en las cuales se deba lograr la creación de un producto final común, a partir de la integración de los aportes de distintos miembros de un grupo. Las wikis de contenido específicamente educativo se denominan "eduwikis".

Redes sociales

Son páginas web orientadas a poner en contacto a personas con intereses comunes, con el fin de compartir contenidos e intercambiar información. Incluyen herramientas que permiten la publicación de materiales y la comunicación entre los miembros del grupo, como foro, chat y correo electrónico interno. Las redes sociales más utilizadas son WhatsApp, Facebook, Instagram.

Edmodo (www.edmodo.com)

Es una plataforma educativa con un funcionamiento muy similar al de una red social. Es posible dar “Me gusta”, comentar y compartir mensajes tal como se realiza en el muro de Facebook. Permite mantener una comunicación e interacción muy activa entre los docentes y los estudiantes, así como con las familias.

Google Classroom (<https://classroom.google.com/>)

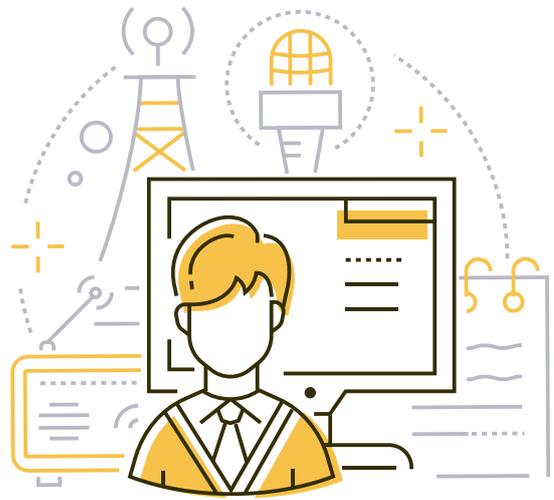
Es la plataforma de Google que permite a los docentes gestionar sus cursos. Los profesores pueden crear clases, asignar tareas a sus estudiantes, calificarlas y, sobre todo, enviar la respectiva retroalimentación y realizar videoconferencias.

Moodle (https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)

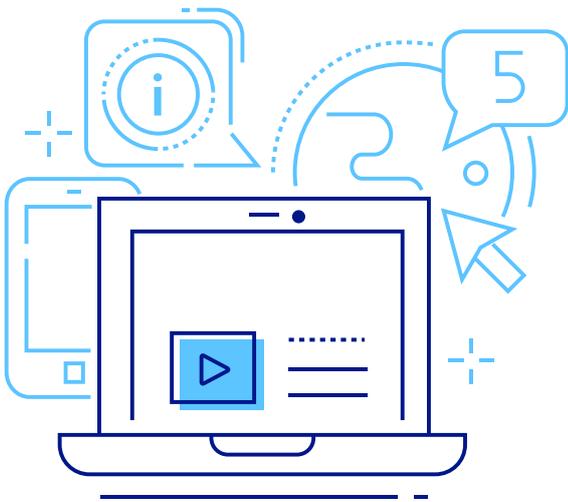
Es una de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo. Está diseñada para crear ambientes de enseñanza aprendizaje en línea. Tiene un conjunto de herramientas centradas en el estudiante y se pueden generar actividades que desarrollen el aprendizaje colaborativo; además, tiene una interfaz simple, fácil de aprender y usar.

Escenarios sin conectividad

En estos contextos, corresponde al docente seleccionar y diseñar experiencias de aprendizaje para complementar lo propuesto por el Minedu y formular algunas preguntas retadoras para que los estudiantes propongan o den recomendaciones vía telefónica o, en otros casos, a través de alguna radio o TV local.



Escenarios semipresenciales



Se produce el aprendizaje mediado a través de un espacio presencial como el aula convencional (espacio físico de la IE); sin embargo, el docente también aprovecha escenarios virtuales o a distancia para mantener la interacción con sus estudiantes a través de actividades complementarias que contribuyan con la construcción del producto y las capacidades establecidas en la planificación. En algunos casos, el docente aprovecha los recursos y herramientas propuestas por el Minedu en PerúEduca.

Fases del diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje

Planificar un proyecto de aprendizaje es un proceso creativo y flexible que en su desarrollo nos exige admitir la incertidumbre y lo imprevisible, pues se sostiene en los intereses y necesidades de los niños. Lo que nos lleva a reflexionar, rediseñar y reorientar el proceso, para crear nuevas situaciones que permitan a los niños seguir aprendiendo. Existen diversos planteamientos y opciones para llevar a cabo un proyecto de aprendizaje. A continuación, te presentamos las fases consideradas para diseñar y gestionar un proyecto:



Diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje utilizando un entorno virtual

Existen diferentes formas y estrategias para diseñar un proyecto. Encontramos planteamientos sencillos y concretos y otros muy específicos y detallados.

Dadas las circunstancias en que nos encontramos a nivel nacional y siendo los entornos virtuales una alternativa para desarrollar proyectos de aprendizaje, se sugiere reflexionar y/o proponer las siguientes acciones:

Orientaciones para el diseño del proyecto de aprendizaje

Para diseñar un proyecto de aprendizaje debes considerar lo siguiente:

1

Iniciar pensando en los aprendizajes de tus estudiantes como en el resultado final.

2

Conocer las necesidades y los intereses de tus estudiantes. Un proyecto no siempre se relaciona con un problema del entorno; también puede ser la respuesta a un interés propio de la edad de los niños y las niñas o la combinación de ambos.

3

Durante la planificación hazte las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprenderán mis estudiantes?
- ¿Cuán efectivas serán las estrategias y actividades de aprendizaje que estoy planificando?
- ¿Qué posibles problemas podrían entorpecer el desarrollo de las situaciones de aprendizaje?

4

Recuerda que planificar un proyecto de aprendizaje desde un enfoque educativo por competencias es un proceso creativo que nos exige:

- Diseñar situaciones de aprendizaje creativas, flexibles y que superen en su implementación la rigidez de la planeación curricular.
- Admitir en su desarrollo la incertidumbre y lo imprevisible. Recordemos que todo lo que proponemos está sostenido por los intereses y necesidades de los estudiantes, pero es probable que surjan diversas situaciones durante el desarrollo del proyecto, como el poco interés por continuar o la aparición de nuevos motivos para el estudiante. Estas situaciones no son negativas, pues estudiantes y docentes pueden reorientar el proceso y sus propósitos, creando nuevas situaciones y estableciendo nuevos rumbos para seguir aprendiendo.

5

Generar condiciones

- Conversa y pregunta a los estudiantes sobre sus inquietudes respecto a información, recreación, arte, deportes a partir de artículos, lecturas, noticias curiosas o de actualidad. Observa qué les interesa y motiva, entre otros aspectos.
- Analiza las competencias, capacidades y desempeños del Currículo Nacional, considerando la situación significativa y el problema del proyecto de aprendizaje.
- Observa y analiza el contexto, los problemas de la escuela o la comunidad que afectan y/o preocupan a los niños y las niñas y, por tanto, que los motiva a buscar soluciones o respuestas para su mejora.

7

Diseñar el proyecto de aprendizaje con la participación de los estudiantes considerando:

- Lo que se va a aprender.
- Las acciones que se llevarán a cabo.
- Las tareas que se cumplirán y los equipos de trabajo.
- Los plazos y las coordinaciones necesarias.
- Los recursos necesarios.

6

Condiciones para generar las interacciones de los estudiantes

- Crea un ambiente de confianza y de escucha mutua “libre de riesgos” para que los estudiantes se sientan cómodos respondiendo y preguntando.
- Otorga el tiempo suficiente para que los estudiantes formulen, procesen y respondan a las preguntas.
- Estimula la participación sin censuras, respetando sus creencias, saberes previos, cosmovisión a partir de una lluvia de ideas.
- Prevé materiales para facilitar la anotación de las ideas (portafolio, pizarrón, computadora).

8

Realiza preguntas orientadoras que permitan movilizar y dar coherencia a las actividades del proyecto. Estas sirven como un faro que atrae el interés de los estudiantes y los dirige a conseguir los aprendizajes y productos del proyecto.

Orientaciones para gestionar el proyecto de aprendizaje

A continuación te brindamos algunas orientaciones para gestionar el proyecto de aprendizaje:

- Recordar el propósito del proyecto, para mantenerlos motivados, haciendo referencia a las preguntas orientadoras:
¿Qué estamos aprendiendo con nuestro proyecto?
¿Estamos avanzando para dar respuesta a nuestra pregunta?

- Promover el aprendizaje colaborativo, es decir pasar del trabajo en grupo a la colaboración.
Nos vamos a organizar según lo acordado.
Formaremos equipos de trabajo.

- Hacer seguimiento al plan y al cronograma acordado, es decir, hacer seguimiento a que todas las actividades del proyecto se realicen.

- Brindar información. Siempre debemos ofrecerles sugerencias y pautas que los ayuden a cumplir sus actividades.

- Propiciar la investigación, para seleccionar información relevante, vinculada con el propósito del proyecto y generar nuevos conocimientos.

- Reajustar las actividades de aprendizaje, observando cuáles son de mayor dificultad o cuáles les gustan más, para tomar decisiones oportunas.

- Favorecer la metacognición continua durante las actividades, invitándolos a reflexionar sobre cómo están aprendiendo y qué están haciendo con el fin de autoevaluarse y autorregularse.

¿Qué puedes hacer para empezar tu proyecto?
¿Qué aprendiste hoy?
¿Cómo te das cuenta de que estás progresando?
¿Qué te pareció más difícil?
¿Qué puedes hacer para mejorar?
¿Cómo participas en el grupo?
¿Cómo puede mejorar tu participación?

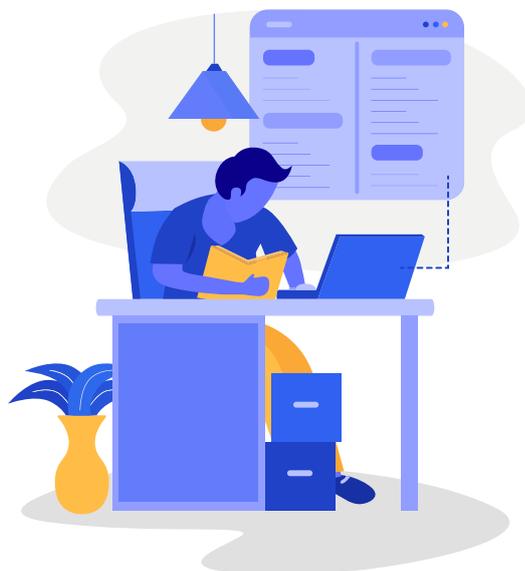
- Monitorear constantemente el trabajo es fundamental porque solo así podremos determinar si el grupo (que debe ser pequeño) entendió bien la tarea o si está funcionando como equipo colaborativo. Solo así, de ser preciso, podremos reorientarlos.

Rol del docente y del estudiante en un proyecto de aprendizaje en un entorno virtual

El docente como mediador busca:

El docente como mediador busca:

- Promover procesos de participación, interacción y colaboración, de tal forma que los alumnos puedan apropiarse del conocimiento en forma activa e interactiva.
- Ejercer una tutoría constante del proceso de aprendizaje, es decir actuar como guía durante el desarrollo de dicho proceso, orientando al alumno en la ejecución de las actividades previstas. Esto se relaciona también con la práctica de recoger información permanentemente para dar o brindar la retroalimentación oportuna al progreso de los estudiantes.
- Actuar como animador y moderador de la comunicación intragrupal: planificar instancias de interacción que podrán ser sincrónicas o asincrónicas. En ese sentido y en lo más específico, el docente es el encargado de:
 - Definir el propósito de aprendizaje en el marco de las competencias y capacidades del CNEB.
 - Seleccionar y organizar los contenidos que se desarrollarán como parte del proyecto.
 - Definir las estrategias y actividades virtuales que se propondrán a los estudiantes.
 - Elegir la o las herramientas del entorno virtual que se utilizarán.
 - Seleccionar y/o crear los materiales digitales que se emplearán como recursos didácticos,
 - Fijar tiempos de trabajo y establecer estrategias e instrumentos de evaluación.



El estudiante como protagonista de su aprendizaje:

- Participa activamente en la construcción del conocimiento. Gestiona su aprendizaje con autonomía.
- Crea a partir de la investigación. Es responsable de diseñar propuestas, mejorarlas a partir de la realimentación e incentivar a sus pares a la participación.
- Comparte lo que ya aprendió y lo que se está aprendiendo, promoviendo comunidades de aprendizaje y propiciando dinámicas de trabajo en equipo.
- Colabora con sus docentes, sus pares y hasta la comunidad, un trabajo en el que el proceso de aprendizaje se fundamenta en la interacción con diferentes contextos y posturas.

Tutorial para el desarrollo, el diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje



La propuesta de un tutorial para desarrollar las fases de diseño y gestión de un proyecto de aprendizaje tiene como finalidad brindarle al docente los procesos y orientaciones básicas a seguir en el planteamiento de un proyecto. Esto es posible a partir del desarrollo de las fases convenidas en este tutorial y presentadas en fascículos que exponen cada fase, dentro de las cuales se detallan a modo de pautas las consideraciones a atender desde la perspectiva de una metodología de proyecto y en un contexto de educación a distancia, como característica singular a la que se adaptan las escuelas en estos tiempos.

