

XVII. PROYECTO EDUCATIVO

En este modelo los alumnos participan (cooperan) en proyectos orientados a generar prácticas innovadoras y esa participación les permite aprender a aplicar (emplear) los conocimientos adquiridos en situaciones reales y, al mismo tiempo, contribuir al mejoramiento de la calidad de vida.

Otras denominaciones del modelo: proyecto educativo; proyecto de aprendizaje; método de proyectos; proyecto; proyecto de desarrollo; proyecto didáctico. Learning project; project; project method; work group; hot groups; mission imposible; stages.

Variantes

- Cabina de planificación; comando estratégico; control de comando.
- Experimentos inusuales (que sólo ocurren por una vez)
- Práctica; estadia
- Proyecto piloto; Modelo de proyecto

Proyecto de aprendizaje

Se suele hablar de proyecto dentro de una institución, cuando un grupo lleva a cabo (se dedica o gestiona) alguna actividad novedosa. Por ejemplo, un proyecto de construcción, un adiestramiento, una innovación técnica, alguna participación ciudadana o una acción artística pública. Los proyectos de aprendizaje suelen favorecer las prácticas innovadoras, orientadas al futuro, y se centran en actividades y productos de utilidad social o interés para los organizadores. No buscan sólo el aprendizaje de individuos, sino que también estimulan el aprendizaje de la colectividad u organización. Se puede tratar de un gran proyecto como la exploración del espacio o de un proyecto pequeño como la reestructuración de una plaza de juegos para niños; pueden ser proyectos de empresas o autoridades administrativas o proyectos de la sociedad civil. Es posible que tales proyectos ofrezcan —en su desarrollo y utilización— numerosas experiencias de aprendizaje intensivo y complejo.

El “método de proyectos” o “proyectos de aprendizaje” tal como el “método de asignación trabajos o tareas”, se desarrollaron de las reformas pedagógicas en el primer tercio de nuestro siglo como una forma de organizar el aprendizaje que vinculó la actividad de las salas de clases con la “verdadera vida” (ver el modelo 8). El “proyecto de aprendizaje” se diferencia del modelo de “asignación de tareas” (que se lleva a cabo dentro de

los muros del colegio) y de la “exploración de campo”, en la cual se observa el medio ambiente en un plazo corto y sin intención de alterarlo. En el proyecto el alumno tiene una responsabilidad a largo plazo en una actividad práctica que trata de mejorar en un desarrollo continuo.

Los proyectos de aprendizaje realizados por niños y jóvenes van desde la transformación del propio patio del colegio, pasando por la tutoría de enfermos y llegando hasta los servicios de rescate. Los proyectos de aprendizaje en la educación superior pueden ser bastante complejos, por ejemplo, desde planificar la ciudad y calcular la demanda para profesores, hasta examinar problemas de transporte o comunicaciones. Toda esta variedad de posibilidades de organizar proyectos de aprendizaje, puede estar asociada a dificultades. El tiempo requerido es muchas veces considerable, puede exigir una alta carga de responsabilidades, el relacionar diversos ámbitos del saber, tener una capacidad de organización y financiar costos que a veces son altos. Como el proyecto educativo es una forma de aprendizaje en la acción se esperan altos riesgos y grandes triunfos. Quien desea reducir los riesgos (y en parte los éxitos) puede seleccionar otros modelos como la “tutoría” o la “asignación de tareas”, que serían los modelos más cercanos o las “exploraciones de campo”, las “prácticas especializadas” o, incluso, las “clases frontales”.

Tres principios didácticos identificados en el modelo “proyecto educativo”

- *Aprendizaje innovador*, esto significa que el aprendizaje está relacionado al mejoramiento de alguna práctica, en un sentido amplio, por lo cual sirve para mejorar la calidad de vida y la capacidad futura de la humanidad.
- *Aprendizaje integrado(r) de asignaturas*, que apunta a la cooperación y comunicación entre diferentes competencias y ámbitos del conocimiento.
- *Aprendizaje globalizado*, en el cual se adquieren técnicas, competencias sociales y la capacidad de organización de una manera integrada y continua.

Ambientes de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje de un proyecto educativo es tan complejo como la realidad misma, y a menudo la supera cuando se trata de innovaciones significativas. El ambiente de aprendizaje es todo el campo de la práctica con sus recursos personales y materiales (por ejemplo, personas en roles activos, directivos, asesores, funcionarios, pacientes o clientes, asistentes, compañeros de trabajo o habitantes). Según sea el tipo de práctica predominarán las actividades artísticas, productivas, pedagógicas, técnicas, comunicativas o de investigación y de asesoría. El organizador (productor o realizador) del proyecto puede ser la institución responsable

de la práctica (por ejemplo, una empresa, autoridad o cooperativa) o también la institución de formación (por ejemplo, una escuela superior o colegio) en los cuales los alumnos y profesor(es) toman parte en el proyecto. Los componentes sociales de un proyecto de aprendizaje forman los grupos del proyecto que participan coordinados por la dirección del proyecto. En todos los grandes proyectos los participantes deben estar vinculados formalmente, por ejemplo, a través de un estatuto o a través de contratos. En proyectos de aprendizaje muy complejos se cuenta con supervisores (parejas de contacto) y se suele consultar a expertos adicionales (externos), cuando se enfrenta algún problema complejo, que ni los alumnos ni el supervisor (pareja de contacto) pueden resolver adecuadamente. Un buen diseño de aprendizaje permite estructurar las posibles experiencias para generar un aprendizaje y competencias apropiadas. Ese diseño es fundamental para planificar las actividades de aprendizaje, para evaluar si se adquieren las experiencias de aprendizaje y determinar si se pueden otorgar los certificados. Los planes del proyecto, informes del proyecto y la documentación del proyecto suelen ser elementos necesarios en el ambiente de aprendizaje (depende del diseño didáctico del proyecto educativo). Los instrumentos empleados para preparar los productos creados o para la publicación pueden ser considerados, en ciertos proyectos de aprendizaje, como elementos del ambiente de aprendizaje.

Tareas y metas de aprendizaje

Las tareas de aprendizaje típicas del proyecto educativo siempre están ligadas a las tareas propias del trabajo o incluso son idénticas. En ellas los alumnos deben realizar las actividades, y adquirir las competencias (habilidades), requeridas para esas tareas. Generalmente se trata de tareas de aprendizaje que exigen, simultáneamente, acciones técnicas, sociales y de gestión y abarcan reflexión y evaluación de las acciones realizadas.

Competencias que promueve el modelo proyecto educativo

Los proyectos de aprendizaje están dirigidos a desarrollar, de manera equilibrada, competencias técnicas, competencias sociales y competencias individuales aunque a veces se dé prioridad a alguno de estos aspectos. Esto vale particularmente para desarrollar la capacidad de pensar “secuencias de actividades” (competencias del pensamiento enlazado), para tomar en cuenta las perspectivas futuras (a mediano y largo plazo). Sin embargo, esta acentuación de la totalidad y del enlazamiento no descarta que cada fase del proyecto de aprendizaje (o cada tarea de aprendizaje) exija como su aspecto central, una competencia única.

Cuatro fases de la correcta aplicación del modelo

- *Fase de preparación*, en la cual se forman los grupos, se asignan los supervisores, se realizan los contactos con las instituciones y se determinan las posibilidades de aprendizaje y los costos;
- *Fase de planificación*, la cual incluye además la preparación de los grupos y a menudo, la transmisión de información básica y el entrenamiento en las capacidades que se requieran para realizar el proyecto;
- *Fase de Interacción*, corresponde a la realización práctica del proyecto, en ella se crean (obtienen) informaciones, se adquieren calificaciones, se efectúan trabajos (públicos) y también se prepara la documentación y prototipos del proyecto;
- *Fase de evaluación*, en ella se evalúa tanto el éxito del aprendizaje de los participantes como también los efectos prácticos (en el lugar en que se llevó a cabo), se analizan las dificultades y se prueba una posible generalización de la(s) experiencia(s).

Rol del alumno

En un proyecto de aprendizaje los alumnos —como miembros de un grupo o equipo de un proyecto— son actores responsables en una práctica real, que les asigna un carácter de agentes innovadores. Simultáneamente ellos son también —especialmente en la fase inicial del proyecto educativo— observadores activos. Sin embargo, ellos deben ejercer sus actividades no sólo bajo el punto de vista de la optimización de sus propias experiencias de aprendizaje, sino que siempre deben considerar las consecuencias y respetar a los afectados (en el campo). De ahí que sea necesario calificar antes a los alumnos en el rol de “novatos” (aprendices) y ver si pueden (están en condiciones de) participar en el proyecto. También deben adquirir conocimientos previos para participar desde el comienzo en las actividades prácticas y analizar la estructura de intereses implícita en el proyecto.

Rol del profesor o facilitador

En el “proyecto de aprendizaje” el profesor tiene una gran variedad de roles que puede desempeñar simultáneamente. En especial es organizador, moderador, experto y consejero. Pero en ciertos momentos del proyecto también toman el rol de profesores (o facilitadores) los afectados por el proyecto (personas aconsejadas, dirigidas y atendidas) y los compañeros de trabajo (colegas y compañeros del equipo).

Ámbito institucional de aplicación

Los proyectos de aprendizaje se utilizan, sobretodo, en instituciones de formación y perfeccionamiento que preparan directamente para actividades profesionales (escuelas que forman en una carrera, programas de

nivel Magister o cursos de especialización en escuelas superiores). Pero también se usan en escuelas secundarias y en los institutos profesionales, en el marco de la formación extra-escolar y también en actividades de perfeccionamiento.

Ámbito del conocimiento en que el modelo es útil

A través de los proyectos de aprendizaje se adquieren especialmente, conocimientos de orientación (por ejemplo, conocimiento de una institución) y conocimientos de acción en aspectos técnicos, organizativos, sociales y personales. Se suelen transmitir conocimientos técnicos (explicativos) y conceptos cuando se fundamentan las actividades específicas del proyecto con conocimientos científicos o con debates de estrategias de dirección y de acción.

Tipos de grupos a los que se puede aplicar

Los niños mayores, la juventud y los adultos, que ya han adquirido ciertas competencias fundamentales de acción son los tipos de grupos a los que se puede aplicar este modelo. El proyecto educativo continua desarrollando estas competencias en relaciones de trabajo estructuradas y complejas dirigidas a la innovación.

Momento del desarrollo de un curso (programa) en que conviene utilizarlo

Los proyectos de aprendizaje se pueden organizar como cursos complementarios (anexos), es decir, como “segunda etapa” de un curso de formación. En este caso ellos sirven para probar (de manera directa) las nuevas calificaciones aprendidas en la primera etapa y para asegurar la motivación en cursos que incluyen muchas asignaturas aisladas (desvinculadas). Los proyectos educativos pueden conectar y relacionar conocimientos al final de los cursos y facilitar la transición de la formación a la práctica.

Comentarios sobre algunas variantes

En la *cabina de planificación* (control de comando) son idénticos los alumnos y los afectados por el proyecto. Ellos organizan el proceso de aprendizaje para mejorar su situación de vida y pueden ser apoyados por instituciones especiales (por ejemplo autoridades).

El *modelo de experimento inusual* (que sólo ocurre por una vez) y los proyectos pilotos implican un aprendizaje de los participantes que conviene organizar en un PERT (Program Evaluation and Review Technique) y registrar en una “bitácora” (tal como en la “exploración de campo”).

Otras variantes del modelo didáctico proyectos de aprendizaje son las *prácticas* (estadias breves en una institución, muchas veces en vacacio-

nes), en que se debe preparar un informe con sugerencias, y los *equipos de trabajo* (grupos de operación) encargados de enfrentar y resolver situaciones inesperadas.

BIBLIOGRAFÍA

Leavitt, Harold y Jean Lipman-Blumen, 1995. “Hot Groups”, en: *Harvard Business Review*, (July/August). Describe una variante, el denominado “hot group” en Bell Telephone Laboratories.

Referencias para navegar en Internet por sitios relacionados con este método:

<http://www.enlaces.cl/index.html>

Información para preparar proyectos de mejoramiento educativo en Chile (PME).

<http://www.talesite.com/fabulando/>:

Proyecto educativo “fabulando”, con didácticas, objetivos, experiencias, información

<http://www.salcantay.edu.pe/proyecto.html>

Descripción de un establecimiento que trabaja con el modelo “proyecto educativo”.

<http://www.sistema.itesm.mx/va/neuvmmod/Nmod.html>

Proyecto educativo basado en problemas y en investigación.

<http://www.interaccess.com/ihpnet/pert.htm>

<http://www.nnh.com/ev/pert2.html>

http://www.augsburg.edu/depts/infotech/98ch7_8/sld015.htm

http://www.dpg.devry.edu/~pkokkas/mgmt403/403WK_1/sld013.htm

PERT (Program Evaluation and Review Technique)

<http://www.colostate.edu/Depts/WritingCenter/references/processes/group/overview.htm>

What to expect in group work; To think about whether a project is best done in a group, and, if so, to have a clear set of expectations about group work; Writing tasks suited to group work.

<http://www.wiso.gwdg.de/~ppreiss/didaktik/method16.html>

Lernprojekt (método de proyecto educativo).