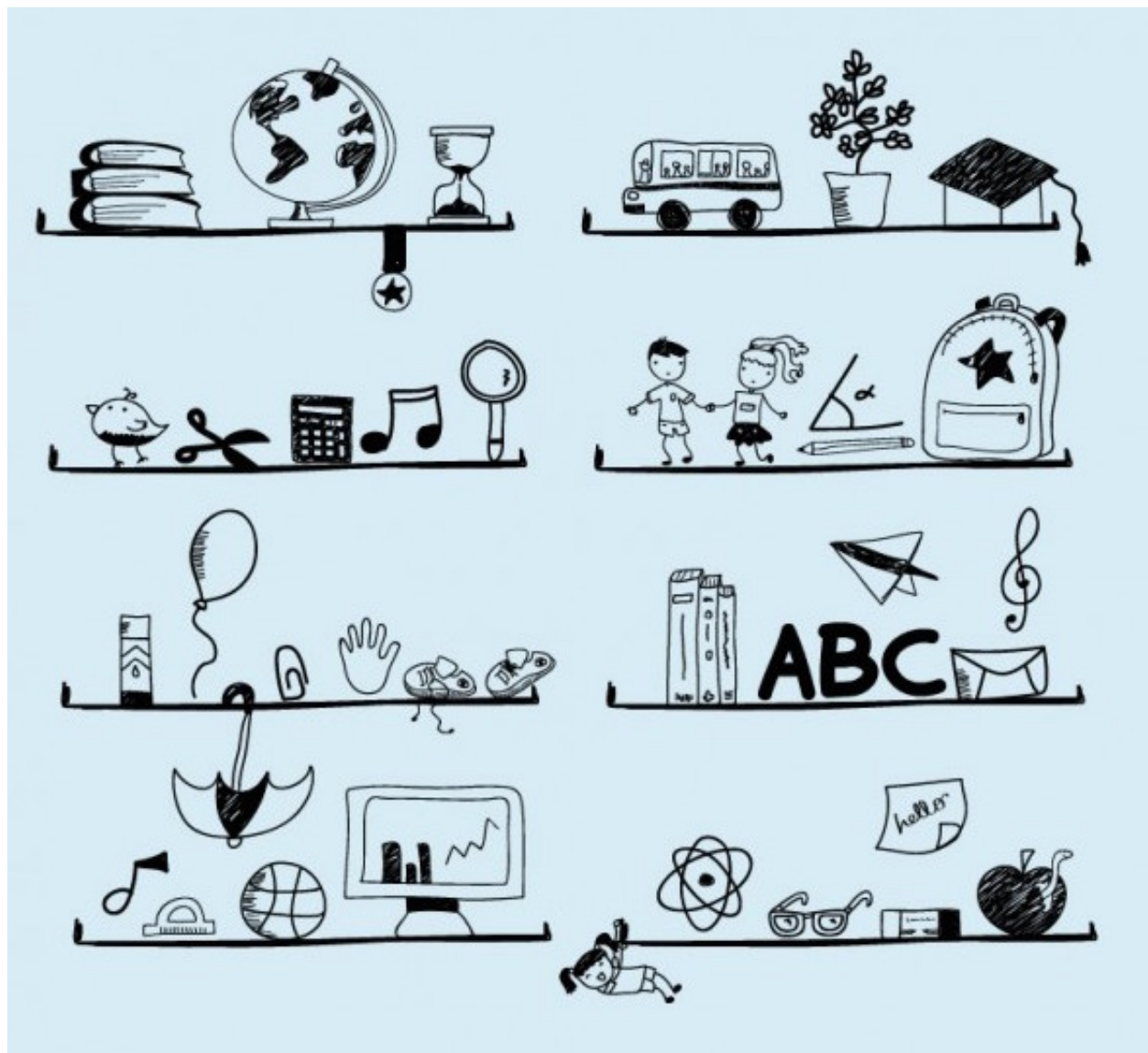


## Primeros pasos para el Aprendizaje Basado en Proyectos



El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, *Project-based learning*) es un método de aprendizaje en donde los estudiantes adquieren un rol activo. Incrementa el interés (*engagement*) del alumno en torno a un tema que le motiva y que satisface su interés por explorar nuevos conocimientos.

A pesar de que los proyectos deben cumplir los contenidos mínimos marcados en los currículos oficiales, el estudiante tiene autonomía y capacidad de decisión en el desarrollo de los proyectos, aunque también pueden ser asignados por el profesor, pero siempre debe partir de las necesidades e intereses del grupo.

En esta metodología los alumnos siguen un proceso en donde el resultado final no es el objetivo sino el desarrollo de ese trabajo. El aprendizaje de contenidos tiene la misma importancia que el hecho de poder adquirir habilidades y actitudes durante el proceso.

## **Materiales para comenzar con esta metodología**

### **1. Educalab**

El [canal de Youtube de Educalab](#) posee una serie de listados con vídeos tutoriales y cursos MOOC sobre metodologías activas. Entre ellos destaca uno especialmente interesante con 38 vídeos orientados a explicar la puesta en marcha del aprendizaje basado en proyectos.

Asimismo, en el siguiente vídeo se puede visualizar una mesa redonda entre maestros que explican sus experiencias sobre el aprendizaje basado en proyectos en educación infantil y primaria

## 2. [Juan José Vergara](#)

Por otro lado, Juan José Vergara, un experto en este tipo de metodología activa, presenta en su [web](#) una serie de materiales así como una recopilación de experiencias sobre aprendizaje basado en proyectos realizados en diferentes centros educativos.

En el siguiente enlace se puede acceder a todos sus materiales en abierto:

Entre los proyectos que se presentan en su web, destaca uno llamado [El péndulo de Ifoulou](#), que se desarrolla en el IES Barrio de Bilbao de Madrid y se explica en un texto llamado **¿Cómo trabajar la educación para el desarrollo desde el aprendizaje basado en proyectos?**

La experiencia que se narra, fue galardonada con el [premio “Vicente Ferrer”](#) concedido por la Agencia Internacional de Cooperación al Desarrollo (AECID) en su sexta edición. Es importante señalar que este trabajo parte de una evolución en el tratamiento metodológico que el equipo de Juan José Vergara lleva ensayando desde hace años y centrado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el resto de metodologías activas.

Este enfoque basado en la práctica y el compromiso de docentes y aprendices por trabajar desde y para la realidad del contexto que rodea al centro educativo, ha ido dirigiendo cada vez más la idea de que las temáticas de los proyectos deben ser comprometidas con valores comunitarios.

---

**“La educación no cambia en mundo, cambia a las personas que cambiarán en mundo”.**

---

## **10 pasos para comenzar con el aprendizaje basado en proyectos**

La [web actualidad pedagógica](#) por su parte, ha elaborado un artículo con 10 pasos para comenzar a aplicar esta metodología en el aula. Aunque no pretende ser una guía para programar proyectos, exponen estos que desde el punto de vista del autor podrían ayudar a empezar.

### **1. Elegir el tema vertebrador del proyecto.**

Como se comentaba anteriormente, el tema vertebrador puede partir de los alumnos, del profesor o compartido. Lo importante es que el tema sea cercano a los intereses del grupo y resulte atractivo para ellos. El tema del proyecto va a estar relacionado con su producto final.

### **2. Identificar y poner en común los objetivos y contenidos curriculares.**

Si en el proyecto participan profesores de asignaturas diferentes, el primer paso es identificar los contenidos curriculares que se quieren trabajar y ponerlos en común. Lo ideal es que los contenidos curriculares elegidos para cada proyecto tengan cierta relación con el tema vertebrador.

### **3. Acontecimiento sorprendente.**

Los profesores deben iniciar los proyectos con una actividad que motive a los alumnos a investigar sobre el tema. Debe generar preguntas y dudas. Cuando el tema es elegido por el profesor, puede presentarse este “acontecimiento” antes de que ellos sepan el eje vertebrador, ya que de esta

manera podemos guiarles a elegir el tema en relación con la actividad que hayamos realizado.

#### **4. Lista de deseos.**

Una vez realizada la actividad de apertura se han de identificar los contenidos a aprender, así como el producto final. Es muy importante que elaboremos la lista con los alumnos para que se reflejen sus “deseos” y sus necesidades de aprendizaje. Expondremos la lista de palabras clave en un lugar visible del aula para que tengamos siempre claro hacia dónde vamos.

#### **5. Elección del producto final.**

Una vez conocidas la lista de aprendizaje y el tema vertebrador, es necesario elegir con qué producto vamos a exponer a los demás nuestros aprendizajes. Al igual que en los puntos anteriores, podemos dejar que los alumnos elijan el producto, lo puede elegir el profesor o puede ser negociado. En cualquier caso, el producto final nos va a marcar qué competencias va a adquirir el alumno.

#### **6. Queremos que el alumno sea competente en...**

La elección de las competencias que adquirirá el alumno puede realizarse antes de la elección del producto final y ambos pasos se condicionan mutuamente. Si el producto final es elaborar un recurso multimedia en grupo los alumnos adquirirán unas capacidades diferentes de si el producto final es una presentación oral por parejas.

#### **7. Plazos y fases del proyecto.**

Es necesario dejar claros los plazos que se tienen para cada fase del proyecto. Los proyectos se dividen en tres fases claras, una primera etapa de investigación y planificación, una segunda etapa de desarrollo del producto final, y por último una tercera etapa de exposición y evaluación.

#### **8. Establecer metas de aprendizaje (rúbrica).**

La rúbrica es una herramienta fundamental para que los alumnos puedan evaluar su propio proceso y tanto ellos como el profesor tengan clara la meta final. La rúbrica debe incluir los niveles de consecución de las competencias y de los contenidos curriculares. La rúbrica se presenta en la primera fase del proyecto.

#### **9. Los amigos críticos.**

Durante el desarrollo del proyecto es muy importante que los alumnos vayan recibiendo información del proceso. Con las rúbricas, los alumnos pueden hacer intercambios de grupo

temporales para aportar ideas a otros compañeros. En estos intercambios deben ayudar diciendo qué está bien y qué piensan que tienen que mejorar. Los compañeros dan una información muy valiosa al resto de grupos. Al mismo tiempo, el profesor seguirá muy de cerca el desarrollo de cada trabajo para ir dando información sobre el alcance de las metas de aprendizaje.

## **10. Exposición pública.**

El producto final será expuesto ante una audiencia. Será en este momento donde se proporcione al alumnado una evaluación final sobre sus resultados de aprendizaje. Exponer el trabajo ante los demás motiva a los alumnos a obtener un resultado positivo y mostrar lo mejor de sí mismos.

Otras entradas en Eduforics sobre Aprendizaje Basado en Proyectos:

[Aprendizaje basado en proyectos: un proyecto auténtico y real](#)  
[10 consejos para evaluar el aprendizaje basado en proyectos](#)