

Implementación del Aprendizaje basado en Proyecto a nivel de Educación Superior caso práctico en la Universidad Técnica Latinoamericana



MARTA PANIAGUA



WWW.UTLA.EDU.SV

Derechos reservados al autor

Copy Right

AUTOR

Lcda. Marta Guadalupe Cienfuego Paniagua

EDITOR

Universidad Técnica latinoamericana

Primera edición 2021

ISBN: 978-99961-75-42-8

378.007

P192s

SV

electrónico]

Paniagua Cienfuegos, Marta Guadalupe

Implementación del aprendizaje basado en proyecto a nivel de educación Superior, caso práctico la Universidad Técnica Latinoamericana [recurso

/ Marta Guadalupe Paniagua Cienfuegos. - 1ª ed.- Santa Tecla, La Libertad, El Salvador: UTLA, 2021.

Datos electrónicos (1 archivo: 4.38 MB en formato WORD)

1 cd- rom ; 4¾ plg.

ISBN: 978-99961-75-42-8

1. Aprendizaje
 - 2.- Educación Superior – Enseñanza
 3. Métodos de proyectos
 4. Trabajo de campo (métodos educativos)
 5. Educación Superior – Investigaciones
- I - Título

UTLA/ km



UNIVERSIDAD TECNICA LATINOAMERICANA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL

TITULO:

**IMPLEMENTACION DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO
A NIVEL DE EDUCACION SUPERIOR CASO PRACTICO EN LA
UNIVERSIDAD TECNICA LATINOAMERICANA**

**ÁREA INTEGRADA DE CONOCIMIENTO:
ECONOMIA, ADMINISTRACIÓN Y COMERCIO**

TIPO DE INVESTIGACIÓN:

Investigación Aplicada

DOCENTE INVESTIGADOR:

Lcda. Marta Guadalupe Cienfuego Paniagua

Santa Tecla 2021

CONTENIDO

resumen	4
introducción	6
Capítulo I. El Problema	7
Planteamiento del problema (justificación científica).....	7
1.1 Antecedentes.....	7
1.2 Definición o planteamiento de caso	8
1.3 Objetivo General y Específico	9
1.4 Alcances y Limitaciones del caso	10
Capítulo 2. Marco teórico	11
2.1. la educacion virtual	11
2.2. el aprendizaje autonomo	23
2.3. el aprendizaje BASADO EN proyecto.....	31
Capítulo 3. Metodología	40
tipo de investigacion	40
tipo de estudio.....	40
universo, poblacion y muestra	40
Capítulo 4. Análisis y discusión de resultados	41
4.1 Descripción e interpretación de resultados	41
Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones de los resultados.	45
conclusiones.....	45
recomendaciones	45
guia corta para la aplicación del aprendizaje basado en proyecto	47
diseño de malla para capacitacion de aprendizaje basado en proyecto	60
capitulo 6 aspectos administrativos	65
cronograma de actividades.....	65
bibliografia.....	65
Anexos	67
Anexo 1.....	67
anexo 2.....	70
anexo 3.....	71

Una de las metodologías donde ponemos a prueba los conocimientos que hemos impartido a nuestros estudiantes, el pensamiento crítico, la empatía con el entorno que los rodea, comprobamos la adquisición de habilidades, actitudes y competencias para la vida diaria, laboral y ciudadana es el Aprendizaje basado en Proyecto, donde como docentes nos volvemos guía y preparamos el escenario de investigación enfrentando al estudiante a la realidad de una sociedad llena de necesidades, brindándole la oportunidad de volverse un miembro activo y positivo en la resolución de problemas sociales.

La investigación lleva como objetivo principal la identificación de las oportunidades y debilidades en la implementación del ABP, aunque una de las mayores debilidades pueda ser la identificación de las habilidades que cada estudiante tiene de manera individual, podemos conocer como docente los intereses y las motivaciones para que ellos realicen un trabajo de calidad en donde ellos puedan ver reflejado todos los conocimientos teóricos y llevarlos a una realidad de entorno social.

La investigación proporciona una herramienta para la implementación de esta metodología de una manera sencilla, brindando la oportunidad de un proceso de capacitación para obtener conocimientos más sólidos para su puesta en marcha, aunque es una metodología que se pueda implementar en cualquier nivel educativo, se ha centrado en la educación superior.

Dejos sentados una definición de ABP, *Es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa, enfrentando a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuesta de solución a problemas.*

Esta metodología exige por parte del docente los conocimientos de ciertos aspectos como:

- La educación virtual



Aplicar nuevas tecnologías a cursos o programas de formación, capacitación y educación a cualquier nivel



Facilitar el acceso a nuevos conocimientos y el enriquecimiento de información valiosa



Aplicar tecnologías pedagógicas en donde el proceso de aprendizaje esta centrado en el estudiante y en su capacidad de describir, reflexionar, internalizar e integrar los conocimientos a su propio ritmo y en colaboración con otros estudiantes.

- El aprendizaje autónomo

Los principios que debe considerarse dentro de un aprendizaje autónomo son:

- ✓ Participación mayoritaria del estudiante en el proceso de aprendizaje
- ✓ Brindare diversas opciones y recursos
- ✓ Brindar oportunidades y opciones para poder tomar decisiones
- ✓ Proporcionar reflexiones aleatorias

- Y la diferenciación en el Aprendizaje Basado en Proyecto, Aprendizaje basado en Problema y el Aprendizaje Basado en reto

Palabras claves: Competencias, Aprendizaje, Proceso de Enseñanza aprendizaje, ABP. Educación virtual.

La presente investigación tiene como finalidad brindar una guía a docentes y centros de estudios de nivel superior sobre la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como una metodología que enfrenta a los estudiantes a un mundo real donde puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos en una asignatura o en una carrera, en un proceso de trabajo colaborativo entre el docente guía y los diferentes grupos de trabajo formado por los estudiantes.

La estructura del trabajo es la siguiente: se hace un recorrido sobre los antecedentes de es tipo de metodología ABP, conocimientos sobre educación virtual, ya que es un medio donde la mayoría de universidades se encuentra inmersa y este tipo de metodología se presta para estos ambientes, conocimientos sobre el aprendizaje autónomo pues demanda del estudiante la responsabilidad de su autoconocimiento y autoaprendizaje para finalizar con el desarrollo de los elementos mas importantes sobre ABP y su relación y diferencias con otras metodologías con las cuales se confunde.

Se finaliza con una guía práctica para el docente donde se da los lineamientos e instrumentos básicos para su aplicación, así como el diseño de una malla de contenido para una capacitación sobre ABP en modalidad Virtual.

Se pretende en próxima investigación presentar las experiencias de docentes que han aplicado la metodología ABP en la Universidad Técnica Latinoamericana

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA (JUSTIFICACIÓN CIENTÍFICA)

Cuando hablamos de formas de aprendizajes en educación superior, se nos viene a la mente el de estrategias tradicionales como la exposición magistral, donde el centro del conocimiento está en las manos del docente; en la actualidad y por el surgimiento de las tecnologías de Información y comunicación, el conocimiento está en manos ya no solo del docente sino en manos del Estudiante, siendo éste el centro del proceso de aprendizaje; dicho esto, surgen aprendizaje con mayor participación del estudiante en la construcción de su propio conocimiento como el aprendizaje por proyectos, aprendizaje virtual y el aula invertida; estos estilos han sido utilizados en todos los niveles de educación, hoy nos centramos en la implementación a nivel de la educación superior del aprendizaje basado en proyectos.

Esta forma de aprendizaje que se investigará será una herramienta para cubrir las expectativas que los estudiantes tienen frente al proceso de enseñanza aprendizaje a nivel de educación superior.

Así también como se incorpora este tipo de aprendizaje en los ambientes virtuales y la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.1 ANTECEDENTES

Como antecedentes podemos mencionar un estudio realizado por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Barquisimeto, como una experiencia en educación superior, llevado a cabo por la Profesora Marisabel Maldonado Pérez.

Un artículo de la Universidad de Granada de la Facultad de Ciencia de la Educación de Fernández-Cabrera Maria. De 2017 titulado: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO: UNA EXPERIENCIA

DE INNOVACION METODOLOGICA EN EDUCACION, nos presenta una experiencia de innovación metodológica en el área de educación superior, en la investigación se determina que el estudiante relacione los contenidos conceptuales vistos en clase con la realidad del mundo que lo rodea y sobre el actuar de el en la vida profesional futura.

En El Salvador hay una investigación a nivel de Tesis de la Universidad Nacional con relación a los proyectos escolares a nivel de primaria, del año 2015

1.2 DEFINICIÓN O PLANTEAMIENTO DE CASO

Los cambios dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje están marcados por los cambios de las TICs, lo que genera mayores exigencias de los estudiantes frente a los docentes, el papel de este último, junto con la universidad es tener el equipo, herramientas y conocimientos necesarios en la implementación de diferentes tipos de aprendizaje, donde el estudiante es el centro de la investigación y el docente se vuelve un guía del conocimiento, aprendizajes que lo que busca es generar y aumentar las competencias, tecnológicas y de investigación entre los nuevos profesionales encaminado al servicio de la sociedad.

El aprendizaje por proyecto es una las herramientas utilizadas dentro del aprendizaje autónomo, este siendo base principal de los ambientes virtuales en educación a todo nivel.

Se tienen la finalidad de otorgar un documento a la universidad y a los docentes, para la fácil implementación de los aprendizajes basado en proyecto.

El Aprendizaje en proyectos como también se encuentra en mucha de la literatura es una metodología centrada en los estudiantes como constructores de su propio aprendizaje, teniendo su base en la investigación acción. A nivel universitario

en poca la literatura de experto que se puede encontrar en especial a nivel de nuestro país. Aunque es una metodología que tiene ya tiempos de estar activa, la incursión de las TIC en el sistema educativo universitario hace de este tipo de aprendizaje unas de las metodologías más idóneo dentro del contexto que el estudiante tienen que ser el principal actor y dueño de su proceso de enseñanza aprendizaje.

Entre los aspectos positivos que se puede mencionar tenemos:

- Proporciona una estructura para llevar a cabo actividades significativas
- Índice elementos adicionales de motivación para los estudiantes realicen las actividades planificadas
- Permite introducir en el proceso de desarrollo de habilidades transversales como, por ejemplo, trabajo colaborativo y la comunicación eficaz.

1.3 OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICO

OBJETIVO GENERAL

Identificar las oportunidades y desafíos que proporciona el aprendizaje basado en proyecto.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer los diferentes modelos y estrategias didácticas para la implementación del aprendizaje basado en proyecto.
- Analizar el aprendizaje por proyecto para establecer las asignaturas en las que pueden ser utilizadas
- Proporcionar a la universidad los requisitos y lineamientos para la implementación de Aprendizaje basado en proyecto
- Elaborar una guía para la implementación del aprendizaje por proyecto.

- Diseñar malla para curso de capacitación sobre Aprendizaje basado en proyecto

1.4 ALCANCES Y LIMITACIONES DEL CASO

Se pretende alcanzar:

- a la mayor parte de los docentes motivando a la aplicación de la metodología ABP, por medio de ofrecerles una guía práctica y un taller de capacitación sobre la misma.
- Generar un banco de investigaciones, proyectos de solución a problemas sociales
- Promover en los estudiantes el hábito de la investigación acción

Se encontraron limitantes como:

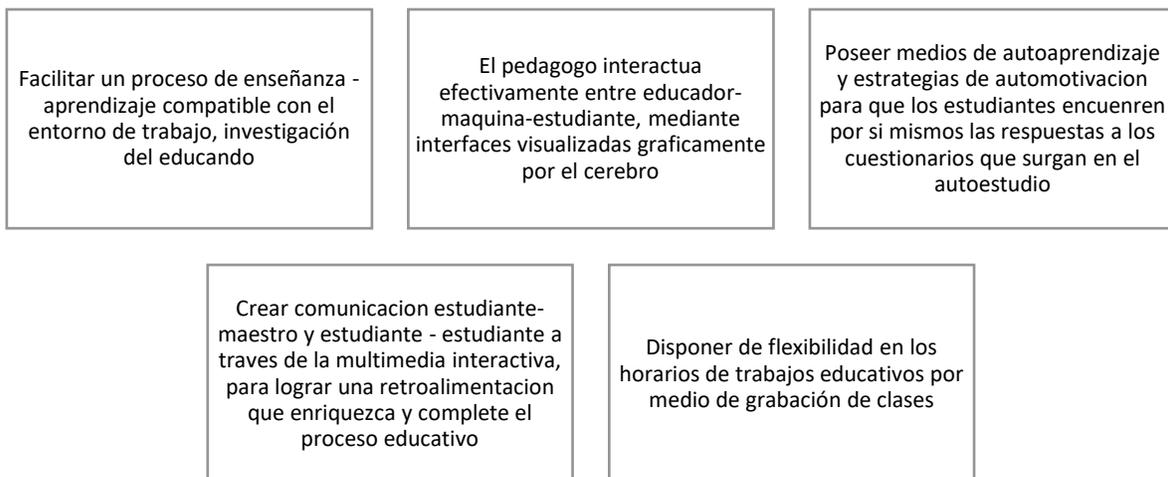
- El poco conocimiento sobre la metodología por parte de los docentes
- Falta de apoyo a la investigación de cátedra por parte de docentes y estudiantes
- Pocos espacios para la capacitación sobre el tema

Para entender el aprendizaje por proyecto tenemos que comenzar aclarando ciertos conceptos útiles para la correcta aplicación del aprendizaje por proyecto como una metodología parte del proceso de enseñanza- aprendizaje en un sistema educativo cambiante por el uso de las TIC, de esta manera podemos

2.1. LA EDUCACION VIRTUAL

Si queremos encontrar un punto de partida de la educación virtual podemos hablar de la Teoría C&C¹, elaborada por el japonés Koji Kobayashi en 1977, que indica el aceleramiento de difusión de señales llevando a nuevos escenarios a la educación, estableciendo 5 puntos fundamentales, a saber:

Figura 1



¹ <http://acupecperu.blogspot.com/2012/05/historia-de-la-educacion-virtual.html>

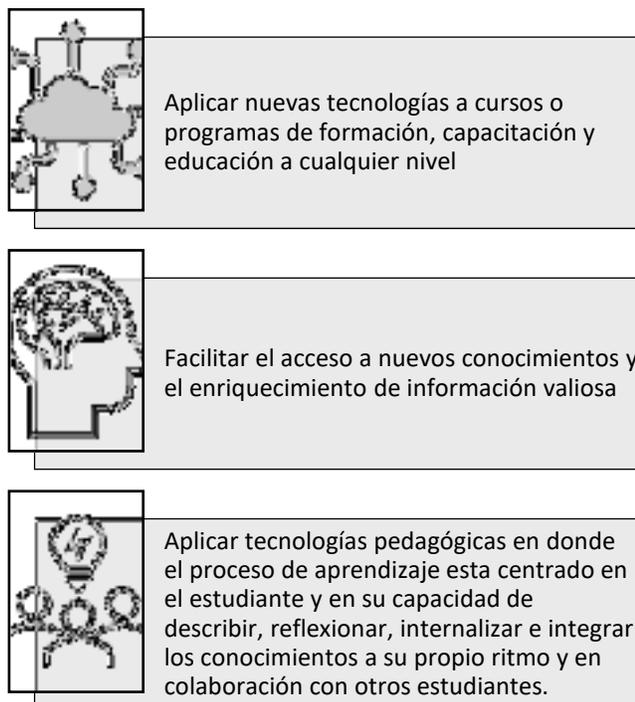
2.1.1 DEFINICIÓN

Según la UNESCO, la define como entornos de aprendizaje que constituyen una forma totalmente nueva en relación con la tecnología educativa... un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada.

Según, Jose Luis Garcia Llamas, son todas aquellas formas de estudio que no son guardadas o controladas directamente por la presencia de un profesor en el aula, pero se beneficia de la planeación y guía de los tutores a través de un medio de comunicación que permite la interrelación profesor-estudiante.

De acuerdo con las definiciones se puede decir, que la educación virtual tiene tres objetivos principales:

Imagen 1



Fuente propia.

En el marco de la educación virtual o a distancia muchos sistemas educativos latinoamericanos llegan a un consenso de tres objetivos fundamentales de este tipo de educación:

- Promover cambios mediante la educación para lograr una sociedad justa y globalizada
- Ofrecer oportunidades igualitarias en el acceso a la educación superior y tecnología a todos
- Fomentar la creatividad y la investigación.

2.1.2 CARACTERISTICAS

Según Loza Álvarez Roger (2002) nos da una lista de las características más importantes de la educación virtual:

Segun Alvarez:	Es oportuno para datos, textos, gráficos y sonidos
	Es eficiente
	Es económico
	Es innovador
	Es motivador del aprendizaje.

Otros autores mencionan como características las siguientes:

En general: Es un sistema de enseñanza-aprendizaje que se operacionaliza a través de tecnologías de telecomunicaciones y redes de computadora

Acceso a programas académicos impartidos en cualquier lugar geográfico

Modelo educativo centrado en el aprendizaje colaborativo

Flexibilidad temporal y espacial

Los materiales de estudio son muchos mas diversos

2.1.3 ELEMENTOS

Para operar dentro de la educación virtual es indispensable conocer los elementos para el aprendizaje utilizando la tecnología de la información.

EXPLORACIÓN: el uso de internet como herramienta de exploración al profesor y al estudiante es una fuente proveedora inagotable e información y recursos.

EXPERIENCIA: permite al estudiante involucrarse con si proceso de enseñanza, mantener comunicación con el docente y compañeros, realizar estudios individuales y colaborativos.

COMPROMISOS: el estudiante recibe el control de su tiempo y recursos y puede escoger el mejor camino de aprendizaje de acuerdo a sus preferencias y capacidades.

FLEXIBILIDAD: quiere decir que, desde cualquier lugar, hora el estudiante tiene acceso a los cursos.

ACTUALIDAD: la oportunidad de actualización de la información y del material, la posibilidad de utilización de medios que permitan realizar discusiones en tiempo real.

2.1.4 PERFIL DEL DOCENTE Y ESTUDIANTE DIGITAL

Perfil del docente virtual

Cuando nos referimos al perfil del docente hablamos del conjunto de características, competencias personales y profesionales que debe poseer el docente para participar de forma efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

También son el grupo de habilidades que al asociarle el nivel de dominio requerido fijado por la universidad y que se convierte en el estándar de comparación para el profesor responsable de la ejecución.

Cuadro 1

Dimensiones e indicadores

DIMENCIONES	INDICADORES
<i>Competencias actuales</i>	Habilidades <ul style="list-style-type: none"> • Pedagógicas • Psicológicas • Técnicas • comunicativas
Estrategias de comunicación	Herramientas sincrónicas: <ul style="list-style-type: none"> • chat • pizarras compartidas • videoconferencias • correo electrónico Herramientas asincrónicas: <ul style="list-style-type: none"> • foro de discusión • correos electrónicos
Habilidades para desempeñarse con el computador	Cognitivas: <ul style="list-style-type: none"> • analizar / identificar • comparar / contrastar • sintetizar / articular Metacognitivas: <ul style="list-style-type: none"> • planificación

	<ul style="list-style-type: none"> • monitoreo • focalización • flexibilización
Actitudes requeridas por el docente en línea	<ul style="list-style-type: none"> • afectivas • conductuales

Elaboración propia

Funciones del docente virtual



Función académica o pedagógica:

- Participación en el diseño del ambiente virtual apoyado por los equipos técnicos
- Informar y explicar los contenidos presentados
- Supervisar y calificar el progreso de los estudiantes
- Responder a las preguntas de los estudiantes
- Ha de asegurar que los estudiantes alcancen un nivel adecuado
- Informar sobre los resultados y valoraciones alcanzadas

Función social:

- Dar la bienvenida a los estudiantes
- Ayudar a la creación de grupos de trabajos y de un entorno social positivo
- Animar y estimular la participación
- Proponer actividades para facilitar el conocimiento entre los participantes
- Dinamizar la acción formativa y el trabajo en red



Función planificadora u organizativa:

- Diseñar las guías del curso
- Implementar en la plataforma lo diseñado en las guías
- Explicar las normas y reglas de funcionamiento y comportamiento en el entorno



- Mantener contacto con el resto de equipo de docentes
- Realizar actividades académico-administrativo

Función técnica:

- Asegurarse que los estudiantes comprendan el funcionamiento
- Incorporar y modificar nuevos materiales al entorno formativos
- Mantenerse en contacto con el administrador de la plataforma
- Conocer del funcionamiento de las herramientas relacionadas con su contenido o materia



Función orientadora:

- Recomendar Publio o privada sobre la calidad del trabajo que se esté desarrollando en la red
- Ser guía y orientador del estudiante
- Aconsejar al estudiante para el desarrollo de las actividades y seguimiento de los cursos



En términos generales las funciones las podemos resumir en cuatro principales:

- La orientación didáctica para la comprensión y aplicación de los contenidos abordados, la administración y la ayuda de adquisición de hábitos de estudio.
- La evaluación, como seguimiento del estudiante, a través de la corrección de trabajos prácticos de campos entre otros
- El consejo o la asesoría académica de bibliografía, de mejoramiento de la gestión de aprendizaje
- El soporte motivacional

Cuadro 2

Perfil de competencias del docente virtual

COMPETENCIAS	CONCEPTUALIZACION	FACILITACIONES DIDACTICAS PARA EL APRENDIZAJE AUTONOMO
<i>Pedagógicas</i>	Capacidad para explicar y poner en escena los procesos de enseñanza-aprendizaje requeridos en la modalidad virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar una práctica reflexiva • Concebir es la practica la enseñanza la aplicación de teorías y principios, de procesos y relaciones de comunicación analizando sus supuestos
<i>Comunicativas</i>	Aptitud para intervenir e interponer acciones didácticas entre la elaboración de conceptos o el desarrollo de competencias que permitan al docente comprender y transferir la acción de los objetos implicados	<ul style="list-style-type: none"> • Las teorías de aprendizaje con las cuales se procesa el contenido • La problemática de la comprensión lectora, la cognición, la metacognición en la reconstrucción de los significados
<i>Psicológicas</i>	Habilidad para cumplir el rol didáctico del docente como una extensión tecnológica que conforma el marco del trabajo teórico-practico para la construcción del saber	<ul style="list-style-type: none"> • Las teorías de aprendizaje con las cuales se procesa el contenido • La problemática de la comprensión lectora, la cognición, la metacognición en la reconstrucción de los significados
<i>Técnicas</i>	Habilidad en el manejo eficiente de las herramientas de comunicación, documentación, planificación y evaluación del aula virtual y del entorno tecnológico, que permitan una administración eficiente del mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las técnicas y medios tecnológicos para conducir o controlar las situaciones problemáticas de modo que se ajusten a las condiciones específicas

Elaboración propia

Cuadro 3

Programa tutorial par la educación a distancia a nivel superior

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ROLES DEL TUTOR O DOCENTE	FUNCIONES DEL TUTOR O DOCENTE EN LINEA
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse que el estudiante entienda las ideas y argumentos presentados en las unidades didácticas • Facilitar las dificultades académicas del estudiante • Ayudar al estudiante a hacer un uso apropiado de los medios y estrategias instruccionales. • Retroalimentar al sistema de evaluación que controla el proceso de enseñanza – aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientador • Motivador • Facilitador • Mediador • Asesor académico • Evaluador del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar al estudiante a organizar patrones de estudio • Atender consultas de estudiantes sobre materiales didácticos • Corregir, calificar y comentar pruebas de evaluación a distancia • Asesorar y orientar al estudiante • Servir de intermediario entre los estudiantes y a la institución

Elaboración propia

Competencial en el docente virtual

Perronaud² propone diez familias de competencias:

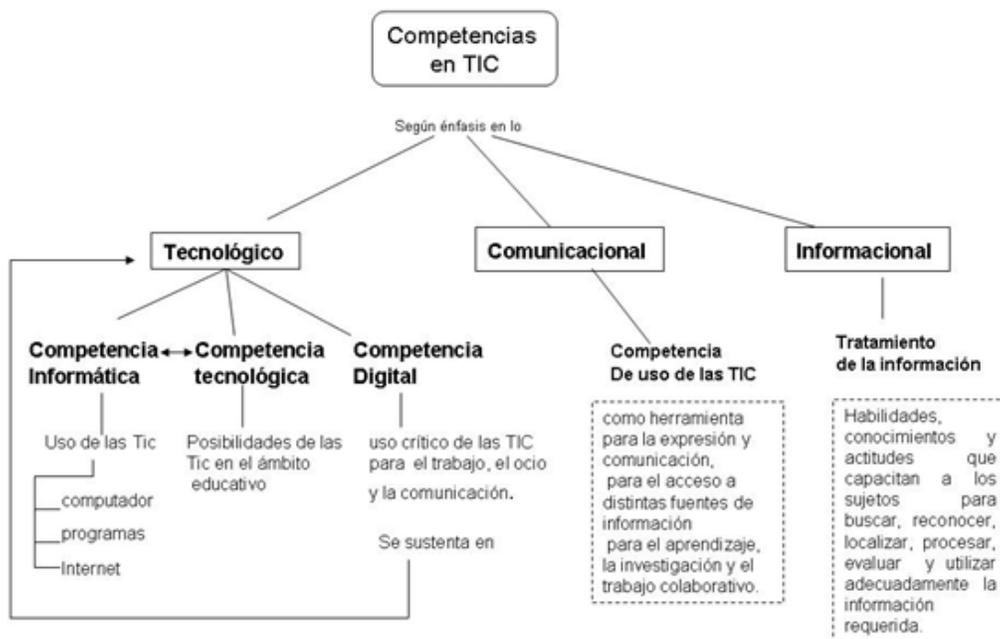
1. Organizar y animar situaciones de aprendizaje
2. Gestionar la progresión de los aprendizajes
3. Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación
4. Implicar a los alumnos en su aprendizaje

² Perrenoud, P. : Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó. 2004.

5. Trabajar en equipo
6. Participar en la gestión de la escuela
7. Informar e implicar a los representantes
8. Utilizar las nuevas tecnologías
9. Afrontar deberes y dilemas éticos de la profesión
10. Organizar la propia formación continua

Imagen 2

Competencias digitales ³



³ Mapa de competencias en TIC, Adaptación de Prendes (2010). Competencias TIC para la Universidad pública Española: indicadores y propuesta para la definición de buenas prácticas. Recuperado de <http://www.um.es/competenciatic>

Perfil del estudiante virtual

Debido a la transformación de la sociedad del aprendizaje donde la tecnología toma un mayor papel e importancia, da paso a cambios en los papeles o roles de quienes intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Desde el perfil del estudiante son diferentes aspectos que hace que se transforme el perfil del estudiante tradicional al virtual entre ellos tenemos:

1. El ciber espacio, que permite tener una identidad diferente a la real
2. Movilidad digital
3. La necesidad de formarse y recibir clases a lo largo de la vida profesional
4. Las expectativas son de un estudiante-cliente
5. Poseedor de destrezas tecnológicas, de comunicación, navegación e información
6. Utilización de internet de forma variada y creciente
7. Puede convertirse en emisor de información universal

Cuadro 4

De esto se presentan las siguientes características del estudiante virtual:

	Cree en el aprendizaje de calidad puede tener lugar en cualquier entorno, sea presencial o a distancias
	Saben que aprender en un entorno virtual no resulta más fácil
	Relaciona su vida real con lo aprendido
	Maneja adecuadamente la ambigüedad que pueda dar en ocasiones el aprendizaje virtual
	Organiza su tiempo adecuadamente para salir con las responsabilidades académicas, familiares y laborales
	Construye su propio conocimiento, aprende de sus compañeros y profesores y aprende con ellos también.

	Gran motivación y autodisciplina
	Utiliza los canales de petición de ayuda
	Dispuesto a colaborar y a mantener una atmosfera agradable
	Tiene actitud proactiva y son autónomos

Elaboración propia

Lo que se espera de los estudiantes digitales:

- Implicación personal y responsabilidad en su desempeño
- Respeto a sus compañeros
- Leer y escribir reflexivamente
- Actuar honesto (no copiar trabajos de otros)
- Participación e su proceso de enseñanza – aprendizaje
- Que conozca de los canales de ayuda
- Que esté dispuesto a explorar, experimentar y aprender de otra manera

2.2. EL APRENDIZAJE AUTONOMO

2.2.1 DEFINICIÓN

- Es el proceso de aprendizaje autodirigido e independiente de instrucción pedagógica de terceros.
- Consiste en la facultad para aprender por uno mismo usando los mecanismos necesarios para un correcto aprendizaje.

En términos generales podemos decir que es una manera de adquirir conocimientos, actitudes o competencias de manera independiente por parte del aprendiz o estudiante, en la literatura lo podemos encontrar como autoaprendizaje o autodidactismo.

La idea de un autoaprendizaje fue propuesta por Henry Holec en 1981. La gran mayoría de los autores sostienen que para hacer llevado a cabo el individuo debe reunir una serie de rasgos personales concretos.

Lo que debemos considerar en este tipo de aprendizaje y es que no podemos dejar totalmente solo al estudiante, la existencia de un tutor o guía para complementar el proceso de aprendizaje, ya que es el quien determina los temas o contenidos dentro de un ambiente virtual.

Los principios que debe considerarse dentro de un aprendizaje autónomo son:

- Participación mayoritaria del estudiante en el proceso de aprendizaje
- Brindare diversas opciones y recursos
- Brindar oportunidades y opciones para poder tomar decisiones
- Proporcionar reflexiones aleatorias

2.2.2 FUNDAMENTO

Se considera que el autoaprendizaje es intrínseco al ser humano y a los animales, implica aprender reglas, habilidades y mejorar lo que ya se posee.

La información no es conocimiento, esta debe de ser procesada, codificada para que se transforme en aprendizaje.

Implica una participación activa del sujeto, una actitud de compromiso en la construcción de su aprendizaje.

2.2.3 CARACTERISTICAS

Responsabilidad: compromiso en la construcción de su propio aprendizaje

Centrado en el estudiante: el docente es un facilitador del aprendizaje

Creativo: busca medios y diseña estrategias para solucionar los problemas que surge

Auto motivador: la motivación nace del propio aprendiz

Desarrolla capacidades: busca y soluciona problemas, desarrolla habilidades de análisis, síntesis y capacidad de trabajo en equipo

Es un proceso intelectual: voluntario, intencional y deliberado, activo y constructivo

El aprendiz es capaz de escoger sus propias metas y métodos.

2.2.4 COMPONENTES



Autodirección: capacidad de autodirigirse asumir compromisos de organización



Reflexión crítica: la utilización de mecanismos de análisis frente a las distintas situaciones y problemas



Responsabilidad personal: que asuma la titularidad de sus pensamientos y acciones

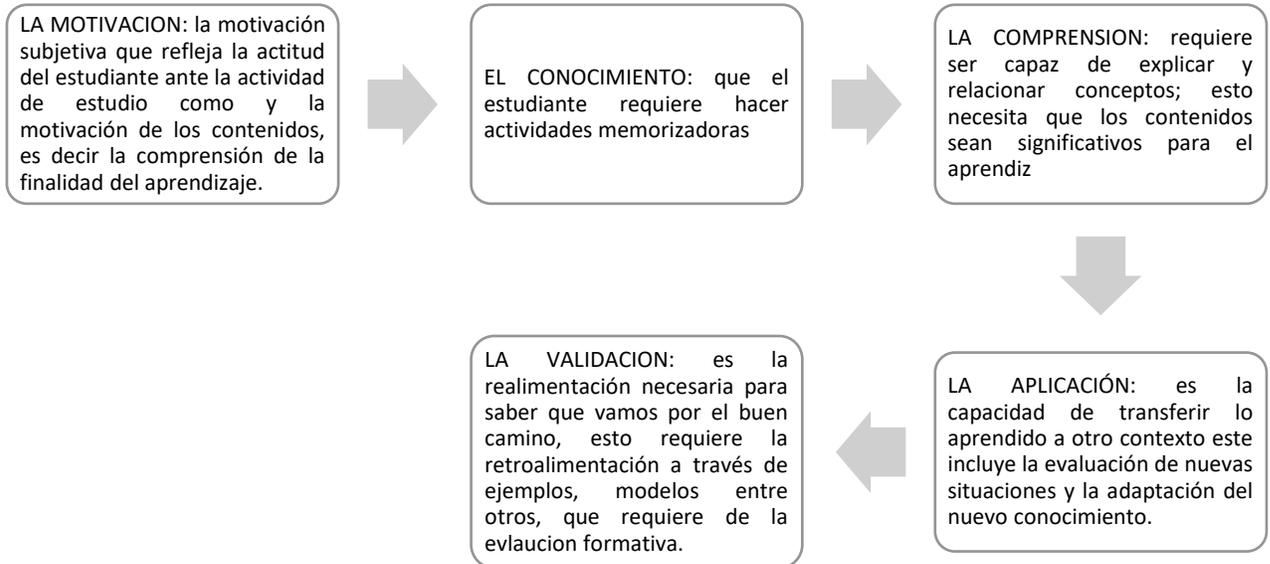


Autoconcepto: este se ve influenciado por el proceso y los resultados obtenidos en la situación de aprendizaje.

2.2.5 ETAPAS

Partiendo de que es un proceso que le permite a una persona ser autor de su propio desarrollo y en base a la taxonomía de Bloom podemos decir que las etapas del aprendizaje autónomo son:

Imagen 3



Elaboración propia

2.2.6 ESTRATEGIAS PARA UTILIZAR EL APRENDIZAJE AUTONOMO⁴

Algunas de las estrategias más útiles para llevar a cabo un buen aprendizaje independiente son las siguientes:

- Crear una serie de metas claras y específicas que se pretenden alcanzar con el proceso de aprendizaje.
- Buscar modelos que ya hayan alcanzado esas metas, y detectar qué habilidades o conocimientos tienen que les hayan permitido conseguirlas.
- Investigar sobre la manera más eficiente de conseguir cada una de esas habilidades, actitudes o conocimientos.

⁴ <https://www.lifeder.com/aprendizaje-autonomo/>

- Crear un plan de acción independiente para cada uno de los aprendizajes que se quieren llevar a cabo, en base a lo que se ha detectado en las fases anteriores
- Centrarse no solo en los resultados, sino en el propio proceso de aprendizaje, por ejemplo, creando metas intermedias que aumenten la motivación intrínseca al alcanzarlas.

2.2.7 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL APRENDIZAJE AUTONOMO



VENTAJAS:

1. Fomenta la investigación
2. Mayores posibilidades de retener lo que se aprende
3. Acorde a los procesos naturales del desarrollo psicológico
4. Mayor responsabilidad en la búsqueda de conocimiento
5. Libertad en el aprendizaje
6. Fomento de la creatividad y en la solución de problemas
7. El estudiante es más constructivo e independiente, desarrolla capacidades de liderazgo en la toma de decisiones
8. Se mejora las estrategias y técnicas de aprendizaje



DESVENTAJAS:

1. Se puede crear una inestabilidad en los horarios de aprendizaje o mala administración del tiempo
2. Existe la posibilidad de que la información que busque el estudiante no sea siempre objetiva o incluso sea información falsa
3. Falta de compromiso por parte del estudiante
4. Falta de herramientas para tener acceso a la información
5. Falta de concentración e interés del estudiante en el proceso de aprendizaje.

2.2.8 FATORES PARA CONSIDERAR

A pesar de que hay un sinfín de ventajas para este tipo de aprendizaje y en el contexto de la digitalización de la educación se debe considerar:

Imagen 4



Elaboración propia

2.2.9 TIPOS DE APRENDIZAJES



APRENDIZAJE RECEPTIVO: Tipo de aprendizaje en el que el sujeto recibe información nueva pero no debe realizar ningún tipo de elaboración propia. Es un tipo de aprendizaje receptivo pero pasivo a la vez, ya que no precisa la elaboración cognitiva profunda por parte de la persona.



APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO: Tipo de aprendizaje en el que se propone que cada sujeto reciba los contenidos y elabore respuestas de forma activa.

Por ejemplo: llevar a un niño a una excursión para que en base a su observación realice una narración fantástica.



APRENDIZAJE REPETITIVO: Tipo de aprendizaje que se caracteriza por la repetición constante. A través de este método se intentan ubicar los conocimientos en la memoria a largo plazo.

Por ejemplo: el estudio del abecedario



APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Tipo de aprendizaje en el que se relaciona un conocimiento con otro ya existente en el sujeto. Se hace uso de los conocimientos previos que cada persona posee.

Por ejemplo: aplicar las tablas de multiplicar a la hora de hacer compras en el supermercado.



APRENDIZAJE OBSERVACIONAL: se basa en la observación del comportamiento de otro, considerado modelo, y la posterior repetición de conducta.



APRENDIZAJE LATENTE: en este caso se adquiere nuevos comportamientos que permanecen ocultos hasta que se recibe un estímulo para manifestarlo.



APRENDIZAJE POR ENSAYO Y ERROR: aprendizaje conductista por excelencia, en el que se prueba una respuesta a un problema tantas veces como sea necesario para variar y encontrar la adecuada.



APRENDIZAJE DIALOGICO: sostenido en el dialogo de iguales.



APRENDIZAJE DE MANTENIMIENTO: Tipo de aprendizaje que se asienta sobre una base de patrón o estandarización de la conducta. Es decir, el sujeto repite una metodología determinada de forma reiterada que le resulta productiva.



APRENDIZAJE INNOVADOR: Tipo de aprendizaje que se acerca al aprendizaje creativo. Mediante este se intenta que la persona produzca juicios valorativos y establezca rutas de aprendizaje para la elaboración de comportamientos basados en el desarrollo de sus diferentes habilidades.

Por ejemplo: la enseñanza de una batalla mediante la visita a un museo de historia.



APRENDIZAJE COOPERATIVO: Tipo de aprendizaje en el cual los alumnos trabajan en grupo o equipos. Allí, se intercambia información y opiniones por parte de todos los miembros del grupo.



APRENDIZAJE COLABORATIVO: Son los profesores los que proponen un tema o problema al grupo de estudiantes.



APRENDIZAJE EXPERIENCIAL: Tipo de aprendizaje en el cual la persona puede utilizar su experiencia o la de otros para guiar su actuar.



APRENDIZAJE VISUAL: Tipo de aprendizaje que utiliza imágenes, cartulinas o filminas. Suele ser de mucha utilidad como refuerzo de otros tipos de aprendizaje.

Por ejemplo: aprendizaje mediante videos interactivos.



APRENDIZAJE AUDITIVO: Tipo de aprendizaje en el cual se asimilan conocimientos mediante la escucha activa. A menudo se combina como refuerzo del aprendizaje visual u otro.

Por ejemplo: aprendizaje de un idioma.

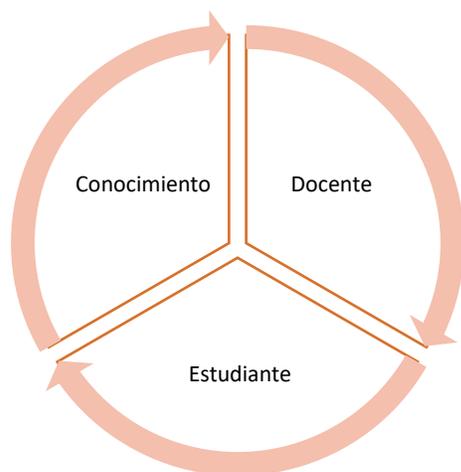
2.3. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO

2.3.1 DEFINICIONES

- Es un modelo educativo con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planeada, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en la vida real.
- Método pedagógico que involucra a los estudiantes de manera activa en su aprendizaje
- Es una metodología que permite a los estudiantes adquirir los conocimientos y competencias mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de vida real.

Partiendo de las definiciones antes expuestas puede surgir confusión ya que unos autores hablan de aprendizaje por proyecto o basado en proyecto, para fines de la investigación nos quedaremos con Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), así lo definen como modelo, método o metodología, para la investigación será tomado como una metodología. Independientemente está basado en tres puntos fundamentales:

Figura 2



Elaboración propia

- El conocimiento: como resultado de un proceso de trabajo entre el estudiante y el docente donde se hacen preguntas, se busca información y con ello se elaboran las conclusiones.
- El rol del estudiante: es una participación del proceso cognitivo donde se reconoce un problema, se prioriza, se recoge y selecciona la información, se comprueba datos, establece relaciones, plantea conclusiones y críticas
- El rol del docente: no es solo exponer contenido sino crear situaciones de aprendizaje, proporcionando materiales, localizando fuentes de información, gestionar los grupos de trabajo y facilitar el éxito de los proyectos.

2.3.2 CARACTERISTICAS

El estudiante planifica y organiza
Al estudiante se le plantea una interrogante que de solucionar
Hay evaluaciones de presaberes
Hay una construcción del aprendizaje
Enseñanza de contenido significativo
Requiere del estudiante pensamiento crítico
La investigación es parte fundamental
La presencia de una pregunta guía abierta
Alcanzar competencia claves
Toma de decisiones por parte de los estudiantes
Incluye un proceso de evaluación y reflexión

2.3.3 ELEMENTOS ESENCIALES

1. **CONTENIDO SIGNIFICATIVO:** partimos de la premisa que los estudiantes a través de un proyecto pueden estudiar contenidos de una manera mas profunda, por lo cual debe de planificarse el proyecto bajo los estándares de los aprendizajes establecidos en el currículo o en los programas de las materias, los proyectos deben procurar ser reales y cercanos al entorno de ellos
2. **NECESIDAD DE SABER:** el docente genera en los estudiantes intereses de investigación y solucionar una situación planteada por el docente. Se debe de buscar un hecho que active en los estudiantes debate o discusión, apele a la necesidad de saber.
3. **UNA PREGUNTA QUE DIRIGA LA INVESTIGACIÓN:** la pregunta debe ser motivadora de respuesta abierta, compleja y conectada con el aprendizaje
4. **VOZ Y VOTO PARA LOS ESTUDIANTES:** se plantea la tarea de realizar, se le ofrece al estudiante toda la gama de productos que puede generar, pero es el estudiante el que debe tener capacidad de elección del producto.

5. COMPETENCIAS DE SIBLO XXI: los estudiantes en este tipo de aprendizaje adquieren competencias no solo el trabajo colaborativo, resolución de problemas, análisis crítico, sino la utilización de herramientas para la elaboración de videos, relejar, procesos de blog, comunicación efectiva.
6. INVESTIGACION LLEVA A INNOVACIÓN: el docente puede generar una serie de preguntas que lleven a los estudiantes a la búsqueda de la información y la investigación de los estudiantes debe llevar un hilo que los lleve a más preguntas para resolver el problema
7. EVALUACION, REALIMENTACION Y REVISIÓN: la actividad del docente durante el proceso de desarrollo es la de supervisar borradores, comprobando las fuentes de información, promover la crítica constructiva.
8. PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO FINAL: los proyectos deben ser presentados ante toda la clase y ante personas que puedan estar interesadas en el proyecto.

2.3.4 OBJETIVO DEL ABP

- Formar personas capaces de analizar, interpretar y resolver acontecimientos de la vida real
- Integrar asignaturas para reforzar la visión global de los saberes humanos
- Fomentar la creatividad, innovación, trabajo colaborativo, capacidad crítica y toma de decisiones

2.3.5 DIFERENCIA ENTRE APREDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, BASADO EN PROBLEMA Y BASADO EN RETOS

2.3.5.1 APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMA

Método que permite que los estudiantes tengan un papel más activo en su enseñanza, centrado en el aprendizaje en la investigación y reflexión para llegar a una solución ante un problema planteado por el docente.

Este aprendizaje encuentra su sustento en la teoría constructivista, bajo estos tres principios:

1. El entendimiento con respecto a una situación de la realidad surge de las interacciones con el medio ambiente
2. El conflicto cognitivo al enfrentar la situación de estímulo al aprendizaje
3. El conocimiento se desarrolla mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales.

CARACTERISTICAS

- El aprendizaje es conducido a través de problemas reales y holísticos
- Se realiza en pequeños grupos de trabajo
- Énfasis en el aprendizaje propio y directo
- Se crea un ambiente donde se invita a pensar de manera crítica
- El estudiante identifica sus necesidades de conocimiento
- Se justifica las decisiones con información lógica y basada en hechos

2.3.5.2 APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

Es una metodología activa en la que los estudiantes toman las riendas de su aprendizaje con una actitud crítica, reflexiva y cívica.

Este tipo de aprendizaje forma parte de la perspectiva del aprendizaje vivencial, pues demanda momentos de inmersión en el reto.

CARACTERISTICAS

- Solución de problemas complejos
- Manejo de la creatividad
- Gestión de personas y negocios
- Compromiso ético y ciudadano
- Orientación al servicio

2.3.6 DIFERENCIA ENTRE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, EN PROBLEMA, EN RETOS Y PROYECTOS

Cuadro 5

TECNICA / CARACTERIS TICA	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMA	APRENDIZAJE BASADO EN RETOS	PROYECTO
APRENDIZAJE	Los estudiantes construyen sus conocimientos a través de una tarea específica. Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas, diseñados Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estipulado en los programas Hay obtención de nuevo conocimientos	los estudiantes hacen uso de herramientas concretas que en una pregunta a responder Hay obtención de nuevo conocimiento
ENFOQUE	Son situación problemática, relevante y redefinida para la cual se demanda una solución	Son situaciones problemáticas relevantes y normalmente ficticias	Situaciones problemáticas relevantes y abiertas que demandan una solución real	Son situaciones que no se aplican en la vida real son proyectos cerrados
PRODUCTO	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación o ejecución de la solución	Se centra en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta	Se entregan resultados para hacer evaluados Son proyectos cerrados, suelen tener los mismo objetivos o metas
PROCESO	Los estudiantes trabajan en el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo con su nivel de aprendizaje	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas puedan verlo y medirlo	Se basa en el uso de una herramienta en concreto
ROL DEL DOCENTE	Facilitador y administrador de proyectos	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional	Coach, coinvestigador y diseñador	Coinvestigador
<ul style="list-style-type: none"> • Conecta a los estudiantes con su realidad y con el mundo laboral • Vincula e involucra a la realidad al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de habilidades, actitudes y competencias • Son multidisciplinarios 				

Elaboración propia

2.4 PROCESO PARA APLICAR EL APRENDIZAJE A BASADO EN PROYECTO

Infografía 1



03

Establecimiento de producto final

presentación de los requisitos y pasos del producto a desarrollar, este paso se puede hacer con la colaboración de una rubrica, donde tiene un objetivo claro

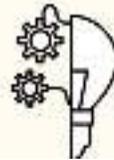


04

Elaboración del plan de trabajo

05

Proceso de investigación



06

Análisis de la información, formulación de hipótesis y estructura de la información

07

Elaboración del producto



08

Presentación del producto

09 *Compartir las experiencias* 

 **10** *Evaluación y Autoevaluación*

Elaborado por: Marta Perieguas
Docente Investigadora

09 *Compartir las experiencias* 

 **10** *Evaluación y Autoevaluación*

Elaborado por: Marta Perieguas
Docente Investigadora

Fuente: propia https://www.canva.com/design/DAEXVqnf-10/D8R6fa-SVWGKe3nacVfOEg/view?utm_content=DAEXVqnf-10&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Fuente: elaboración propia en canva

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

TIPO DE INVESTIGACION

El tipo de investigación es cualitativo

TIPO DE ESTUDIO

Su alcance corresponde con un estudio exploratorio-explicativo, dado que el propósito es analizar el de aprendizaje por proyecto que son poco estudiados y aplicados en el campo de la educación superior

UNIVERSO, POBLACION Y MUESTRA

Se centra en el análisis y valoraciones de estudiantes y docentes de la Universidad Técnica Latinoamericana.

De los 66 docentes de la universidad se contó con la participación de 45 docentes los cuales participaron de una encuesta sobre el conocimiento del aprendizaje basado en proyecto.

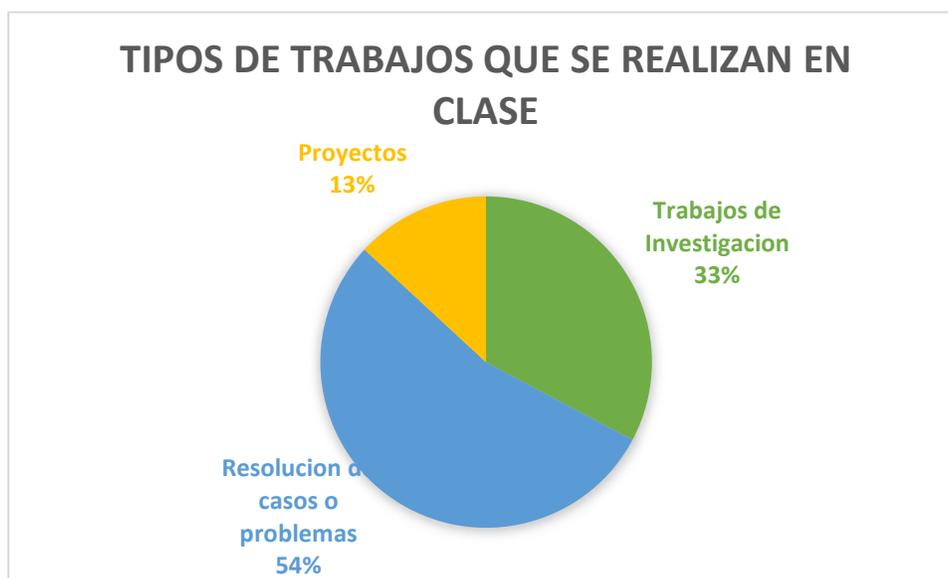
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se realizó una encuesta para identificar el nivel de conocimiento de los docentes de la universidad sobre el aprendizaje basado en proyecto y la forma en que quisieran ser capacitados sobre este tipo de aprendizaje

4.1 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. En sus clases realizan: (puede marcar más de una opción)

Gráfico 1



Elaboración propia

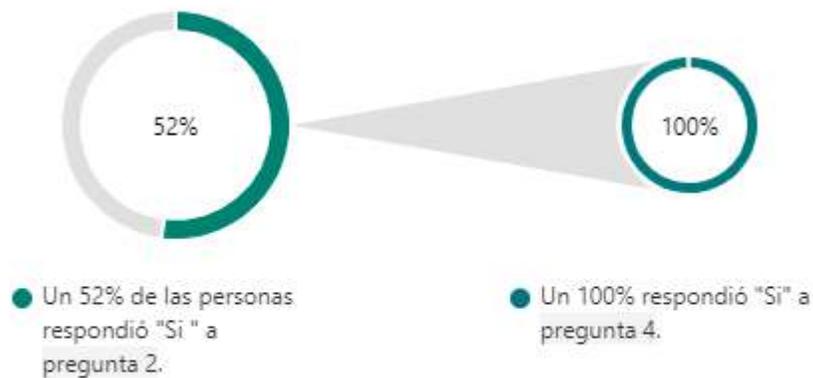
2. ¿Conoces sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos?

Gráfico 2



Elaboración propia

52% de las personas respondieron **Si** para esta pregunta y la mayoría respondió "**Si**" a la pregunta 4.



52% de las personas respondieron **Si** para esta pregunta y la mayoría respondió "**Capacitación en ambiente virtual**" a la pregunta 5.

3. En qué nivel de conocimiento te encuentras con relación ABP, siendo 1 lo más bajo y 5 más alto:

De:

20
Respuestas

3.05
Promedio

16% de las personas valoraron **Clasificación alta (4-5)** para esta pregunta y la mayoría respondió "Si" a la pregunta 2.



16% de las personas valoraron **Clasificación alta (4-5)** para esta pregunta y la mayoría respondió "Si" a la pregunta 4.

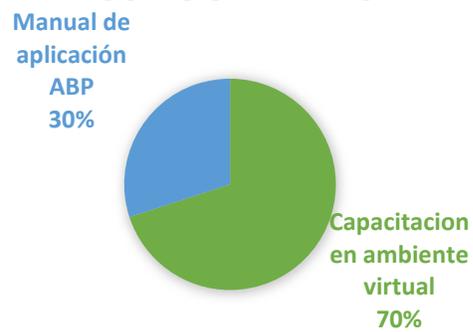
4. ¿Estarías interesados en conocer o ampliar tus conocimientos ABP, para aplicarlos en tus clases?

El 100% por ciento de los participantes respondieron a si, su interés de capacitarse en estos tipos de aprendizaje para ser utilizado en clases.

5. Por qué medio estarías interesado adquirir el conocimiento

Gráfico 3

MEDIO DE ADQUISICION DEL CONOCIMIENTO



Elaboración propia

70% de las personas respondieron **Capacitación en ambiente virtual** para esta pregunta y la mayoría respondió "**Si**" a la pregunta 4.



CONCLUSIONES

De acuerdo con lo investigado y a los resultados de la encuesta se concluye:

- Este tipo de aprendizaje puede ser utilizado en ambientes tradicionales o en ambientes virtuales.
- Con el ABP, se busca generar en los estudiantes el pensamiento crítico y competencias de resolución de problemas de la vida real.
- Genera en los estudiantes capacidad de desarrollar el aprendizaje autónomo, importante en el aprendizaje en ambiente virtual.
- Es una metodología que fomenta la adquisición no solo de conocimiento, sino de aptitudes, actitudes y competencias para la vida laboral
- En la mayoría de las asignaturas de educación superior se puede implementas esta metodología
- Se elabora una guía práctica para apoyo a los docentes en su aplicación

RECOMENDACIONES

De acuerdo con las conclusiones, se recomienda:

Para los docentes

- Antes de aplicar este tipo de aprendizaje, el docente debe de identificar el perfil de los estudiantes con los que cuenta, para el diseño de las indicaciones de la actividad.
- Planificar, diseñar calendario de actividades que debe de compartir con los estudiantes
- A nivel de educación superior, es buenos que los grupos sean multidisciplinarios

Para la universidad:

- Crear los espacios necesarios para la capacitación de los docentes que deseen aplicar ABP
- Crear ambientes o espacios donde los estudiantes puedan publicar los resultados de sus proyectos, ya que muchos de ellos pueden resolver situaciones de la sociedad.
- Normar los lineamientos de aplicación del ABP, ya que es una buena fuente de trabajos de investigación a nivel institucional

GUIA CORTA PARA LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO

Guía práctica para la aplicación de ABP

1. INTRODUCCION

El Aprendizaje Basado en Proyectos, el ABP, es una metodología que permite a los estudiantes aprender de manera activa utilizando el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la capacidad comunicativa. En definitiva, es una metodología que hace más competente a los estudiantes al aprender de manera más autónoma y crítica.

El ABP permite a los estudiantes aplicar conocimientos y competencias mediante el desarrollo de proyectos que den respuesta a problemas o retos que estén, lo más cercanos posible, a la vida real

Por otra parte, el desarrollo del ABP necesita de otras metodologías o estrategias de aprendizaje como el aprendizaje autónomo, colaborativo, la gamificación, el design thinking, que complementan y mejoran el diseño, la motivación de los estudiantes, el trabajo en el aula y la evaluación.

Para lo cual se ha diseñado esta guía para su aplicación esperando que sea de utilidad a los docentes que deseen introducirse esta modalidad de aprendizaje.

Podemos considerar como ABP aquella secuencia de aprendizaje que contenga estos elementos:

- Un producto final
- Actividades intermedias
- Evaluación formativa, continua y coherente



Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)



Definición:

Es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa, enfrentando a los estudiantes a situaciones que les lleven a plantear propuestas de solución a problemas.

Competencias:

- Pensamiento crítico
- Inteligencia social
- transformación digital
- autoconocimiento
- gestión y comunicación eficiente
- compromiso cívico, social y ciudadano



Aprendizaje que fomenta:



- planificar el trabajo en equipo
- negociar compromisos y toma de decisiones
- evaluar en conjunto
- plantear soluciones y generar ideas innovadoras.



Metodología:

- Investigación sobre el tema o problema: con el propósito de conocer el tema del proyecto y profundizar en los fundamentos del mismo.
- Definición de los objetivos y plan de trabajo: el proyecto tiene como finalidad generar un producto, un servicio o brindar una experiencia; también se tiene que diseñar las actividades necesarias para lograr los objetivos.
- Implementación: de acuerdo a la naturaleza del proyecto los estudiantes necesitarán mayor o menor monitoreo por parte del docente.
- Presentación y Evaluación de los resultados: finalmente se presentan los productos desarrollados por los estudiantes y se exponen los resultados.

Pasos del proceso de aprendizaje en el ABP:



Roles Docente



- Facilitador y administrador del proyecto
- Colabora en la construcción del aprendizaje
- orienta (sin dirigir) a los equipos de trabajo por medio de la retroalimentación
- genera la pregunta principal y repreguntas
- la clase es el momento para discutir en pequeños grupos



Estudiante



- Colabora dentro del grupo
- desarrolla propuestas
- investiga con responsabilidad
- generan un producto de solución a un problema

Evaluación



- Según los resultados del aprendizaje de contenidos.
- De acuerdo al conocimiento que el alumno aporta al proceso de razonamiento grupal.
- De acuerdo a las interacciones personales del alumno con los demás miembros del grupo.

como aplicarlo a la modalidad digital?

- Se recomienda el uso de video-conferencias o plataforma educativa.
- el profesor debe definir tiempos de participación, entrega de avances y propuesta final
- una posibilidad es planear el proyecto con la estrategia de Aula invertida, donde el contenido se presenta en espacios digitales.
- la presentación se puede hacer presencial o a través de un video



Elaborado por: Marta Paniagua
docente investigador

PASO A PASO DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



INTRUMENTOS A UTILIZAR

1. TERMINOS DE REFERENCIA:



Términos de Referencia

TITULO DEL PROYECTO

ANTECEDENTES

Los antecedentes del proyecto que van a realizar

Por lo tanto

Con lo anterior como antecedente, es que se desea que el grupo de estudiantes, deben diseñar _____ un

_____.

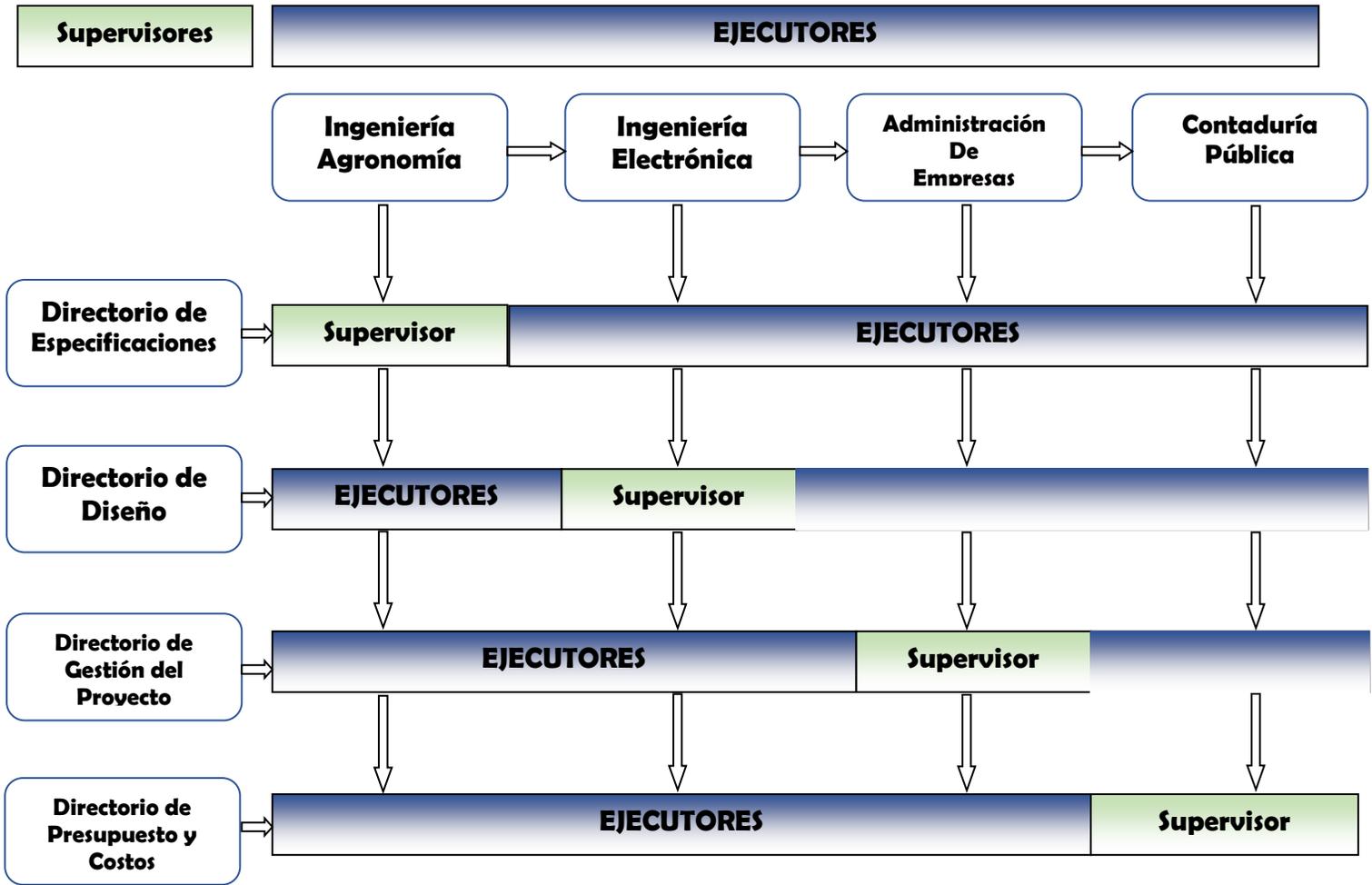
Es de mencionar que los estudiantes que participaran son las carreras _____, cada quien en su competencia.

PROPÓSITOS

Fundamento de la investigación

Objetivos

Esquema 1. Organización Matricial (ejemplo)



ESPECIFICACIÓN REQUERIDA

Para cubrir el objetivo, es necesario que:

Para ello:

Todos los grupos deben de considerar en su presentación inicial el cronograma de actividades, para luego de manera colegiada unificarlo en uno solo estableciendo los diferentes “Dead Lines”

- Los pasos a seguir para la ejecución o formalización de su dirección
- Los recursos con los que debe contar para su funcionamiento: monetario, infraestructura, equipo y humano
- Cualquier otro instrumento o herramienta que sería necesaria para su buen funcionamiento.

METODOLOGIA

La descripción del rol de cada uno de los miembros del equipo

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

En algunos períodos de este, se puede hacer una evaluación del proyecto. Dicha evaluación responde a los intereses e inquietudes de quienes forman parte del proyecto o de quienes se ven afectados por éste.

La finalidad de la evaluación del proyecto es replantear aspectos positivos y negativos del mismo, buscar oportunidades de mejora, transmitir información, entre otros. Para ello, es fundamental que quienes formaron parte de la formulación del proyecto y quienes ejecuten el proyecto, discutan y reflexionen sobre el mismo. Lo que obliga a crear mesas de trabajo periódicamente para su evaluación.

Para ello es necesario que el grupo diseñe los tipos de control que debe de contener la evaluación permanente de las operaciones del proyecto, que permita ir solventando, sobre la marcha, cualquier dolencia o debilidad tanto en el sistema diseñado como en el recurso que lo ejecuta.

Lo que se pide puntualmente es trabajar en el proyecto y que puedan Diseñar el Sistema de Riego por Goteo y que quede listo para su construcción.

Todos: Consolidación de la información

Finalmente, todos los grupos representados por un estudiante por carrera trabajarán en consolidar la información y entregar un solo documento a las autoridades de la Universidad como propuesta extracurricular de investigación y como una alternativa para que ésta pueda someter a sus estudiante a que aporten sus competencias en los diferentes carreras a cambio de sus horas sociales que deben cubrir como requisito previo al proceso de graduación.

LOCALIZACION

COORDINACION DEL TRABAJO

El equipo de trabajo laborara bajo la coordinación de _____
_____ nombre del docente o docentes.

PRODUCTOS

El equipo entregará el siguiente producto:

Informe final debería comprender el trabajo completo de la presentación del proyecto con todas sus partes: (mucho de los puntos presentados pueden ser omitidos dependiendo el área de conocimiento que se vea involucrado)

- Portada
- Introducción
- Índice
- Resumen ejecutivo
- Planteamiento del Problema
- Situación problemática
- Enunciado del problema
- Justificación
- Delimitación
- Alcances y limitaciones
- Objetivos: General y Específicos)
- Hipótesis
- Contenido
- Estudio de Pre-Factibilidad
- Memoria Técnica
- Diagramas Solución (deben incluirse las Simulaciones Electrónicas/Planos) del Prototipo a Presentar, así como sus Tabulaciones & Diagramas de Bloques Expositivos de la Solución en MS Office Visio (u otro SFW que el Equipo de Trabajo considere viable)
- Hojas Técnicas
- Listado de Proveedores Nacionales e Internacionales

- Análisis de Viabilidad Financiera, conteniendo Hojas de MS Office Excel u otro SFW, e los cuales se Puedan Describir & Exponer Plenamente los Principales Ratios Financieros tales como: PAY-BAKC, VAN. TIR; a razón de Toma de Decisiones
- Cronograma de Actividades en MS Office Project
- Conclusiones
- Recomendaciones
- Anexos (Presentación con Resumen Ejecutivo vinculado a MS Office Power Point – De Carácter General- de la Solución)
- Bibliografía en Formato APA

El Informe deberán presentarlo encuadrado como todo un proyecto merece ser entregado con las siguientes características en su presentación de la redacción del documento:

- Letra Arial con tamaño de fuente de 12.
- Justificado con espacio de 1.5 entre línea
- Un espaciado entre párrafo

ESTIMACION DEL CRONOGRAMA DE TRABAJO

(se sugiere el diseño de un gráfico de Gant)

COSTOS Y PRESUPUESTO

FUENTE: TRABAJO EN EQUIPO CON DOCENTE HORAS CLASES

2. LISTA DE COTEJO

CONCEPTO	SI	NO	COMENTARIOS
El tema presentado permitió captar los intereses de los estudiantes y vincularlos con los contenidos curriculares			
El problema fue elaborado y definido por los estudiantes			
El desarrollo favoreció la relación entre contenido, interés de los estudiantes			
Se trabajó con un cronograma definido con los estudiantes			
Las actividades fueron coherentes con el propósito y objetivos de enseñanza aprendizaje			

FUENTE PROPIA

3. RUBRICA DE EVALUACION

Criterios	Experto (4)	Avanzado (3)	Aprendiz (2)	Novel (1)	Peso
Puntualidad	Entrega el portafolio en la fecha indicada.	Entrega el portafolio un día tarde.	Entrega el portafolio dos días tarde.	Entrega el portafolio tres o más días tarde.	5%
Orden	El portafolio tiene todos los trabajos y estos están fechados y ordenados.	El portafolio tiene todos los trabajos pero no todos están fechados y están desordenados.	Aunque están fechados, falta un trabajo por incluir en el portafolio.	Los trabajos no se encuentran ni fechados ni ordenados y faltan al menos dos trabajos por incluir en el portafolio.	10%
Presentación	Presenta el portafolio de forma creativa.	Presenta el portafolio de forma creativa aunque con formato estándar.	Presenta el portafolio de forma creativa pero de forma que dificulta su corrección.	Presenta el portafolio de forma muy sencilla y simple, sin creatividad.	10%
Redacción	La presentación de cada uno de los trabajos se hace con párrafos explicativos en secuencias lógicas con un uso rico de conectores que provocan una correcta comprensión del texto.	La presentación de los trabajos se hace con palabras o frases explicativas en secuencias lógicas con un uso medio de conectores que provocan que se entienda bien el texto.	La presentación se hace de forma lógica pero no se usa correctamente conectores entre palabras o frases, lo que hace que la comprensión del texto sea dificultosa.	La presentación de los trabajos se hace de forma inconexa e ilógica, usando incorrectamente el texto escrito.	10%
Vocabulario	Utiliza correctamente el vocabulario aprendido.	Utiliza en la mayor parte de las ocasiones el vocabulario aprendido.	Utiliza de forma escasa el vocabulario aprendido aunque de forma correcta.	El vocabulario que utiliza es limitado, provocando que la inteligibilidad del texto sea confusa.	10%
Ortografía	Comete hasta dos faltas de ortografía o cuatro errores de puntuación.	Comete tres faltas de ortografía o hasta 6 errores de puntuación.	Comete entre 4 y 5 faltas de ortografía o hasta 10 errores de puntuación.	Comete más de 5 faltas de ortografía o más de 10 errores de puntuación.	10%
Plasticidad mental	El portafolio transmite que se ha producido un cambio conceptual en el alumno.	El portafolio transmite que se ha iniciado el cambio conceptual en el alumno.	El portafolio transmite que el alumno se ha iniciado en el cambio conceptual.	El portafolio no transmite ningún cambio conceptual en el alumno.	10%
Evidencia del aprendizaje	El portafolio evidencia que el alumno ha aprendido todos los conceptos.	El portafolio evidencia que el alumno se ha iniciado en el proceso de aprendizaje.	El portafolio evidencia que el alumno ha iniciado limitadamente el proceso de aprendizaje.	El portafolio no presenta ninguna evidencia de aprendizaje.	15%
Reflexión y conclusiones	El alumno reflexiona en todos los trabajos y saca sus propias conclusiones acorde a lo aprendido.	El alumno reflexiona en el 75% de los trabajos y saca sus propias conclusiones acorde a lo aprendido.	El alumno reflexiona en la mitad de los trabajos y saca sus propias conclusiones sobre lo aprendido.	El alumno tiene dificultades para reflexionar y sacar sus propias conclusiones.	15%
Ampliación de información	El alumno ha ampliado información en todos sus trabajos, interesándose por cada uno de los temas y ampliando sus conocimientos.	El alumno ha ampliado información en la mitad de sus trabajos, interesándose por los temas concretos para ampliar conocimientos.	El alumno ha ampliado información en menos de la mitad de los temas.	El alumno ha ampliado información de forma muy escueta y de aquellos temas que le interesan.	10%

FUENTE:

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6650/DOMINGUEZ_GOMEZ_MANUEL_para%20correcciones.pdf?sequence=2&isAllowed=y

4. CUADRO DE SISTEMATIZACION DE CONTROL DE TRABAJOS

NOMBRE DEL PROYECTO	NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	AREAS / DISCIPLINAS INVOLUCRADAS	FECHA DE ADELANTOS 1	FECHA DE ADELANTOS 1	FECHA DE ENTREGA PRODUCTO FINAL

FUENTE PROPIA

Curso sobre aprendizaje basado en proyecto

INTRODUCCIÓN

Con el siguiente curso se persigue explicar de una manera sencilla la metodología de trabajo y ponerla en práctica en cualquier nivel educativo. La utilización de esta metodología se tiene que tomar en cuenta las características de los estudiantes y de su etapa educativa.

A considerar, que, aunque se presenta algunas pautas en un determinado orden no significa que sea la única forma de llevar acabo esta metodología en el aula, ya que una de las características principales de ABP es que implica una actitud abierta a infinidad de formas, sin apartarnos del objetivo principal, que el estudiante aprenda y disfrute mientras lo hace.



Con este curso se aprenderá:

- Diseñar experiencias de enseñanza aprendizaje utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP)
- Desarrollar la capacidad colaborativa y creativa en el diseño de experiencias de aprendizaje



MODALIDAD:

100% en ambiente virtual



A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO:

Este curso está dirigido a un amplio perfil de personas interesadas en educación, que ejerzan o estén relacionadas con la práctica educativa (de todas las etapas educativas), así como a cualquier otra persona interesada en el tema.



OBJETIVOS

- Comprender el concepto de Aprendizaje Basado en Proyecto
- Diseñar un primer prototipo de proyecto
- Integrar recursos tecnológicos que puedan contribuir al diseño, desarrollo y difusión de un proyecto
- Valorar la importancia de la comunicación y difusión del proyecto



EL CURSO SE DIVIDE EN LOS SIGUIENTES APARTADOS:

- Principios del Aprendizaje Basado en Proyectos, en el que se describen los objetivos de esta metodología y sus principales características y se compara con la docencia tradicional.
- Metodología para la adaptación al ABP, en el que se presentan las cuatro etapas para implantar un curso ABP y se recomienda un ciclo de mejora continua.
- Gestión de proyectos ABP, en el que se repasan los conceptos generales a tener en cuenta en la gestión de cualquier proyecto y se hace hincapié en las actividades más importantes en la gestión: la planificación y el seguimiento.
- Herramientas de trabajo colaborativo, que recoge un listado de herramientas que facilitan el trabajo colaborativo de los miembros del equipo que debe desarrollar el proyecto.

- Ejemplo de proyecto ABP, en el que se explica un ejemplo real de aplicación de la metodología ABP en un curso académico.



METODOLOGÍA:

Sistema de aprendizaje centrado en el alumno basado en exclusivos contenidos de gran calidad adaptados a la era digital y tareas eminentemente prácticas desarrolladas por expertos que te ayudarán a practicar y comprender mejor los contenidos trabajados en las diferentes unidades.

Los contenidos estarán siempre disponibles desde el primer día hasta la finalización del curso. Podrás acceder al entorno de aprendizaje con absoluta flexibilidad, cuando quieras y donde quieras. No obstante, el Tutor irá trabajando las diferentes unidades, tareas y foros temáticos que componen el curso en base al calendario propuesto y existen unas fechas específicas para la entrega de las Tareas y el Proyecto Final.

El curso se cierra con una última unidad dedicada a realizar un Proyecto final. Este proyecto, que puede ser implementado en un contexto de aula, da sentido a todo el curso tratando de aglutinar todas las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.



Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)



Definición:

Es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa, enfrentando a los estudiantes a situaciones que les lleven a plantear propuesta de solución a problemas

Competencias:

- Pensamiento crítico
- inteligencia social
- transformación digital
- autocrecimiento
- gestión y comunicación eficiente
- compromiso ético, social y ciudadano



Aprendizaje que fomenta:



- planificar el trabajo en equipo
- negociar compromisos y toma de decisiones
- evaluar en conjunto
- plantear soluciones y generar ideas innovadoras



Metodología:

- Investigación sobre el tema o problema: con el propósito de conocer el tema del proyecto y profundizar en los fundamentos del mismo
- Definición de los objetivos y plan de trabajo: el proyecto tiene como finalidad generar un producto, un servicio o brindar una experiencia; también se tiene que diseñar las actividades necesarias para lograr los objetivos.
- Implementación: de acuerdo a la naturaleza del proyecto los estudiantes necesitarán mayor o menor monitoreo por parte del docente
- Presentación y Evaluación de los resultados : finalmente se presentan los productos desarrollados por los estudiantes y se exponen los resultados .

Pasos del proceso de aprendizaje en el ABP:



Roles Docente



- Facilitador y administrador del proyecto
- Colabora en la construcción del aprendizaje
- orienta (sin dirigir) a los equipos de trabajo por medio de la retroalimentación
- genera la pregunta principal y repreguntas
- la clase es el momento para discutir en pequeños grupos



Estudiante



- Colabora dentro del grupo
- desarrolla propuestas
- Investiga con responsabilidad
- generan un producto de solución a un problema

Evaluación



- Según los resultados del aprendizaje de contenidos.
- De acuerdo al conocimiento que el alumno aporta al proceso de razonamiento grupal.
- De acuerdo a las interacciones personales del alumno con los demás miembros del grupo.

como aplicarlo a la modalidad digital?

- Se recomienda el uso de video-conferencias o plataforma educativa.
- el profesor debe definir tiempos de participación, entrega de avances y propuesta final
- una posibilidad es planear el proyecto con la estrategia de Aula invertida, donde el contenido se presenta en espacios digitales.
- la presentación se puede hacer presencial o a través de un video



Elaborado por: Marta Paniagua
docente investigador

CAPITULO 6 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO
Presentación de perfil									
Elaboración de marco teórico									
Elaboración y validación de instrumento									
Envío y recolección de la encuesta									
Tabulación y análisis de la encuesta									
Elaboración de conclusiones y recomendación									
Elaboración de propuestas									
Presentación final									

BIBLIOGRAFIA

APRENDIZAJE BASADO PROYECTOS TORNEO DELIBERA 2015, Programa de Formación Cívica, Departamento de Servicios Legislativos y Documentales. Biblioteca del Congreso Nacional. RECUPERADO DE:

<https://www.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf> (Mayo 2019)

Universidad de Granada de la Facultad de Ciencia de la Educación de Fernandez-Cabrera Maria. De 2017 titulado: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EL AMBITO UNIVERSITARIO: UNA EXPERIENCIA DE INNOVACION METODOLOGICA EN EDUCACION, Recuperado de: <http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAEP/article/view/939/818>

Universidad de Guadalajara. Apertura; e-ISSN 2007-1094; EFDGVIRTUAL; ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LINEA; Perdomo, Yarines; Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/215/230>

CEDUCAR, Guia para tutores de cursos virtuales; Recuperado de: <https://ceccsica.info/sites/default/files/docs/Gu%C3%ADa%20para%20Tutores%20de%20Formaci%C3%B3n%20de%20Cursos%20Virtuales.pdf>

Universidad de Burgos, Centro de Enseñanza Virtual; Blog del centro de enseñanza virtual; FUNCIONES DE LA DOCENCIA EN LINEA; UBUCEV, 9 enero 2020, E-learning. Recuperado de <https://www3.ubu.es/ubucevblog/funciones-de-la-docencia-en-linea/>

Universidad nacional Autónoma de México. Revista UNAM. Vol. 15, no.1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO. Desarrollo de una definición. Recuperado de: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/acom/article/view/14512>

REVISTA CIENTIFICA. Dominio de LAS CIENCIAS. Vol. 3. APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y COMPETENCIAS. Yelena D. Solorzano-Mendoza. Recuperado de: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/390>

LIFEDER.COM. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: CARACTERÍSTICAS, TIPOS Y ESTRATEGIAS. Rodríguez Puerta Alejandro. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/aprendizaje-autonomo/>

MINISTERIOS DE EDUCACION, CULTURA Y DEPORTE. Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. Edita, SECRETARIA GENERAL TÉCNICA. Edición 2015. España. Recuperado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP17667.pdf&area=E>

JESUITES educación. FORMACION PROFESIONAL. Blog. LAS CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. Recuperado por: [https://fp.uoc.fje.edu/blog/las-caracteristicas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp/#:~:text=Las%20caracter%C3%ADsticas%20del%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos%20\(ABP\),-3%2F11%2F2020&text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos,cooperaci%C3%B3n%20de%20todos%20los%20miembros.](https://fp.uoc.fje.edu/blog/las-caracteristicas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp/#:~:text=Las%20caracter%C3%ADsticas%20del%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos%20(ABP),-3%2F11%2F2020&text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos,cooperaci%C3%B3n%20de%20todos%20los%20miembros.)

Blog de Gesvin. 11 CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS. Recuperado de: <http://www.demayorquieroserformadora.com/2016/09/las-caracteristicas-del-ABP.html>

ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO. Aprendizaje Basado en Problemas como técnicas didácticas. Este documento puede ser consultado en: <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>. Recuperado de: <http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/abp.pdf>

ANEXO 1

I. IDENTIFICACIÓN DEL PERFIL

Título de proyecto:	IMPLEMENTACION DEL APRENDIZAJE POR PROYECTO A NIVEL DE EDUCACION SUPERIOR CASO PRACTICO LA UNIVERSIDAD TECNICA LATINOAMERICANA
Docente investigador:	Licda. Marta Paniagua
Colaborador (s):	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Área integrada de conocimiento:	CIENCIA, TECNOLOGIA, AGROPECUARIA Y MEDIO AMBIENTE
Área científica y tecnológica del proyecto	CIENCIAS SOCIALES
Fecha de formulación:	Haga clic aquí o pulse para escribir una fecha.

II. DESCRIPCIÓN DEL PERFIL

Antecedentes: *constituyen la explicación de los desarrollos previos relacionados con el tema, de orden tecnológico, científico, histórico, político, metodológico, social, ambiental, entre otros. Pueden incluir elementos como revisión de bibliografía que permita analizar el estado actual de la situación y opinión de personas expertas en el tema o experiencias previas (referenciados en el ámbito local, regional, nacional e internacional).*

Como antecedentes podemos mencionar un estudio realizado por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Barquisimeto, como una experiencia en educación superior, llevado a cabo por la Profesora Marisabel Maldonado Pérez.

Un artículo de la Universidad de Granada de la Facultad de Ciencia de la Educación de Fernández-Cabrera María. De 2017 titulado: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO: UNA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN METODOLÓGICA EN EDUCACIÓN, nos presenta una experiencia de innovación metodológica en el área de educación superior, en la investigación se determina que el estudiante relacione los contenidos conceptuales vistos en clase con la realidad del mundo que lo rodea y sobre el actuar de él en la vida profesional futura.

En El Salvador hay una investigación a nivel de Tesis de la Universidad Nacional con relación a los proyectos escolares a nivel de primaria, del año 2015

Planteamiento del problema: *el problema se puede entender como una situación no deseada, que ocurre en un momento dado y que impide alcanzar un estado normal o una condición positiva desde la perspectiva de un grupo social o de un entorno específico. Según su tipología los problemas pueden ser económicos, sociales, tecnológicos, técnicos, culturales, ambientales, legales, entre otros. Por lo tanto, para la identificación y definición de un problema pueden revisarse estos distintos componentes.*

Los cambios dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje están marcados por los cambios de las TICs, lo que genera mayores exigencias de los estudiantes frente a los docentes, el papel de este último, junto con la universidad es tener el equipo, herramientas y conocimientos necesarios en la implementación de diferentes tipos de aprendizaje, donde el estudiante es el centro de la investigación y el docente se vuelve un guía del conocimiento, aprendizajes que lo que busca es generar y aumentar las competencias, tecnológicas y de investigación entre los nuevos profesionales encaminado al servicio de la sociedad.

El aprendizaje por proyecto es una de las herramientas utilizadas dentro del aprendizaje autónomo, este siendo base principal de los ambientes virtuales en educación a todo nivel.

Pregunta de investigación: *plantear a través de una o más preguntas el problema que se estudiará. Estas deben ser claras y delimitadas para esbozar problema y sugerir actividades pertinentes para la investigación.*

- ¿Qué oportunidades y desafíos enfrenta la universidad al implementar los aprendizajes por proyecto?
- ¿Qué estrategias didácticas se implementa para el mayor aprovechamiento de este tipo de aprendizaje?
- ¿Están los docentes capacitados para la implantación de este tipo de aprendizaje en la universidad?

Justificación: *se exponen claramente las circunstancias que dieron lugar a la elección del tema; es decir, explicar por qué es necesario, conveniente y útil el desarrollo de la investigación desde el orden social, económico y científico.*

El Aprendizaje basado en proyectos como también se encuentra en mucha de la literatura es una metodología centrada en los estudiantes como constructores de su propio aprendizaje, teniendo su base en la investigación acción. A nivel universitario en poca la literatura de experto que se puede encontrar en especial a nivel de nuestro país. Aunque es una metodología que tiene ya tiempos de estar activa, la incursión de las TIC en el sistema educativo universitario hace de este tipo de aprendizaje unas de las metodologías más idóneo dentro del contexto que el estudiante tienen que ser el principal actor y dueño de su proceso de enseñanza aprendizaje.

Entre los aspectos positivos que se puede mencionar tenemos:

- Proporciona una estructura para llevar a cabo actividades significativas
- Índice elementos adicionales de motivación para los estudiantes realicen las actividades planificadas
- Permite introducir en el proceso de desarrollo de habilidades transversales como, por ejemplo, trabajo colaborativo y la comunicación eficaz.

Objetivo General. *Describe qué se propone al hacer el proyecto. El objetivo general es la razón para ejecutar el proyecto a través de la producción de resultados tangibles. Se refiere al efecto anticipado que se espera como producto de alcanzar los resultados*

Objetivo Específicos. *Se derivan del objetivo general, los cuales indican los fines inmediatos de cada una de las etapas de la investigación, estos no se deben confundir con actividades o procedimientos metodológicos. Son expresados de manera clara y concreta; que sean alcanzables y medibles.*

OBJETIVO GENERAL:

Identificar las oportunidades y desafíos que proporciona el aprendizaje por proyecto.

OBJETIVO ESPECIFICOS:

- Conocer los diferentes modelos y estrategias didácticas para la implementación del aprendizaje por proyecto.
- Analizar el aprendizaje por proyecto para establecer las asignaturas en las que pueden ser utilizadas
- Proporcionar a la universidad los requisitos y lineamientos para la implementación de los tipos de aprendizaje por proyecto
- Elaborar una guía para la implementación del aprendizaje por proyecto.

Marco teórico, referencial o conceptual: *es precisar, organizar y exponer las ideas, conceptos y teorías que sirvan de sustento para el análisis del problema o fenómeno a investigar, apoyado en los resultados teóricos de la revisión bibliográfica y documental.*

EDUCACION VIRTUAL:

Según la UNESCO, la define como entornos de aprendizaje que constituyen una forma totalmente nueva en relación con la tecnología educativa... un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada.

APRENDIZAJE POR PROYECTO

Este método busca enfrentar a los estudiantes a situaciones que los lleven rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejorar en las comunidades en donde se desenvuelven.



Diseño metodológico: son los procedimientos generales mediante los cuales se pretende lograr los objetivos de la investigación. Se debe definir el tipo de investigación, seleccionar el diseño de la investigación, tipo de variables, técnicas de colecta de la información y precisar cuáles son las técnicas de análisis de la información.

El tipo de investigación es cualitativa.

Su alcance corresponde con un estudio exploratorio-explicativo, dado que el propósito es analizar el de aprendizaje por proyecto que son poco estudiados y aplicados en el campo de la educación superior

Referencias bibliográficas: normas APA, de acuerdo con el protocolo de investigación institucional

APRENDIZAJE BASADO PROYECTOS TORNEO DELIBERA 2015, Programa de Formación Cívica, Departamento de Servicios Legislativos y Documentales. Biblioteca del Congreso Nacional.
RECUPERADO DE:

<https://www.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/55744/1/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf> (Mayo 2019)

Universidad de Granada de la Facultad de Ciencia de la Educación de Fernandez-Cabrera Maria. De 2017 titulado: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EL AMBITO UNIVERTIARIO: UNA EXPERIENCIA DE INNOVACION METODOLOGICA EN EDUCACION, Recuperado de:

<http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAEP/article/view/939/818>

Firma Secretario General	Firma Docente investigador	Firma director de investigación	Sello de Investigación
--------------------------	----------------------------	---------------------------------	------------------------

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Este Cuestionario tiene como finalidad: 1. Medir el conocimiento sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), como herramienta de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, 2. Identificar las necesidades de capacitación sobre ABP en los docentes de la Universidad Técnica Latinoamericana 3. Ofrecer al Docente una herramienta complementaria en el proceso de enseñanza - aprendizaje 4. Formar Estudiantes activos en la resolución de problemas de la sociedad 5. Generar proyectos de investigación con proyección social. De antemano muchas Gracias por la colaboración. Atentamente, Licda. Marta Paniagua

1. En sus clases realizan: (puede marcar mas de una opción)

Trabajos de Investigación (Ejemplo: monografías, ensayos entre otros)

Resolución de Casos o Problemas

Proyectos

2. ¿Conoces sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos?

Si

No

3. En que nivel de conocimiento te encuentras con relación ABP, siendo 1 lo mas bajo y 5 lo mas alto

1 2 3 4 5

4. ¿Estarías interesado en conocer o ampliar tus conocimientos ABP, para aplicarlos en tus clases?

Si

No

5. Por que medio estarías interesado adquirir el conocimiento

Capacitación en ambiente virtual

Manual de aplicación ABP

