



Etapas del Enfoque de Aprendizaje por Proyectos EAP

Realizado por:

Lic. Ronald Mauricio Rojas Sandoval

2017

Tabla de Contenidos

Etapas del Enfoque de Aprendizaje por Proyectos EAP	3
a. Gestación o Planeamiento	3
b. Teorización o Investigación	4
c. Análisis y Síntesis	6
d. Proyección	6
e. Ejecución o Representación	7
f. Presentación y Evaluación	8
Referencias	9



Etapas del Enfoque de Aprendizaje por Proyectos EAP

Para comprender el proceso del Enfoque de Aprendizaje por Proyectos EAP planteado por Salas (2010), se resumen cada una de las etapas del enfoque en tablas, con el propósito de describir el proceso desde su inicio, con la etapa “a. Fase de gestación o planteamiento”, hasta su socialización con la etapa “f. Presentación y evaluación”.

De acuerdo al planteamiento del EAP por el PRONIE MEP-FOD y Fallas, 1997, Salas (2010), concluye “que ambas posiciones se complementan” (p.301), en las siguientes etapas:

- a. Gestación o Planteamiento
- b. Teorización o Investigación
- c. Análisis y Síntesis
- d. Proyección
- e. Ejecución o Representación
- f. Presentación y Evaluación

a. Gestación o Planeamiento

La etapa a. Gestación o Planeamiento, comprende tres actividades, que se describen a continuación en la tabla N°1:

Tabla N° 1:

Etapa a. Gestación o Planeamiento

Etapa	Descripción
a. Gestación o Planteamiento	De acuerdo a Salas (2010) la etapa consta de tres actividades: <ul style="list-style-type: none"> • selección y delimitación del tema, • la formación de “compañías de producción” y • un diagnóstico de los conocimientos previos sobre el tema seleccionado.

Fuente (Salas, 2010). Una propuesta didáctica para la programación en micro mundos.

La Selección y delimitación del tema, propone que, “los temas pueden ser propuestas por los estudiantes como una respuesta a sus intereses e inquietudes, o pueden ser planteados por el tutor de informática o el docente de grado” (Salas, 2010, p. 303). Contar con un tema que sea significativo para la población meta, por sus intereses o necesidades, es clave para el desarrollo del proyecto. Se debe tener cuidado al seleccionar el tema, ya que, “la calidad del trabajo dependerá, en parte de la claridad que se tenga en la delimitación del tema, de la puntualización de los conceptos que se abarcan, en ese

sentido lo importante no es la cantidad, sino la exactitud, veracidad y completitud de los datos” (p. 303).

El propósito del alcance en la investigación, permite buscar claridad en los contenidos abordados, para fomentar la calidad de los datos durante el desarrollo del tema

La formación de compañías de producción, permite “de manera previa y paralela al proceso del proyecto y a la aplicación del Enfoque de Aprendizaje por Proyectos, es importante tomarse el tiempo que sea necesario para reflexionar con los estudiantes, los principios de convivencia social” (p. 303).

Esta actividad promueve la socialización de estudiantes, al igual que entornos de aprendizaje laboral, en donde sus miembros colaboran en la realización de un proyecto en común.

El diagnóstico sobre los conocimientos previos sobre el tema, comprende, “el último aspecto que es medular en esta fase, es el diagnóstico de los conocimientos previos que los estudiantes poseen sobre el tema que han elegido o se les ha asignado para su proyecto.” (p. 305). Es el punto de partida para iniciar el proceso en el EAP, los conocimientos previos de la población meta dará la estrategia de planificación durante el proyecto.

b. Teorización o Investigación

La etapa de b. Teorización o Investigación se detalla en la tabla N° 2.

Tabla N° 2:

Etapa b. Teorización o Investigación

Etapa	Descripción
b. Teorización o Investigación	<p>Durante la teorización o investigación se confrontan los criterios personales que posee el estudiante sobre un tema y los que se encuentran en los diferentes documentos revisados, el conocimiento socialmente aceptado. En este sentido, podríamos hablar de un desequilibrio cognitivo, en términos piagetianos: esto es lo que debo conocer (Salas, 2010, p. 306-307).</p> <p>El docente y el tutor de informática pueden hacer uso de diferentes recursos recursos, con el propósito de orientar la investigación de los estudiantes, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sitios y páginas recomendadas en la web • Enciclopedias digitales



	<ul style="list-style-type: none">• Centros de Recursos para el aprendizaje, de que disponga la institución• Kiosco de Información• Bibliotecas especializadas• Museos y sitios de interés (Salas, 210, p. 307)
--	--

Fuente (Salas, 2010). Una propuesta didáctica para la programación en micro mundos.

La etapa de teorización o investigación, involucra al estudiante durante todo el proceso, consulta de material bibliográfico, utiliza diferentes medios para tal fin, incorporando la nueva información con los conocimientos previos, generando como indica Salas, un desequilibrio cognitivo. En la indagación se la información, sobre lo que se debe conocer del tema, se recomienda el uso de Internet, el estudiante debe poseer destrezas, Salas (2010), nos las comenta:

- El conocimiento que tengan los alumnos sobre los buscadores, y la diferencia que existe entre un buscador como Google y otro como Yahoo.
- El uso de operadores matemáticos (lógica Boolean) para realizar búsquedas en Internet, de una manera más eficiente y específica.
- Los formatos de presentación de documentos en Internet: HTLM, PDF, DOC, de manera que, según las características del sistema computacional, pueden abrirlos y consultarlos sin dificultad.
- La posibilidad de realizar búsquedas de imágenes.
- El uso adecuado del menú y las barras del navegador de Internet.
- La posibilidad de buscar únicamente páginas en español o en Costa Rica, en partículas (p. 307)

Lo anterior implica actividades en el fortalecimiento de competencias tecnológicas en el uso de herramientas que brinda internet para buscar datos e información sobre el tema seleccionado; desde buscadores (Google, Yahoo entre otros), diferenciar los diferentes formatos de presentación de datos, tales como: (HTLM, PDF, DOC y más); además del manejo de las opciones del menú de la herramienta del navegador.

c. Análisis y Síntesis

La tabla N° 3, hace una descripción de la etapa c. Análisis y Síntesis

Tabla N° 3: **Etapa c. Análisis y Síntesis**

Etapa	Descripción
c. Análisis y Síntesis	La idea fundamental de esta fase subyace en el modelo de Kolb, que considera que es necesario conceptualizar a partir de la reflexión y el cuestionamiento, y que debe hacerse conciente al estudiante el “porqué” de las estructuraciones cognitivas que realiza. Es aquí donde aprende a seleccionar ideas, a estructurarlas y a relacionarlas (Salas, 2010, p 309).

Fuente (Salas, 2010). Una propuesta didáctica para la programación en micro mundos.

El propósito de la etapa Análisis y Síntesis, fomenta la redacción propia de las ideas de los estudiantes durante esta etapa del proceso, evitando prácticas copiar y pegar datos, lo cual implica no reflexionar sobre los datos recopilados y llegar a sus propias conclusiones, recomendando el uso de mapas conceptuales para organizar las ideas sobre el tema de interés.

d. Proyección

A continuación, se presenta del EAP, la etapa d. Proyección en la tabla N° 4.

Tabla N° 4: **Etapa d. Proyección**

Etapa	Descripción
d. Proyección	<p>Según (Salas, 2010), “lo importante aquí es que quede claro el diseño del proyecto y los elementos que lo componen.”</p> <p>En la realización de un proyecto (Salas, 2010), nos dice,</p> <p>“es indispensable planear y diseñar las pantallas y los contenidos que se incluirán en cada una de ellas. Esta actividad permitirá seguir un plan y mantener la unidad de grupo en cuanto al número de pantallas, los textos, las animaciones, los gráficos, fotos, videos, etc. que se requieren para elaborar un proyecto en Micromundos.</p>

Fuente (Salas, 2010). Una propuesta didáctica para la programación en micro mundos.



En la actualidad de acuerdo a las Guías didácticas del PONIE-MEP-FOD, propone en la realización de proyectos utilizar inclusive apoyos como Scrath, Alice y Visual Basic en herramientas ofimáticas, visualizando el diseño del mismo en la producción con bocetos por parte de los integrantes del grupo, es así que,

Es recomendable que todos los miembros del equipo mantengan una copia de los bocetos (en lenguaje de multimedios le llaman StoryBoard) que se han diseñado, para que, en caso de ausencia de alguno de ellos, el proceso de elaboración no sufra contratiempos y que se pueda continuar con el trabajo.” (Salas, 2010, p. 314).

Es necesario que de parte de todos los integrantes del equipo cuenten con el diseño del proyecto y tengan conocimiento del mismo, para evitar en ausencia de uno de los miembros, no seguir avanzando en la propuesta del proyecto, fomentando el diseño previo del proyecto que se realizara durante el EAP, contando los integrantes con una guía del trabajo a realizar.

e. Ejecución o Representación

La tabla N° 5, muestra la etapa e. Ejecución o Representación, en el Enfoque de Aprendizaje por Proyectos.

Tabla N° 5: **Etapa e. Ejecución o Representación**

Etapa	Descripción
e. Ejecución o Representación	“Esta etapa corresponde al momento en el cual la compañía o el grupo de producción representan, externamente, el conocimiento adquirido en las etapas anterior...En esta fase, al igual que en las anteriores, se explican procesos metacognitivos a cerca de lo que se conoce y cómo representarlo a partir de los recursos computacionales.” (Salas, 2010, p. 314-315).

Fuente (Salas, 2010). Una propuesta didáctica para la programación en micro mundos.

Según (Salas, 2010), indica que “en esta etapa deben fortalecerse las habilidades para la convivencia y el trabajo colaborativo”, es así que la ejecución del proyecto evidencia la representación del trabajo por parte de los integrantes del equipo, realizado en las etapas anteriores durante todo el proceso, utilizando herramientas tecnológicas para la representación de la producción realizada.

f. Presentación y Evaluación

Finalmente, la tabla N° 6, presenta la etapa Presentación y Evaluación del EAP

Tabla N°6:

Etapa f. Presentación y Evaluación

Etapa	Descripción
f. Presentación y Evaluación	Es la etapa final, donde se socializa la presentación del proyecto. “Esta fase propicia un intercambio con los compañeros y tutores, de manera que se evalúen, no solo los conceptos y sus relaciones, sino también, el trabajo del equipo mismo. (Salas, 2010, p. 316).

Fuente (Salas, 2010). Una propuesta didáctica para la programación en micro mundos.

La presentación del proyecto fortalece las habilidades de socialización de los integrantes del equipo, compartiendo los hallazgos de la producción con la comunidad educativa a la que pertenece, además “representa una buena oportunidad para realizar una autoevaluación y coevaluación, no solo del proyecto, sino también de la aptitud que cada uno de los miembros del equipo muestra durante el Proyecto” (Salas, 2010, p. 316); evidenciando el trabajo colaborativo y aportes individuales del compromiso adoptado durante toda la realización del proyecto, valorar los resultados, tanto del proyecto, como de la convivencia del equipo,

La implementación del EAP inicia con la planificación de proyectos, que sean de interés para los estudiantes y enlazarlos a nivel curricular de acuerdo a su entorno sociocultural, acorde al Ciclo y Nivel Educativo que cursan los estudiantes, implementando en el proceso la inclusión y uso de las TIC en el aula, tales como: recursos de la web 2.0, blogs, buscadores (Google, Yahoo, etc) para búsqueda, selección y tratamiento de la información y correos electrónicos (e-mail), foros, entre otros en beneficio de la población estudiantil.

La integración de las competencias del siglo XXI, en el proceso de implementación de un proyecto, como es el caso del EAP, fomenta durante el proceso que incorpore las competencias docentes, al inicio del proyecto, durante el mismo y al finar el proceso; usando el aprovechamiento

educativo de las TIC en actividades que fortalezcan las 5 áreas de competencias tecnológicas del docente.

Referencias

Salas, I. (2010) Una propuesta didáctica para la programación en micromundos, 2 reimp. 1 ed. –San José, C.R.: EUNED, 2010.