

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ISAACS DE CALI: SEDE INEM
COMPETENCIAS CIUDADANAS: ESTRATEGIAS DE AULA E INSTITUCIONALES
GUÍA PARA EL PROFESOR
Preparó: EMILIO REYES PORRAS

PROYECTOS¹

1. LECTURA.

En la bahía de Cañaral, Chile se han presentado diversos problemas ambientales. Actualmente las autoridades están desarrollando actividades experimentales para reforestar y manejar mejor los residuos. Esta problemática unió a profesores y estudiantes de una escuela cercana quienes generaron un proyecto con el objetivo de crear conciencia ecológica y compromiso de la comunidad de conservar y preservar la naturaleza y de promover el interés en los estudiantes de dar a conocer la realidad del entorno cercano. Paralelamente, se pretende fortalecer la interacción entre comunidades educativas y conformar redes humanas, asuntos que se hacen viables mediante la integración de la informática en el quehacer escolar. Los objetivos específicos del proyecto indican que los estudiantes deberán ser capaces de establecer una actitud crítica ante la acción del hombre en la naturaleza, identificar entidades dedicadas al cuidado y preservación del medio ambiente, investigar acerca de otros lugares que han sufrido problemas similares, producir textos escritos adaptados y adecuados a diversas situaciones comunicativas, utilizar medios informáticos para el logro de aprendizajes significativos y desarrollar la observación como una forma de comprender la realidad.

La organización de este proyecto requiere disponer de distintos recursos. Recursos humanos como los alumnos y profesores de las distintas escuelas participantes, recursos materiales tales como los laboratorios o salas de computadores y de ciencias, la biblioteca de la escuela, una cámara fotográfica digital. Recursos informáticos como los computadores, acceso a Internet, el proyecto Word Links, impresora, cinta, tinta, disquetes, scanner, video y software educativo.

Al finalizar el proyecto, se esperan resultados de distinta índole, como el uso de Internet (correo y Web) para buscar información y contactar a otras personas de la comunidad, la realización de textos escritos que promuevan la cultura del cuidado del entorno, la publicación de los textos en Internet que presenten la problemática y las soluciones que se le dan, la interacción con comunidades educativas cercanas o que sufran problemáticas ambientales.

Para lograr los objetivos del proyecto, los estudiantes deben realizar actividades como organizar a la comunidad educativa en grupos de trabajo dedicados a la recolección de datos, buscar y solicitar información relativa al tema, asistir a charlas con especialistas, seleccionar, copiar, resumir, digital y comunicar la información recolectada, intercambiar información obtenida con alumnos de otros colegios, producir textos como mensajes, afiches, trípticos, poemas, cuentos que reflejen la intención de protección y conservación del medio ambiente, elaborar el informe de investigación, escanear e integrar a los textos los dibujos realizados y seleccionados, guardar en medio magnético e imprimir el material. Todo este trabajo busca generar una comunidad ecológica, positiva, que busque soluciones haciendo uso de la informática.

2. ¿QUÉ ES UN PROYECTO?

Es una estrategia que permite prever, orientar y organizar sistemáticamente unas acciones con el fin de alcanzar un propósito determinado. Un proyecto se puede llevar a cabo para solucionar un problema o enfrentar un reto. Se procura con esto, resolver problemas complejos u orientar procesos de cambio.

Al participar en un proyecto, los estudiantes se enfrentan a problemas o tareas en los que tienen que utilizar sus conocimientos, habilidades, la ayuda de otras personas, los conocimientos que otros han desarrollado y sus experiencias entre otros.

2.1. Tipos de proyectos

¹ JARAMILLO MARÍN Patricia Elena. Aprendizaje Cooperativo. Competencias Ciudadanas, de los Estándares al Aula. Ministerio de Educación Nacional, Universidad de los Andes. 2004, páginas 69-74.

- A. *De aula*. Permiten trabajar cualquier temática y competencia de cualquier área, planteándola como un problema a resolver. Pueden surgir de los intereses de los estudiantes y de sus necesidades, pueden desarrollar una temática específica o integrar contenidos de varias áreas, girar en torno a la vida cotidiana de los estudiantes o el desarrollo de competencias en lenguaje, matemáticas o ciencias. Algunos ejemplos son el desarrollo de un periódico, la celebración de una fecha especial y la búsqueda colectiva de información para responder preguntas de interés, entre otros.
- B. *Institucionales*. Permiten que varios cursos o grados participen activamente en la resolución de problemas, o la atención de necesidades que involucren a la institución. La huerta, el periódico escolar, una obra de teatro, un campeonato, una campaña de reciclaje, decorar muros o la administración de la tienda escolar pueden ser llevados a cabo a través de proyectos.
- C. *Comunitarios*. Es un proyecto más global, en donde se involucra a toda la comunidad educativa para adelantar proyectos de servicio social, articular con el currículo contenidos relacionados con necesidades locales, regionales o nacionales, por ejemplo la realización de campañas o campeonatos con la comunidad, jornadas de vacunación, decoración y mejoramiento del barrio, atención a población especial, talleres de informática para padres.

Desde la perspectiva del estudiante, participar en un proyecto le permite:

- Desarrollar competencias comunicativas en las cuatro habilidades: leer, escribir, escuchar y hablar.
- Desarrollar la capacidad de investigación, pensamiento científico y aspectos metodológicos y técnicos propios de la investigación científica.
- Poner en práctica capacidad de análisis, síntesis y pensamiento crítico.
- Observar la construcción y mejoramiento continuo de sus productos o acciones.
- Aprender de sus compañeros y ayudar a que sus compañeros aprendan.
- Tomar decisiones sobre recursos, tiempos y/o actividades a realizar.

El profesor puede evaluar integralmente el proceso de aprendizaje desde la planeación del proyecto hasta la culminación del mismo. Es bueno que él vea que el gran aporte de un proyecto al aprendizaje es que facilita la integración de los aprendizajes: aprender a ser, a conocer, a convivir y a hacer.

2.2. ¿Qué hace que un grupo de actividades sea un proyecto?

Un proyecto es una estrategia que se lleva a cabo en torno a unas necesidades, problemas o intereses de los estudiantes. Por lo tanto debe diseñarse teniendo claridad en los objetivos que se van a alcanzar con su realización. Un proyecto también tiene unas estrategias o pasos claros a seguir, que permiten identificar el cómo se va a llevar a cabo y con qué recursos se cuenta para ello, tales como humanos, temporales (espacios disponibles, equipos, materiales, etc.). Los proyectos tienen productos evaluables en un tiempo limitado.

3. ¿POR QUÉ LOS PROYECTOS DESARROLLAN COMPETENCIAS CIUDADANAS?

Porque los estudiantes deben enfrentarse a tareas desafiantes durante un período de tiempo, en los cuales deben comprometerse para llegar a los resultados esperados. De esta manera, todos deben asumir responsabilidades en forma individual y colectiva. Como en la mayoría de los casos, los proyectos se desarrollan en grupos, lo que quiere decir que los estudiantes deben trabajar en colaboración o cooperativamente. Esto genera oportunidades para enfrentar y resolver los conflictos que se presentan en este tipo de trabajo. Además, el proyecto se puede orientar para que haya participación democrática o para desarrollar el liderazgo de los estudiantes.

Para llevar a cabo un proyecto, un grupo de estudiantes debe poner en juego sus habilidades para generar opciones que les permita resolver los retos, adelantar las tareas, usar los recursos adecuadamente y prever las consecuencias de las decisiones que tomen al respecto. Por otra parte un proyecto puede generar espacios en los que los estudiantes aprendan a evaluarse así mismos y a sus compañeros, y a recibir y dar retroalimentación, ejercitando así la comunicación asertiva, la escucha activa y la meta cognición. Esta estrategia permite desarrollar la capacidad para cuestionar y evaluar la validez de diversas fuentes de información y de afirmaciones hechas por otros y por uno mismo, desarrollando entonces el pensamiento crítico.

4. ¿EN QUÉ PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS SE BASA EL TRABAJO EN PROYECTOS?

Esta estrategia brinda oportunidades a los estudiantes para comprender conceptos y procedimientos mediante la práctica, aplicarlos en la resolución de tareas complejas, trabajar en colaboración, desarrollar responsabilidad y autonomía, y desarrollar habilidades de comunicación. Es una estrategia constructivista por excelencia, se parte de los conocimientos previos de los alumnos, se desarrolla mediante la actividad y el trabajo con los pares, y se hace evidente con la realización de desempeños auténticos.

5. ¿CÓMO SE DESARROLLA UN PROYECTO?

5.1. Etapa de diseño

- ¿Cuáles son las necesidades, problemas, expectativas o intereses de los estudiantes que ameritan la realización de un proyecto?
- ¿Qué se va a realizar, para qué y por qué?
- ¿Cómo se hará el proyecto, cuáles son las estrategias, metodología, pasos a seguir?
- ¿Qué recursos disponibles se tienen para llevar a cabo el proyecto: humanos, tiempos, espacios, hardware y software?
- ¿Cuál es el cronograma?
- ¿Cómo evaluaremos el proceso y los resultados del proyecto?

Aspectos a tener en cuenta en la etapa de diseño:

- A. Objetivo general: para qué se realizará el proyecto.
- B. Objetivos específicos: qué aprenderán los estudiantes, qué expectativas se van a satisfacer.
- C. Resultados esperados.
- D. Recursos
- E. Actividades
- F. Cronograma de actividades, responsables, tiempos.
- G. Estrategia de evaluación.

5.2. Ejecución de un proyecto

1. Análisis de la situación. Con base en los intereses y las necesidades, los potenciales participantes en el proyecto definen y llegan a acuerdos sobre los objetivos y las metas que se pretenden alcanzar. Se llegan a acuerdos sobre los productos y resultados esperados del proyecto.
2. El profesor define los objetivos que espera lograr en términos de aprendizaje.
3. Planeación de actividades. Se definen las actividades necesarias para llevar a cabo el proyecto y el cronograma de trabajo.
4. Distribución de las actividades en grupos de trabajo. Cada participante se compromete a asumir una tarea y se conforman grupos de trabajo.
5. Cada grupo debe crear su propia estrategia de trabajo, definir roles de sus integrantes, ampliar el cronograma general del proyecto con sus actividades específicas, identificar productos (resultados) de cada actividad.
6. Producción al interior del grupo. El grupo investiga, identifica fuentes de información y las busca, recoge datos, desarrolla productos, etc. Es decir, lleva a cabo todas las actividades que le corresponden para sacar adelante el proyecto.
7. Intercambio de información con los demás grupos con el fin de identificar como articular los distintos productos.
8. Producción entre grupos. Se articulan los productos desarrollados por cada grupo para llegar al producto final.
9. Presentación del producto final.
10. Evaluación. Durante todo el ciclo de vida del proyecto se debe hacer evaluación del proceso y de los productos parciales. Algunas preguntas que pueden guiar la evaluación son: ¿se están alcanzando los resultados?, ¿las actividades se están llevando a cabo de acuerdo con lo planeado?, ¿la calidad del trabajo es adecuada?, ¿se están logrando los objetivos de aprendizaje?

6. ¿QUÉ VENTAJAS, RIESGOS Y LIMITACIONES TIENEN LOS PROYECTOS?

Ventajas. Los proyectos giran en torno a situaciones de la vida real y dan respuesta a un problema o necesidad educativa. Además, permiten desarrollar compromiso y motivación en los estudiantes para alcanzar una meta común. Favorecen la realización de acciones solidarias, de colaboración, respeto, aceptación de la diferencia; fomentan la autonomía y el desarrollo de habilidades de comunicación. Un buen proyecto permite el desarrollo de competencias comunicativas, matemáticas, científicas, de manejo de información.

Riesgos y limitaciones. Un proyecto requiere de más tiempo para la planeación y la ejecución que una actividad normal. También requiere de un buen diseño para que se puedan ejecutar con los recursos y tiempos disponibles. Igualmente, se requiere una labor de coordinación entre docente-estudiante y otros docentes.