



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 alumnado 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
- 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 - Docentes

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



Rol - Estudiantes

- 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.



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.



¿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.



Referencias

- 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.

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Aprendizaje Basado en Proyectos (POL) [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>

