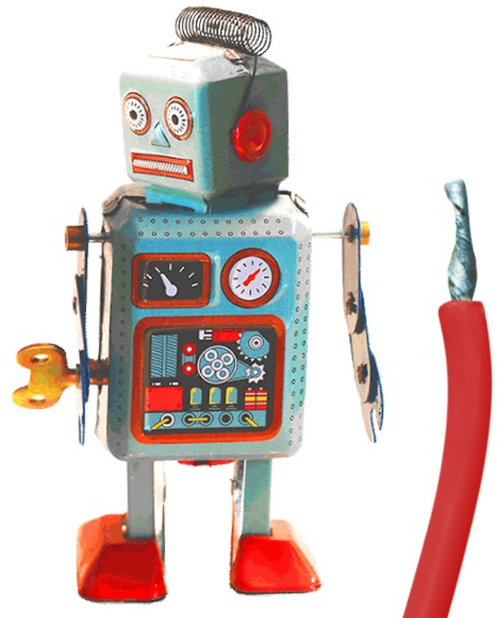
Estrategias

Aprendizaje basado en...

PROYECTOS

PROBLEMAS

RETOS



¿QUÉ ES?

PROYECTOS

Es una estrategia colectiva orientada hacia una producción concreta, mediante la cual todos los estudiantes pueden implicarse activamente en función de sus propios medios e intereses.

PROBLEMAS

Es una estrategia de enseñanza en la que los estudiantes aprenden a partir de implicarse en la resolución de un problema.

RETOS

Es una estrategia útil para involucrar a los estudiantes en una situación problemática real cuya resolución requiere alcanzar una meta determinada.

BENEFICIOS

PROYECTOS

100%

- Posibilita la movilización de recursos cognitivos.
- Crea una experiencia social muy similar a la vida real.
- Genera aprendizaje de conocimientos vinculados al proyecto.
- Facilita la identificación de necesidades formativas.
- Permite fijar metas colectivas y adquirir competencias del mundo del trabajo y de la comunicación.
- Contribuye a que los individuos, se consideren actores, en lugar de meros agentes.
- Favorece el desarrollo de la autonomía.
- Permite tomar conciencia del hecho que toda decisión se funda en saberes tanto teóricos como procedimentales y que los que ejercen una cierta influencia no son quienes gritan más fuerte, sino los que analizan las posibilidades, los medios y contribuyen a concebir estrategias realistas (Perrenoud, 1999).

BENEFICIOS

PROBLEMAS

100%

- Permite la organización del debate respetuoso.
- Facilita la producción y confrontación de hipótesis.
- Favorece la reflexión axiológica y metacognitiva.
- Provoca la formulación de respuestas divergentes.

BENEFICIOS

RETOS

100%

- Favorece el desarrollo de la creatividad ante la necesidad de encontrar soluciones indeterminadas.
- Promueve la comprensión del proceso de planeación de acciones ante un desafío.
- Genera sensibilización y motivación.
- Estimula el desarrollo colaborativo entre estudiantes y el trabajo en red comunitaria.
- Facilita la vinculación entre los contenidos escolares y la vida real.
- Expone a los estudiantes al ejercicio de la tolerancia al fracaso y la frustración.

APRENDIZAJE

PROYECTOS

Se conoce a partir de las necesidades que surgen durante la elaboración del proyecto.

PROBLEMAS

Resolver un problema induce a procesos cognitivos de orden superior en el que se ponen en juego los conocimientos adquiridos.

RETOS

Al dirigirse hacia un objetivo, los estudiantes requieren adquirir información y procurar el despliegue de habilidades relacionadas.

SE BASA EN

PROYECTOS

Se propone la elaboración de un proyecto que debe concretarse en producto, servicio o proceso.

PROBLEMAS

El problema planteado puede ser real o ficticio, mientras que la solución es abstracta y se consigue reflexivamente.

RETOS

El reto remite a un problema o necesidad real y demanda una resolución efectiva y situada.

SURGE DE

PROYECTOS

Del acuerdo entre el profesor y los estudiantes.

PROBLEMAS

El profesor ofrece el problema y los alumnos dirimen su resolución.

RETOS

El docente plantea el reto y los estudiantes la solución.

EVALUACIÓN

PROYECTOS	PROBLEMAS	RETOS
El proceso y el producto.	El proceso.	El proceso y la superación del desafío.

- Autoevaluación: e-portafolio, relato de la experiencia en primera persona, diario de campo, blog, conferencia.
- Coevaluación: Comentarios de otros estudiantes que trabajan en los mismos espacios virtuales, a través wikis, blogs, interacciones verbales o mensajes de audio y video.
- Evaluación del docente: Rúbrica de evaluación, lista de cotejo, escalera de retroalimentación, analíticas (siempre que no sean meramente cuantitativas), defensa oral.
- Evaluación externa: referente en relación con el tema e informado del proceso.

ROL DOCENTE

PROYECTOS

- Reponer el sentido de las actividades en el marco de la propuesta general.
- Detectar los nuevos saberes que los estudiantes requieren para avanzar en la construcción de conocimiento.
- Intervenir didácticamente ante los posibles errores
- Orientar hacia las preguntas propias de los campos disciplinares.
- Explicitar qué se espera que los alumnos logren al finalizar el proyecto.
- Proponer el trabajo articulado con otras áreas.

PROBLEMAS

- Seleccionar o elaborar el problema.
- Comunicar el problema de tal manera que todos los estudiantes lo entiendan y dimensionen correctamente.
- Orientar a los estudiantes durante el discernimiento del problema.
- Contribuir a la reconducción de los juicios de valor y distinguir las opiniones de los argumentos.
- Fomentar la indagación de la información requerida para abordar el problema en todas sus dimensiones y facilitar materiales pertinentes.
- Coordinar el cierre de la reflexión en torno al problema.

RETOS

- Plantear el reto.
- Promover el involucramiento de los estudiantes.
- Facilitar el avance de los alumnos durante el proceso mediante retroalimentación.
- Ofrecer preguntas detonadoras y evitar dar soluciones.
- Asesorar y canalizar dudas hacia referentes externos.
- Estimular el sentido de colaboración.
- Apoyar en la resolución de conflictos.
- Mediar en la negociación de espacios, asesorías y recursos.
- Incentivar el pensamiento creativo asociado a la asunción de riesgos y a la experimentación.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

PROYECTOS

Reflexionar acerca de: ¿Cuál es el papel del docente en el desarrollo del proyecto? ¿Cuáles son sus tareas? ¿Cuál es el papel del alumno en el desarrollo del proyecto? ¿Cuáles son sus tareas? ¿Cuál es el papel del proyecto en una comunidad?
¿Cuáles son los aprendizajes durante el desarrollo del proyecto? ¿Y al finalizar?

PROBLEMAS

- Intervenir lo menos posible en el debate de los estudiantes.
- Evitar la sugerencia de posibles soluciones.
- Registrar los conceptos claves que surjan del debate.
- Facilitar espacios de intercambio.
- Moderar el debate para mantener un ambiente respetuoso y colaborativo.
- Reflexionar acerca de: ¿Desde qué preconceptos se podrían vincular los estudiantes con el problema? ¿Cuáles son los "mitos" relacionados? ¿Cuáles son los casos relevantes de conocimiento público que podrían asociarse?

RETOS

- Renunciar a tener el control habitual de la clase con el fin de guiar a los estudiantes en todo el proceso.
- Permitir que los estudiantes cometan errores para que posteriormente ellos mismos puedan descubrirlos y corregirlos.
- Documentarse en caso de que los estudiantes seleccionen un tema que no sea de su total conocimiento o una tecnología que vaya más allá de su dominio.
- Saber trabajar de forma colaborativa con otros colegas de diferentes áreas ya que comúnmente los retos son multidisciplinarios.
- Reflexionar acerca de: ¿En qué medida el reto es significativo para los estudiantes? ¿Quiénes son los referentes locales que pueden brindar información? ¿Cómo presentar el reto para que motive a los estudiantes a involucrarse?

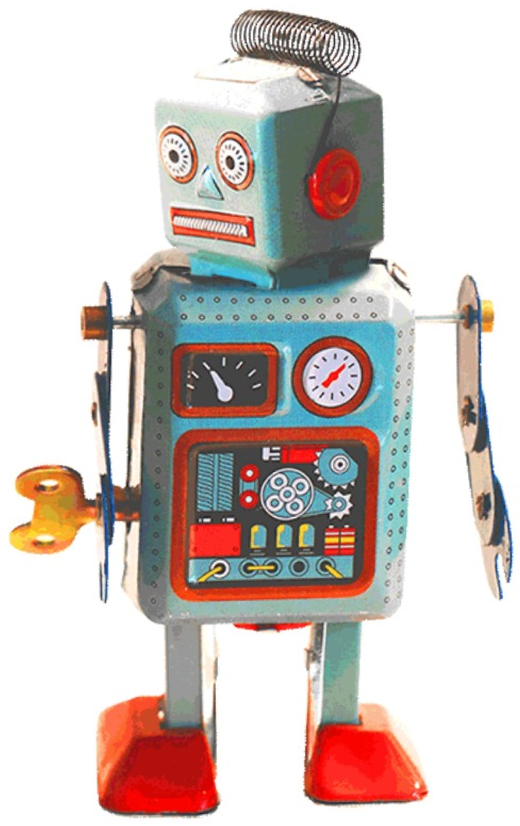
FUENTES CONSULTADAS

In Revista de Technología Educativa (Santiago - Chile), XIV, n° 3, 2000, pp. 311-321. Version française : Perrenoud, Ph. (1999) Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? comment ?, Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation.

LITWIN, E. (2008). El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas. (pp. 89-116). En LITWIN, E. El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Buenos Aires: Paidós.

Tecnológico de Monterrey. (octubre de 2015). Observatorio de Innovación Educativa. Obtenido de Edu Trends | Aprendizaje Basado en Retos: https://observatorio.tec.mx/edutrendsabr

- Isabel Díaz Picón https://pin.it/4H5Rz7F
- Rebeca V. https://image.slidesharecdn.com/canvasip-170615102819/95/abp-proyecto-de-recetas-saludables-canvas-1-638.jpg?cb=1497522576
- Equipo Didactalia https://didactalia.net/pt/comunidade/materialeducativo/recurso/el-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp-magisnet/ec63e011-c6bf-4847-b72d-e497bc35a041



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de Educación