



Aprendizaje activo 4.0

Aprendizaje orientado a proyectos POL (Project Oriented Learning)

Definición



Un proyecto es un trabajo o esfuerzo que se lleva a cabo en un tiempo determinado, para lograr un objetivo específico, mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.

El aprendizaje por parte del alumno se construye en la acción. Esta acción es detonada por una problemática (proyecto), el cual a su vez puede tener diferentes insumos (contenidos de varios cursos, contenidos de varias disciplinas) que ayudan a plantear una posible solución.

Aprendizajes que fomenta



- Identificación, análisis y evaluación de problemas
- Liderazgo
- Comunicación, argumentación y cooperación
- Organización, planeación y administración del tiempo y recursos
- Capacidad para formular objetivos, metas y propósitos
- Capacidad para trabajar en situaciones desconocidas y desestructuradas
- Capacidad para aprender a aprender
- Escucha activa
- Responsabilidad e innovación

Competencias transversales TEC21

- Emprendimiento innovador
- Inteligencia social
- Compromiso ético y ciudadano
- Razonamiento para la complejidad
- Comunicación
- Transformación digital



Metodología / Etapas



Primera fase

- Definición del proyecto o problemática
- Indicaciones básicas sobre proceso metodológico
- Conformación de grupos de trabajo.

Segunda fase

- Revisión y análisis de la información
- Definición y planeación del trabajo (cronograma o plan de trabajo)

Tercera fase

- Se establece la solución posible y se pone en marcha su desarrollo (producción) para obtener el servicio, producto o prototipo según sea el caso.

Cuarta fase

- Elaboración de un informe en donde se documente el proyecto y aprendizajes
- Presentación y difusión de los resultados obtenidos
- Evaluación y retroalimentación

Rol del profesor



- Monitorear el desarrollo del proyecto, observando qué funciona y qué no.
- Aprender cómo los alumnos aprenden, buscando maneras para facilitar el aprendizaje.
- Asesorar y retroalimentar a los alumnos.
- Incorporar la toma de decisiones en grupo a través de votaciones o consensos.

Evaluación



Modalidad: individual o por equipo.

Instrumentos: Rúbrica, guía de observación, lista de cotejo.

Muchas veces acompañada de una coevaluación para validar que todos hayan aportado. Asimismo, los estudiantes dan su propia evaluación acerca de lo que aprendieron.

Rol del alumno



- Ser responsable tanto en las actividades individuales como en las colaborativas.
- Utilizar tecnología para ampliar sus capacidades.
- Construir y sintetizar información.
- Formular sus objetivos y metas sobre el proyecto.
- Planear y administrar tiempo y recursos.

¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?



Para llevar a cabo esta técnica, es necesario:

- Seguir las fases de la metodología. Cada una de ellas tiene un propósito y facilita el desarrollo de la técnica.
- Generar una calendarización detallada (fechas límite y horarios de entrega) para que el alumno administre su tiempo adecuadamente.
- Definir las herramientas tecnológicas para lograr la comunicación con sus compañeros de equipo.
- Identificar el (los) producto(s). Estos pueden ser, dependiendo de los objetivos de aprendizaje y del proyecto, construcciones, presentaciones, exhibiciones. Un proyecto puede tener múltiples productos.

Fuentes

Tecnológico de Monterrey. (2000). Las Técnicas Didácticas en el Modelo Educativo del Tec de Monterrey. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo del Sistema, Vicerrectoría Académica.