

# DAES

**DISRUPTIVO + AMBIENTAL + EFECTIVO Y EMOCIONAL + STEAM**

## Aprendizaje Basado en Proyectos



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN

**MG. MARIELA B. CAPUTO**  
**OCTUBRE-2023**

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

**1**

**¿QUÉ ES  
EL ABP?**

**2**

**UN POCO DE  
HISTORIA**

**3**

**¿POR QUÉ ES  
RELEVANTE HOY  
EL ABP?**

**4**

**COMPONENTES DE LOS  
PROYECTOS DE ABP**

**5**

**¿CÓMO DISEÑAR  
PROYECTOS DE ABP?**

**6**

**¡MANOS A LA  
OBRA!**

**7**

**HERRAMIENTAS PARA EL  
DISEÑO Y LA PLANIFICACIÓN**

# 1

## ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS?

1. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una **metodología didáctica** en la que se **parte de un desafío**, pregunta o problema que sea **relevante** para los/as estudiantes (puede ser construido entre ellos y los docentes a cargo, o bien propuesto por el docente) y **que se relacione con los contenidos curriculares y con el contexto** o la comunidad escolar.



El ABP pretende integrar los aprendizajes buscando una enseñanza interdisciplinaria, dirigida no solo a la adquisición de contenidos, sino, además, al desarrollo de competencias y habilidades.

De esta manera, en proyectos, los estudiantes se involucran en una serie de actividades que conducen a la elaboración de un producto final (un objeto material, una campaña, una producción audiovisual, una acción o intervención social, etc.), que buscará dar respuesta a la pregunta guía y generar alguna contribución a la comunidad.

# 2

## UN POCO DE HISTORIA

1. El ABP surge a principios del siglo XX de la mano de John Dewey (1859-1952) y William Kilpatrick (1871-1965) como sus principales impulsores.
2. La enseñanza y el aprendizaje a través
3. de proyectos retoma los
4. principios de la Escuela Nueva
5. desarrollados, por Dewey
6. (1964 [1938]), quien destaca la importancia
7. de que los estudiantes puedan aprender
8. haciendo, y que los docentes promuevan
9. el desarrollo de proyectos didácticos que
10. retomen sus intereses y les permitan
11. conectarse con la realidad a través de
12. experiencias directas.

### JOHN DEWEY (1859 - 1952)

Referente de la llamada "educación progresista" y del movimiento de la **ESCUELA NUEVA**.

**APRENDIZAJE:** debía surgir de la propia experiencia.

**PROYECTOS:** debían contemplar actividades para los estudiantes desarrollaran un producto concreto.

**PROBLEMA O DESAFÍO:** debía surgir de la experiencia presente del estudiante y de sus capacidades; despertar en él deseo e interés por aprender y generar ideas nuevas.

ABP

SXX

### WILLIAM KILPATRICK (1871 - 1965)

Discípulo de Dewey: **sistematizó el método** por proyectos para dar forma a las ideas de su mentor.

Identificó **diferentes tipos de proyectos:** a) de creación o producto, b) de resolución de problemas y c) científicos o de investigación.

DECÍA: Los jóvenes "[...] no pueden aprender a ser **inteligentemente críticos de situaciones vivas estudiando situaciones muertas... hay que vivir estas situaciones**".

# 3

## ¿POR QUÉ ES RELEVANTE HOY EL ABP?

1. Si bien se trata de una metodología que tiene muchos años de antigüedad, reviste importancia en el contexto actual de la escuela a nivel mundial y local, donde muchos estudiantes no encuentran sentido en lo que aprenden a medida que avanzan en sus estudios.
2. Esto ha generado la necesidad de reconfigurar las planificaciones y estrategias en función de un nuevo escenario que pareciera ser el inicio de transformaciones más profundas en el campo educativo.

## FORTALEZAS DEL ABP

1. Puede implementarse en contextos de enseñanza y aprendizaje presenciales, virtuales o mixtos. En este sentido, se trata de una propuesta adaptable.
2. Promueve el desarrollo del pensamiento crítico: los estudiantes hacen un seguimiento de su propio proceso de aprendizaje, evalúan el trabajo realizado y pueden aprender de sus errores y mejorar los resultados en un futuro.
3. Promueve la confianza y la autonomía: los estudiantes son los protagonistas del proceso, ya que participan en la planificación del proyecto, distribuyen las tareas, discuten las ideas en común, toman sus propias decisiones y elaboran el producto final.
4. Refuerza el aprendizaje entre pares y las habilidades interpersonales: los estudiantes intercambian ideas y colaboran entre sí durante todo el proyecto, debaten y acuerdan decisiones, y para aprender y conseguir un objetivo común.
5. Genera mayor compromiso y motivación entre los estudiantes: al estar relacionados los proyectos con su realidad o temas de interés, los estimula a querer investigar y aprender sobre ellos porque se sienten interpelados y convocados desde un lugar que los involucra directamente.
6. Estimula la creatividad: al tener que poner en marcha todas las estrategias e ideas posibles para elaborar un producto que dé respuesta al desafío o la pregunta guía planteada, se abre en los/as estudiantes un gran abanico de posibilidades creativas para alcanzar el objetivo, utilizando diversas herramientas, insumos y competencias digitales.
- 7.

Así, este tipo de trabajo ayuda a que los estudiantes indaguen en determinadas temáticas y problemas, y también planifiquen actividades a realizar, orientados por sus docentes. De este modo, se promueve en ellos el desarrollo de diferentes capacidades.

## ENSEÑANZA POR CAPACIDADES

Se entiende por capacidades la combinación de saberes, habilidades, valores y disposiciones, que atraviesan transversalmente los contenidos disciplinares y las áreas de conocimiento, y que se adquieren de modo continuo y progresivo. A saber:

1. Comunicación.
2. Cooperación.
3. Pensamiento crítico.
4. Conciencia o autoconocimiento.
5. Regulación emocional.

## ¿QUÉ NOS DEBEMOS PREGUNTAR ANTES DE PROPONER EL TRABAJO EN AULA MAKER Y ABP?

¿Cómo generar experiencias de aprendizaje que entusiasmen y atrapen a nuestros estudiantes y aprovechen su inclinación natural a aprender?

¿Cómo hacerlo de un modo significativo e incluir los aprendizajes disciplinares y culturales que creen les servirán en su presente y futuro?

Las experiencias de aprendizaje deben pensarse multidimensionalmente

SABER

SABER  
HACER

SABER  
SER

¿CÓMO?

Resolviendo interrogantes a través de la experimentación y la constatación fáctica. Que nos devuelve al por qué inicial.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



## ¿CÓMO? SEGUNDA CLAVE:

Cuando planificamos tener en cuenta:

- El conocimiento cotidiano
- El conocimiento científico-tecnológico
- El conocimiento metadisciplinar

## ¿CÓMO? TERCERA CLAVE:

Cuando planificamos:

- 1-qué idea tienen mis estudiantes sobre el tema?
- 2-qué tendría que preguntarles o pedirles que hagan para saber esas ideas?
- 3-qué tengo que proponer para ponerlos en situación de repensar sus ideas?

# 4

## COMPONENTES DE LOS PROYECTOS ABP

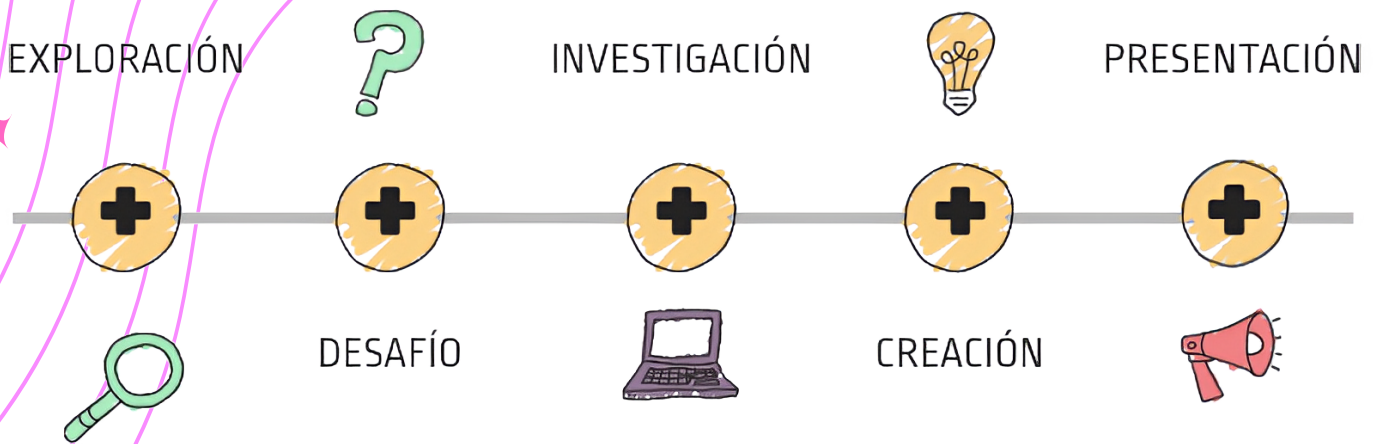
Podemos resumir los componentes fundamentales de este tipo de proyectos en los siguientes:

1. **Pregunta, problema o desafío del mundo real:** debe ser significativo para los estudiantes y capaz de abordarse desde los contenidos curriculares.
2. **Trabajo interdisciplinario:** un área disciplinar organizadora y/o principal y áreas colaboradoras con sus respectivos docentes.
3. **Planificación** en tiempos razonables y con la posibilidad de realizar ajustes a lo largo del proyecto, en caso de que sea necesario.
4. **Involucramiento de otros actores de la escuela**, sobre todo al equipo directivo, y la comunidad educativa en general (siempre que sea posible).
5. **Producto final** auténtico que refleje los aprendizajes de los estudiantes y que aborde y/o dé respuesta a la pregunta guía o al desafío planteado al inicio.
6. **Evaluación** continua: de proceso, en cada instancia de trabajo, y hacia el final con el producto que se elabore. Instrumentos de evaluación que faciliten el seguimiento por parte de los estudiantes de sus aprendizajes, además de aquellos que precise el/la docente para ponderar el trabajo (por ejemplo, rúbricas). La evaluación es un proceso en el que recogemos información sistemáticamente, que nos permite elaborar un juicio de valor en función del cual tomamos decisiones.

# 5

## ¿CÓMO DISEÑAR PROYECTOS DE ABP?

### ETAPAS DE UN PROYECTO DE ABP



## EXPLORACIÓN

Antes del diseño propiamente dicho tiene lugar, por supuesto, una etapa de exploración, que supone:

- Explorar temas de interés en conjunto. Puede ser un eje temático, una pregunta o situación.
- Indagar con los demás colegas y/o con los estudiantes cuáles son las inquietudes que se querrían abordar y por qué, qué grado de relevancia tienen en lo individual, colectivo y curricular. Puede ser un eje temático, una pregunta o situación –a partir de contenidos del diseño curricular o de los NAP– También puede surgir del propio interés de los/as estudiantes y, en ese caso, los/as docentes evaluarán en qué medida puede vincularse con los contenidos a trabajar.

## DESAFÍO

Contempla las siguientes acciones:

- Presentación y objetivos del proyecto.
- Planteo del problema o pregunta guía transversal.
- Definición del producto final
- Conformación de equipos de trabajo.

Se focaliza en:

1. Establecer el problema o desafío y la pregunta guía relacionada que vertebrará toda la propuesta (también considera un enfoque multi e interdisciplinario para el tema a abordar).
2. Establecer el producto final, que se desarrollará en la tercera etapa (puede ser muy diverso, de acuerdo al tipo de proyecto pensado).
3. Proponer la división en grupos entre los estudiantes para que trabajen colaborativamente en las actividades así definidas-

## INVESTIGACIÓN

Contempla las siguientes acciones:

- Análisis de la problemática a través de distintas disciplinas.
- Abordaje interdisciplinario del problema.
- Preguntas interpeladoras en relación con el desafío o problema.
- Actividades individuales y grupales.
- Realización de subproductos o entregas parciales.

## CREACIÓN

Se focaliza en:

1. Crear y elaborar concretamente el producto final contemplado en la propuesta original; antes, dependiendo del tipo de producto (quizás no sea necesario en todos los casos), se puede generar un prototipo o bosquejo.
2. Poner en juego todos los conocimientos trabajados en las etapas anteriores para volcarlos en una producción que pueda responder a la pregunta inicial guía.
3. Incluir una dinámica de "círculo de crítica" (opcional) en la que la clase pueda ponderar el trabajo de cada grupo, expresando los aspectos potentes y lo que podría mejorarse (siempre respetuosamente), a partir de una serie de indicadores o ítems (por ejemplo, calidad, claridad, efectividad, sugerencias, etc.).

## PRESENTACIÓN

Contempla las siguientes acciones:

- Elaboración del guion del evento de presentación.
- Presentación y socialización del producto final.
- Reflexión de cierre sobre lo aprendido y transitado.

## EN TODAS LAS ETAPAS

Se puede incluir un espacio de lluvia de ideas (grupal), un diario de aprendizaje (como recurso individual y privado del estudiante para registrar, a partir de una serie de preguntas guía, su propio proceso de aprendizaje) y la evaluación de esa fase (de acuerdo a las acciones que se hayan propuesto y realizado; se pueden usar pequeñas rúbricas o la modalidad que el/la docente elija o se haya acordado previamente con los/las estudiantes).

# 6

## ¡MANOS A LA OBRA!

### ¿Qué debemos tener en cuenta?

Antes de comenzar a trabajar en los propios proyectos, es conveniente revisar tres elementos clave para idear un proyecto de ABP.



## PRESENTACIÓN

Qué conocimientos y capacidades se espera que los/as estudiantes adquieran y desarrollen, en función de su contexto y la importancia del objeto de estudio.

Preguntas orientadoras:

- ¿Por qué es fundamental que los estudiantes aprendan esto?
- ¿De qué manera se relaciona con su realidad cotidiana?
- ¿Cómo se vincula con su futuro más próximo?
- ¿Está relacionado con otros temas ya trabajados?
- ¿Es posible articularlo con otros espacios curriculares?

# ESTUDIANTES

Qué características tienen los estudiantes, qué los convoca, inquieta y motiva.

Preguntas orientadoras:

- ¿Qué conocimientos o experiencias previas tienen sobre este tema?
- ¿Cómo se relaciona la propuesta con sus intereses e inquietudes?
- ¿De qué manera es posible convocarlos/as para que esos conocimientos adquieran sentido?

# CURRÍCULUM

Qué contenidos y qué capacidades se priorizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se trata de una definición institucional y de cada docente.

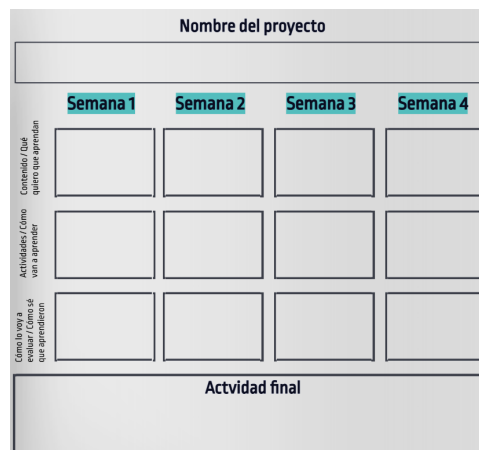
Preguntas orientadoras:

- ¿Cuáles son los contenidos y las habilidades que se espera que desarrollen los/as estudiantes de acuerdo con los NAP y el diseño curricular?
- ¿Cuáles son los que la institución valora, promueve y espera que alcancen?
- ¿Existe algún proyecto institucional que trabaje en esta línea? ¿Cómo se articula la propuesta de ABP con ese proyecto?
- ¿Cuáles son los contenidos y las habilidades que prioriza el/docente?

# 7

## HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO Y LA PLANIFICACIÓN

Conecta1 es un sitio web que pone a disposición diferentes recursos digitales de uso libre; entre ellos, ofrecen un Canvas para ABP con plantillas en formato digital y para ser descargadas e impresas. También, han creado una plantilla en Genially, dentro de la categoría de infografías, que cualquier persona que tenga una cuenta en este sitio puede utilizar libremente para sus propios diseños:

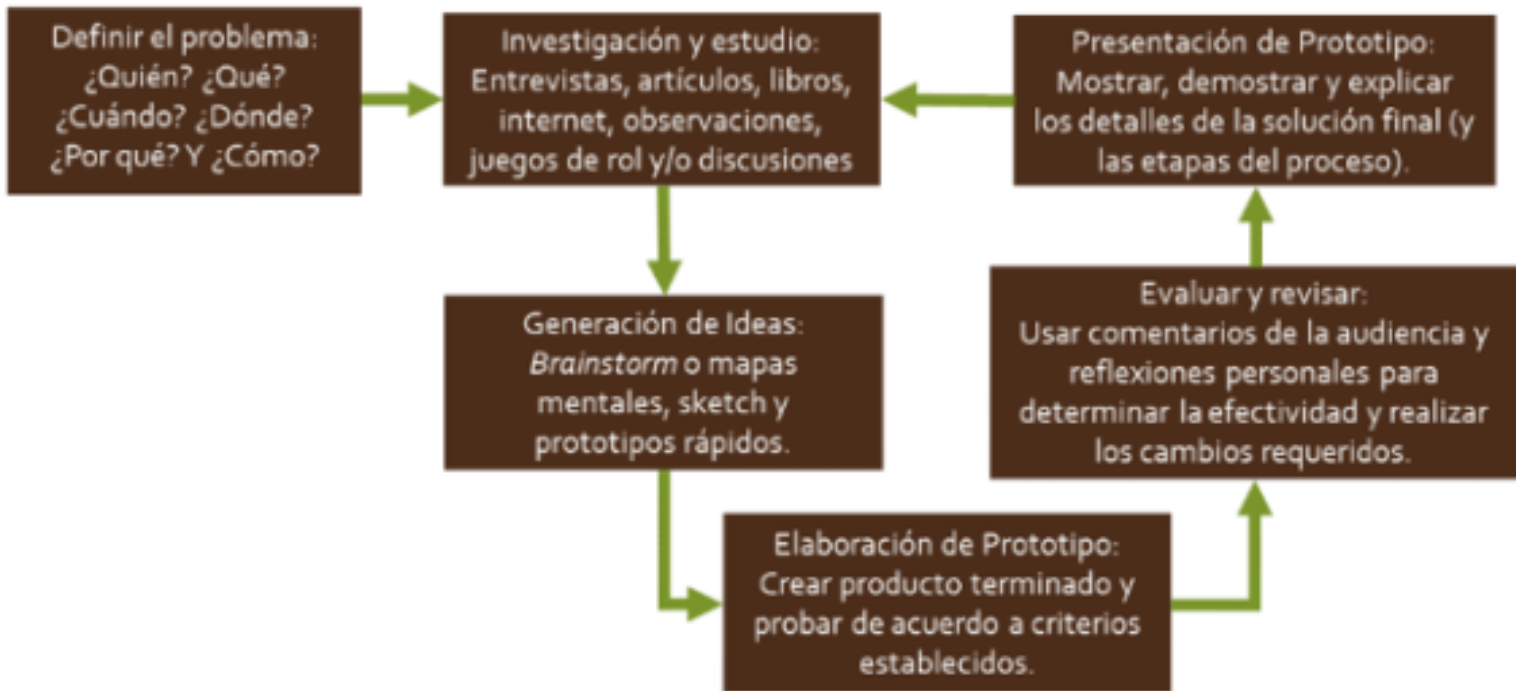


Por último, compartimos un esquema posible de planificación para esbozar, de manera más detallada, las definiciones y decisiones a considerar sobre aspectos puntuales del proyecto.



# CICLO DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN PROYECTO STEAM (ZAMORANO 2018)

## El proceso de diseño



**"EL PENSAMIENTO ES FUNDAMENTALMENTE UNA HERRAMIENTA QUE PERMITE ACTUAR SOBRE LA REALIDAD A LA VEZ QUE SE NUTRE DE ELLA, EL CONOCIMIENTO NO ES SINO EL RESULTADO DE LAS EXPERIENCIAS CON EL MUNDO"**

**JOHN DEWEY**