

Diseño y desarrollo de proyectos

METODOLOGÍA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS

Presentación

Actualmente en todos los ámbitos del saber se utiliza el concepto de “proyecto”. Esto no es extraño, ya que un proyecto no es sólo una guía para la acción, sino también un factor de cambio y transformación.

Estamos pensando que “un proyecto” es la concreción de una idea. Es una acción que se concibe y planifica con un objetivo en mente, acotado en el tiempo y con recursos y agentes bien definidos.

En la Escuela y en la Educación en general, el concepto de proyecto ha tenido una enorme importancia, no sólo como una estrategia, sino como un plan de acción fundamentado y organizado que se da tanto en la sala de clases como en el proceso enseñanza aprendizaje.

Por otra parte debe decirse que no existe un tipo de proyecto único, ya que, según la actividad o área de estudio, puede variar su diseño o naturaleza.

Este material pretende incentivar a los profesores a trabajar, tanto independiente como grupalmente, en la generación de proyectos en los que se hace uso de la tecnología y en particular de los computadores y las comunicaciones, para innovar en las prácticas escolares, el currículum, las metodologías de enseñanza y la forma en que trabajan los jóvenes.

Se desea apoyar la respuesta, entre otras, de las preguntas: ¿cómo se integra la tecnología informática en las prácticas escolares?; ¿cómo aprovechar el potencial de esta tecnología en las escuelas y liceos?; ¿qué puede hacer con la tecnología educador?; ¿de qué modo la tecnología puede contribuir a realizar actividades diferentes a las obvias, o integrar a diferentes sectores o a poner en práctica objetivos de carácter transversal?



La formulación de proyectos (de aula) es una estrategia didáctica que forma parte de las denominadas metodologías activas de aprendizaje. Si bien es deseable que el proyecto que cada profesor desarrolle involucre directamente a sus alumnos desde el inicio, le proponemos también que permita que estos trabajen sus propios proyectos. En efecto, la metodología de proyecto que un profesor puede utilizar para presentar e involucrar a sus estudiantes en un nuevo conocimiento, también puede ser desarrollada por los estudiantes, de manera que estos generen la idea, definan los objetivos, piensen en como resolverán los problemas y definan los recursos necesarios para desarrollarlo. Este material presenta recomendaciones tanto para apoyarlo en la realización de sus proyectos, como en para

que usted apoye a sus alumnos en la generación de sus propios proyectos.

Por último, creemos que el trabajar sobre la base de proyectos es una filosofía de trabajo más que una técnica. Lo interesante es que usted la conozca, que permita que sus estudiantes trabajen con ella y luego en conjunto y con otros docentes la evalúen. Es

importante que comprenda que como toda filosofía esta requiere de tiempo y espacio tanto para comprenderla, adquirirla, desarrollarla y valorarla. De esta manera, con este documento se espera acompañarlo en este camino.

Proyectos en informática educativa

Introducción

Usted tendrá que formular un proyecto específico donde se describa y planifique una o varias actividades concretas que utilice el computador y las herramientas aprendidas en el curso, para la solución de algún problema de su interés particular. Se espera que con el desarrollo de estos proyectos, se puedan abordar con más profundidad algunos de los problemas que surgen al incorporar la tecnología informática en la institución escolar: ¿para qué sirven? ¿Qué utilidades nos pueden dar a los profesores? ¿De qué manera nos pueden ayudar en las clases? ¿Cómo los alumnos pueden usar el computador y mejorar sus aprendizajes? ¿Cómo los alumnos pueden participar más en el proceso de enseñanza aprendizaje? Son algunas de las preguntas que se hacen con mayor frecuencia quienes ya han enfrentado esta situación. Estas y otras interrogantes seguirán existiendo hasta que encontremos una forma, o un estilo personal y alternativo de responderlas, o en otras palabras, hasta que se logre una apropiación de estas herramientas, de manera de usarlas adecuadamente en la solución de problemas

propios y acordes con la realidad particular de cada uno.

¿Por qué hacer proyectos?

Trabajar sobre la base de proyectos, es una propuesta a los profesores para alcanzar los objetivos de la reforma, desde su propia forma de intervención pedagógica. Este modo de actuar supone el profesionalismo, así como la capacidad para proponer, crear, experimentar, adaptar y mejorar permanentemente; compartir experiencias y potenciar el aprendizaje profesional.

Los proyectos forman parte de una tradición en la escolaridad favorecedora de la investigación y el trabajo activo por parte del alumno, desde comienzos de este siglo se hablaba de “metodología sobre la base de proyectos”. El énfasis actual en este tipo de trabajo es la reinterpretación y la readaptación, lo que señala la nueva pauta de nuestras intervenciones pedagógicas.

Lo distintivo de los proyectos es que el aprendizaje y la enseñanza se llevan a cabo mediante un recorrido que nunca es fijo,

pero que sirve de eje para conducir la actuación del profesor en relación con los estudiantes, en cuanto a: diálogo y negociación, actitud interpretativa del profesor, criterios para la selección de temas, importancia del trabajo, relevancia de la evaluación como actitud de reconstrucción y transferencia de lo aprendido, manejo y actitud frente a los errores, etc.

Parece necesario, a modo de sugerencia, establecer lo que **No** es un proyecto, (Hernández, 1997):



- un recorrido descriptivo por un tema
- una presentación de lo que sabe el profesor, como protagonista entre el conocimiento y los alumnos
- un recorrido expositivo sin problemas
- una presentación lineal de un tema, basada en una secuencia estable y única de pasos y vinculada a un sólo tipo de información
- una actividad en que el profesor da las respuestas sobre lo que ya sabe
- pensar que los alumnos han de aprender lo que queremos enseñarles
- una presentación de materias escolares

Debido a que el conocimiento es dinámico, y a que se construye en cada contexto, podríamos aproximarnos, en un sentido orientador, a lo que **podría ser** un proyecto:

- un recorrido por un tema-problema que favorece el análisis, la interpretación y la crítica
- existe predominio de la actitud de cooperación, siendo el profesor un aprendiz y no un experto (en el sentido

que debe ayudar a aprender sobre temas que ha de estudiar con los alumnos)

- un recorrido que busca establecer conexiones y que cuestiona la idea de una versión única de la realidad
- cada recorrido es singular y se trabaja con distintos tipos de aprendizaje
- el profesor escucha e invita a escuchar, aprendemos de y con los demás
- los alumnos pueden aprender de diversas formas lo que pretende enseñarle el profesor (y no se sabe si aprenderán eso u otras cosas también)
- un acercamiento actualizado a los problemas de las disciplinas y saberes
- una forma de aprendizaje en la que se tiene en cuenta que todos los alumnos pueden aprender si encuentran el espacio para ello
- una forma de aprendizaje, que vincula el saber, la actividad manual y la intuición

sugiere Hernández (1997), favorecer la **comprensión** como



los proyectos, comprender es ir más allá de la información, es una actividad cognoscitiva y experiencial. En esta manera de concebir la educación, los estudiantes participan en un proceso de investigación que tiene sentido para ellos y ellas (no porque sea fácil o les guste) y en el que utilizan diferentes estrategias de investigación; también participan en el proceso de planificación del propio aprendizaje; y por último les ayuda a ser flexibles, reconocer al otro y a comprender su propio entorno personal y cultural. Con relación al desarrollo de proyectos por parte de los alumnos hay varias razones por las cuales se considera importante usar esta modalidad de trabajo. Entre ellas queremos destacar las siguientes:

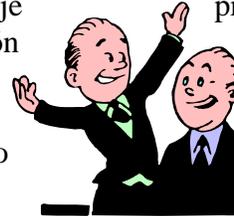
- Mediante este procedimiento los alumnos demuestran que pueden formular problemas y preguntas.
- Es una estrategia cognitiva de orden superior a la de resolver problemas.
- Adicionalmente, resolver problemas sin un contexto es artificial y difícilmente resulta significativo para quién lo hace. A la inversa, hacer cálculos, comparar resultados, modificar su entorno, resolver una ecuación para responderse preguntas hechas por ellos mismos, le da sentido a esas operaciones.
- También, la realización de un proyecto tiende a integrar aprendizajes y los aprendizajes integrados son más potentes, se pueden aplicar más y perduran en memoria por más tiempo.
- Las actitudes hacia el conocimiento también tienden a ser más positivas cuando es uno mismo el que elige, busca y se responde.
- Permite y fomenta un proceso más horizontal de enseñanza aprendizaje.
- Aprender a formular problemas, a buscar información y a procesarla, son aprendizajes de amplio espectro que amplían el repertorio de estrategias del estudiante y le abren nuevas ventanas hacia el desarrollo de su autonomía para aprender.

¿Existe un nuevo rol de Profesor?

El nuevo marco curricular (Decreto N° 40) tiene como principio orientador que el aprendizaje debe tener lugar en una nueva forma de trabajo pedagógico, y específicamente en informática educativa, como objetivo transversal, los logros que se alcancen, dependen fundamentalmente de la actitud y el trabajo de los profesores. En la inserción de tecnología en educación, tendiente a una cobertura nacional, se

focaliza a los profesores como agentes claves de cambio.

Hoy en día, los profesores miran, o debieran mirar, a sus colegas como fuentes de aprendizaje profesional, de orientación y apoyo mutuo.



La función del profesor se ha expandido para incluir asesorías,

se ha planificado colaborativa y

otros tipos de trabajo realizado en conjunto con otros colegas. Así, se aúnan esfuerzos, se elaboran y evalúan en conjunto posibles respuestas a las diversas demandas. La tendencia actual es la asociación, basada en la evidencia creciente sobre el aporte vital que *la cultura de la colaboración* entrega al mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje.

Estos nuevos tiempos, tiempos de cambios en el espacio humano obligan a replantearse el rol de profesor, la tecnología presente y emergente, es habitual en nuestro espacio cotidiano, y más aún en el espacio futuro de nuestros alumnos y alumnas. En este marco el profesor se transforma en un profesional reflexivo que toma decisiones, las pone en práctica, las evalúa y las adecua de manera progresiva en función de sus conocimientos y su experiencia profesional.

Hargreaves (1997), esboza que el nuevo rol del profesor, impregnado de su rol tradicional, requiere que este:

- Fundamente su acción educacional más que en la certidumbre de “lo conocido” en la incertidumbre de “lo por conocer”.
- Se actualice y/o inicie en disciplinas y contenidos nuevos.
- Asimile la nueva pedagogía basada en la globalidad de los contenidos y las diferencias entre los sujetos.

- Establezca una relación pedagógica con sentido de horizontalidad.
- Vincule la afectividad de la convivencia en la relación pedagógica.
- Problematic: contextualice problemas, detecte necesidades y canalice inquietudes.
- Propenda al trabajo colaborativo e interdisciplinario para favorecer la integración del conocimiento.
- Paulatinamente, conozca y domine, en el ámbito de usuario, las tecnologías informáticas, telemáticas y de la comunicación, para utilizarlas como nuevas modalidades de aprendizaje y como formas de mejorar la calidad de la didáctica.
- Privilegie el uso de multimedia y de navegación telemática como formas de representación, acceso, transferencia y creación de conocimiento

¿En qué pensar y qué mirar al elaborar sus propios proyectos?



En primer lugar le sugerimos reflexionar en su actuar profesional, lea y conozca proyectos ya elaborados, revisualice los contenidos de su asignatura desde la perspectiva de proyectos, sea integrante de proyectos intraescolares nacionales y/o internacionales, sea partícipe y crítico constructivo de la Reforma Educacional y, por supuesto, sueñe proyectos en los cuales sus alumnos sean los protagonistas y productores, algunos serán realizables y otros no tanto, todo dependerá de usted mismo.

Como apoyo a la generación de su idea de proyecto, le sugerimos; vea este material, en particular, la sección en la cual se proponen algunas ideas para realizar proyectos; en este

material, más adelante, encontrará ejemplos de proyectos y una tabla resumen con diferentes software y su uso; en el Centro Cultural del software La Plaza existen discusiones de diferentes proyectos en ejecución; si posee acceso a Internet, más adelante en este material, encontrará un listado con direcciones de páginas Web de algunos proyectos que son destacables mundialmente.

Tipo de Proyectos

Los proyectos que se conocen difieren en cuanto a magnitud, origen, destino, nivel y desarrollo. Dentro de esta diversidad se puede mencionar, en este contexto los pedagógicos.

La formulación de un proyecto puede apuntar a dos grandes áreas: lo pedagógico y lo administrativo-pedagógico.

Los **Proyectos pedagógicos** son aquellos que tienen un énfasis en el aprendizaje de un contenido escolar. Un Proyecto pedagógico es lo que un profesor de asignatura *debe* formular. Los Proyectos administrativo-pedagógicos son los que apuntan hacia el apoyo de los procesos administrativos del establecimiento y del profesor.

Existen diferentes tipo de proyectos a los cuales los profesores pueden acceder. Estos pueden ser:

1.- Proyectos de apoyo a la gestión pedagógica: corresponde al énfasis principal del Proyecto Enlaces y apuntan fundamentalmente a convertir la informática educativa y las computadoras en particular, en agentes de producción de aprendizajes masivos y de calidad.

2.- Proyectos de apoyo a la docencia fuera del Plan de Estudio: son las iniciativas encaminadas a fortalecer alguna área de los contenidos que presente niveles deficitarios detectados; como por ejemplo, taller de mejoramiento de los hábitos y técnicas de estudio, etc.

3.- Proyectos de apoyo a la gestión pedagógica a través de bancos de información bibliográfica, apuntes e ítemes de evaluación: consisten en el uso frecuente de las posibilidades que otorgan los equipos instalados en las escuelas y liceos para ordenar y sistematizar información y material producido por los docentes. Por ejemplo, apuntes de clase, evaluaciones, guías de ejercicios, etc. Esto se conoce en el ámbito escolar como “banco de datos”.

4.- Proyectos de apoyo a la gestión extraescolar: son aquellos que en el marco de alguna actividad extraescolar (ACLE en la enseñanza media) tiene, en las posibilidades del computador y sus herramientas, de mejorar su desempeño. Por ejemplo, Taller de periodismo (editar y publicar una revista o periódico), etc.

5.- Proyectos de apoyo a la gestión docente-administrativa: son las iniciativas impulsadas por el profesor que con la ayuda del computador y sus herramientas le permitirá reducir y optimizar el tiempo destinado a las labores administrativas propias del o los cursos que sirve. En este caso tenemos, la confección de informes de notas, informes de personalidad, citas, guías de ejercicios, guías de aprendizajes, evaluaciones, apuntes, etc.

6.- Proyectos de apoyo a la gestión administrativa: son los que apuntan a introducir la informática educativa en aquellas áreas que son propios de la

administración del establecimiento, en este aspecto encontramos el uso de las herramientas de productividad para elaborar listas de curso, control de asistencia, informes de notas, certificados, etc.

Una de las características del trabajo con proyectos, es la facilidad que esta estrategia proporciona para el trabajo en grupo. Este puede ser al interior de un curso y de un determinado sector, en el ámbito de diferentes sectores, a nivel del establecimiento y en el ámbito de diferentes establecimientos. De esta manera es interesante conocer algunas propuestas para la elaboración de proyectos integradores:

- **Proyectos que correlacionan diversas disciplinas:** dado que existen diferentes sectores de aprendizaje, se trata de coordinar las planificaciones entre las disciplinas, por ejemplo, la Geometría y las Artes Plásticas (proporciones), la Matemática y la Historia (números romanos, arábigos).
- **Proyectos de temas, tópicos, ideas:** éstos permite integrar distintas áreas del conocimiento. Aquí la “idea” es la que subordina las áreas de conocimiento. Un ejemplo es el tema de “Navidad”, que integra Educación Artística, Religión, Historia y Ciencias Sociales, entre otras.
- **Proyectos en torno a la vida práctica y diaria:** muchas problemáticas del diario vivir, no se localizan con facilidad en el ámbito de una determinada disciplina. Por ejemplo, “El racismo”, “Las drogas”, “El desarme nuclear”, “Uso de los recursos”, son asuntos que deben ser trabajados transversalmente para facilitar su entendimiento.
- **Proyectos de temas que deciden los alumnos:** los propios estudiantes son los que deciden el tema o problema que se utilizará como eje para organizar los

contenidos de las distintas áreas del conocimiento.

- **Proyectos en torno a conceptos:** existen conceptos básicos de gran importancia en diversas disciplinas, por ejemplo, cambio, tiempo, causa y efecto. Aquí los conceptos son los que organizan el proyecto.
- **Proyectos en torno a periodos históricos y/o espacios geográficos:** los periodos y/o espacios son el núcleo unificador de contenidos y procedimientos ubicados en distintas disciplinas, por ejemplo, “Guerras Mundiales”, “La colonización en el sur de Chile”, “Los minerales del norte”.
- **Proyectos basados en instituciones relevantes y colectividades humanas:** los proyectos creados sobre esta base, utilizan las instituciones y colectividades para estructurar conocimientos pertinentes a varias disciplinas, por ejemplo, “las cárceles”, “tribus extinguidas”, “iglesias”.
- **Proyectos en torno a descubrimientos e inventos:** estos tipos de temas potencian la investigación sobre la realidad, sobre el

legado cultural de la humanidad. Algunos ejemplos son, “La rueda”, “La penicilina”, “La escritura”, “El computador”.

- **Proyectos integradores de áreas del conocimiento:** es una modalidad para presentar contenidos mínimos similares en aquellas disciplinas agrupadas en sectores de aprendizaje, por ejemplo en el sector de Ciencias Naturales, los contenidos de “Organismo y ambiente”, “La Tierra”.

Esquema para el diseño de un proyecto

Se espera que se generen proyectos concretos y bien delimitados en el tiempo, de manera que se puedan pensar, diseñar, desarrollar, evaluar, corregir y sistematizar. De esta manera se propone el siguiente esquema como un apoyo al diseño de un proyecto pedagógico.

Diagnóstico Previo		
el estudiante:	el establecimiento educacional	la comunidad local
<ul style="list-style-type: none"> • sus capacidades y destrezas actuales • su experiencia anterior con esta modalidad de trabajo • sus conocimientos sobre el tema 	<ul style="list-style-type: none"> • sus normas • sus recursos • actividades ya planificadas 	<ul style="list-style-type: none"> • sus características • sus recursos
Diseño		
Metas educativas:	selección del tema a investigar:	elaborar un plan de investigación:
<ul style="list-style-type: none"> • conocimientos, habilidades y actitudes en los que se quiere incidir • sectores de aprendizaje y experiencias involucradas 	<ul style="list-style-type: none"> • la relación inmediata del tema con la vida cotidiana de los alumnos y alumnas • la contribución del tema al desarrollo de conocimientos y destrezas, según el nivel • la posible utilidad del tema como preparación a la vida posterior de 	<ul style="list-style-type: none"> • subtemas e ideas conectadas al tema principal • esquematizar el tema y sus posibles ramificaciones • distribuir los subtemas y tareas entre los alumnos

	ese alumnado <ul style="list-style-type: none">• ventajas y desventajas de elegir un tema determinado en vez de otro	
Recursos y materiales adecuados: <ul style="list-style-type: none">• localización de las distintas fuentes de información• posibilidades de acceso a esa información	evaluación: <ul style="list-style-type: none">• matrices de seguimiento• participación de los alumnos en las evaluaciones• evaluación del proceso y del producto	conclusiones finales del trabajo realizado: <ul style="list-style-type: none">• reflexión sobre los problemas (y las soluciones) que surgieron• evaluación de conclusiones y de los resultados alcanzados• redacción y presentación de las conclusiones

Nota:

En el desarrollo de un proyecto, puede tomarse en cuenta, además, las formas de agrupar a los estudiantes, la organización referida al espacio y al tiempo y, el rol del profesorado.

Etapas de un proyecto: las preguntas y recomendaciones

Estas recomendaciones y orientaciones se plantean como preguntas que hay que responder y por otro lado recomendaciones,

que la experiencia señala su carácter imperativo. Esto se puede resumir en lo siguiente:

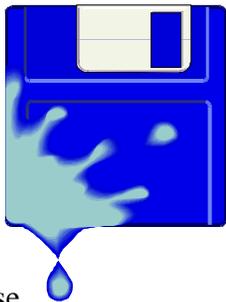
“Qué cosas pensar al momento de generar, implementar y concluir un proyecto.”

Un proyecto anticipa la organización de eventos que pretenden alcanzar objetivos también adelantados.

Este documento, se centra en las tres etapas fundamentales de todo proyecto, que pueden definirse como:

1. Búsqueda, planificación y puesta en marcha.
2. Ejecución.
3. Evaluación y análisis

Estas etapas cautelan que primer lugar se detenga a mirar a su alrededor, los materiales, espacios y tiempos que le servirán para formular su proyecto original. No se pretende en este material describir íntegramente las actividades y acciones que se deben desarrollar en ellas, sino que se desea apoyar el trabajo del profesor que se encuentra desarrollando el proyecto.



La etapa de búsqueda, planificación y puesta en marcha recomienda tener presente algunos aspectos antes de formular su proyecto. Esta etapa es la más importante, pues le puede prevenir ahorrar tiempo y

energía al momento de implementar el proyecto.

Estas observaciones están expuestas como preguntas que usted procure responder antes de formular un proyecto, y además, algunas recomendaciones útiles.

1. Etapa de búsqueda, planificación y puesta en marcha

Esta etapa corresponde a los momentos previos a la formulación del Proyecto.

En ella los puntos que, como mínimo, se deben considerar, son las siguientes:

1. Animarse a generar un proyecto
2. Atreverse a llevarlo a cabo. “El movimiento se verifica andando”.
3. Disponer de un formulario para escribir el Proyecto
4. Formular el proyecto sólo o con un equipo de docentes.
5. Definir la forma de constituir el grupo
6. Definir las necesidades y recursos (papel, plumones, transparencias, software, acceso a Internet, textos de consulta, diskette, etc.)
7. Monto aproximado para desarrollar el proyecto y fuente de financiamiento.
8. Evaluación y adquisición del software necesario.

9. Disponer del tiempo suficiente para pensar, formular y organizar su proyecto, en relación con el período de tiempo en que verá con sus estudiantes el contenido involucrado en el proyecto y el período en el cual se encontrará implementando el proyecto
10. Determinar necesidad de ayuda de otros colegas en la puesta en marcha del proyecto

11. Duración del Proyecto (número de clases, horas, días, semanas, etc.)
12. Establecer contacto con profesores de otros establecimientos o instituciones que estén o hayan estado involucrados en proyectos similares.

Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones usted debería tenerlas necesariamente presentes al momento de formular su proyecto.



- ✓ El profesor es el principal gestor del proyecto. El proyecto descansa necesariamente en los empeños que haga el docente en implementar las actividades que ha planeado.
- ✓ Considere alguno de los formularios del proyecto presentado en este documento, sus características y componentes.
- ✓ Discuta con sus estudiantes las posibles ideas para generar un proyecto en conjunto. Genere espacios para que estos propongan y discutan el tema.
- ✓ Si le complica el formato propuesto “negócielo” con el profesional del Centro y pídale ayuda para su completación.
- ✓ Si usted esta realizando alguna experiencia interesante con estudiantes y que contemple el uso del computador, o ya la realizó, este puede ser su tema de

proyecto. Converse con el profesional del Centro para ver como lo implementa como un proyecto.

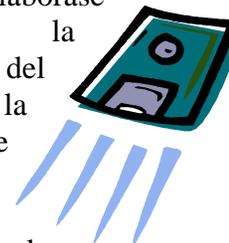
- ✓ Si el proyecto lo formulará en grupo, busque alguna afinidad con sus colegas. Esta puede ser, por tema, por nivel, sector curricular, por curso.
- ✓ Organice la concurrencia de los estudiantes al laboratorio, es recomendable, dos estudiantes por computador. Escuche alternativas que ellos propongan con relación a su organización para trabajar en la sala de informática.
- ✓ Contemple su horario de clases para llevar a cabo el Proyecto (al realizar las actividades propuestas, no es recomendable alterar el normal funcionamiento del establecimiento).

Es necesario insistir en este punto. En todos los casos (a menos que por libre iniciativa usted lo decida en forma distinta) le recomendamos ocupar tiempos (horas de clases) que son parte de su carga horaria en el establecimiento; por lo que sugerimos que formule proyectos con énfasis en un tema del sector curricular que usted atiende o en el caso de primer ciclo básico elija una asignatura y dentro de ésta un tema lo suficientemente acotado.

- √ Ubique a los estudiantes más adelantados en el uso de los equipos y prepárelos como monitores. Estos les pueden ser muy útiles durante la sesión. Para motivar a estos estudiantes, negocie con la dirección y/o el (la) coordinador(a) por recursos especiales para ellos, tales como: tiempo de computadores, papel para imprimir sus trabajos, diskette, reconocimiento de su labor, etc. Para cursos básicos, puede solicitar ayuda de apoderados, los cuales deben ser preparados.
- √ El tiempo que usted necesita contemplar para ejecutar o implementar su proyecto no debiera exceder las cinco semanas, de manera de obtener resultados con prontitud.
- √ Prepare alguna forma de evaluar el trabajo en la sala de informática. Esto quiere decir, verificar como funcionó, las dificultades, los aciertos, etc. de manera de hacer modificaciones a tiempo, en caso de requerirlas. Recuerde que lo que está por hacer, es un cambio para usted, para los estudiantes y para el establecimiento.
- √ Informe a las personas pertinentes de su proyecto (Dirección, Jefatura Técnica, Inspectoría General, Jefe de Departamento, Coordinador de la sala de informática, colegas, apoderados, monitores, estudiantes).
- √ Genere un listado con las conductas de entrada (principalmente conocimientos computacionales) que sus estudiantes requieren para trabajar en las actividades que implementará y preocúpese que las tengan, de lo contrario considere en su

proyecto este aspecto (para este punto puede pedir el apoyo de monitores, otro docente y/o coordinados).

- √ Prepare una pauta de observación, para medir el trabajo de sus estudiantes en la sala de informática, con relación al logro de los objetivos de la sesión, del proyecto y aspectos tales como logros de aprendizajes, aspectos motivacionales, conductuales, trabajo colaborativo, etc. Prepare a sus monitores en estas pautas, en aquellos aspectos que ellos puedan observar, de manera que lo apoyen en este proceso. Para apoyar su trabajo, vea el punto dedicado en este documento a la Evaluación.
- √ Mandé un mail a aquellos profesores que sepa usted que están en proyectos similares. Genere un contacto que les permita colaborar mutuamente en la generación del proyecto, la construcción de materiales, metodología de trabajo, formas de evaluación, implementación del proyecto y posteriormente analizar la dicha implementación y los resultados obtenidos. En caso de no conocer la existencia de otro profesor que se encuentre trabajando en un proyecto similar al suyo, mande este mail a profesores de otros establecimientos que usted conozca o simplemente a otras direcciones que tenga. Las posibilidades de encontrarlos son altas al igual que las ventajas.



2.- Etapa de ejecución

La etapa de ejecución corresponde a los momentos en los cuales el proyecto se está implementando, es decir, se están poniendo

en práctica las actividades propuestas originalmente para alcanzar los objetivos.

En ella las preguntas que, como mínimo, se deben responder son las siguientes:

1. ¿Tiene clara la planificación para cada sesión?
2. ¿Es posible acompañarse por algún colega durante la sesión?
3. ¿Cuenta con la ayuda del coordinador de la sala de informática?
4. ¿Logró organizar a un equipo de monitores y/o apoderados?



**Ponga atención
a estas
preguntas**

Recomendaciones

- √ Prepare la sala de informática con anticipación a cada sesión
- √ Prepare a sus monitores y organice previamente el trabajo con su coordinador
- √ Prepare instrucciones por escrito (papelógrafos). Recuerde que al comienzo los estudiantes preguntarán muchas veces las instrucciones
- √ Converse previamente y llegue a un acuerdo de trabajo con sus estudiantes, definiendo claramente el rol de ellos y el suyo.
- √ Si no ha dado instrucciones antes, **ingrese** permanentemente la tarea en la actividad de la sesión, esto disminuirá los riesgos con los equipos.
- √ Preocúpese de tener el material requerido para el trabajo de sus estudiantes, con a lo menos dos sesiones de anticipación y además considerar actividades para aquellos que terminen antes de lo presupuestado
- √ Genere un listado con los aspectos que se deben reforzar antes de su próxima visita a la sala de informática, prepare a sus monitores en estos aspectos (mediante una guía de actividades, ejercicios a realizar, etc.) y organice una sesión entre sus monitores y sus estudiantes en la sala de informática.
- √ En caso de haber realizado contactos por medio de la red, comente, después de cada sesión, los resultados de esta. Señale aspectos que le permitan mejorar el trabajo de su contacto.
- √ Procure que los estudiantes guarden sus trabajos en diskette y que al terminar no apaguen los equipos (por lo menos hasta que los estudiantes aprendan a desactivar los equipos).
- √ Durante la sesión mantenga siempre abierto el tablero que energiza los equipos. El riesgo con la energía es mínimo, no obstante, es recomendable tener esta precaución.
- √ Al término de cada sesión de trabajo discuta con sus estudiantes y permítales opinar respecto a la metodología de trabajo, su organización, logros alcanzados
- √ Ponga en contacto por medio del correo electrónico a sus estudiantes con los estudiantes de otros establecimientos en donde ha logrado generar un acuerdo de trabajo con algún profesor

3. Etapa de evaluación y análisis

Esta etapa permite observar con anticipación instantes ocurridos una vez terminado la ejecución del Proyecto. En ella las preguntas

que, como mínimo, se deben responder son las siguientes:

1. ¿Ha quedado satisfecho con lo realizado?
2. ¿Su entusiasmo alcanza para seguir adelante con la misma u otra idea de proyecto?
3. ¿Sus estudiantes y alumnas han aprendido, les ha gustado lo que conjuntamente planificaron?
4. ¿Reconoce algunos errores y aciertos que ha encontrado en la puesta en práctica de su proyecto?
5. ¿Qué cosas son posibles mejorar en su proyecto para alcanzar mejores resultados?



Y a éstas también...

Recomendaciones

Al término de la sesión:

- √ Revise el laboratorio y si es posible los equipos.
- √ Ocupe algunos minutos a reflexionar acerca de como se sintió en la sesión (estuvo tranquilo, asustado, tenso, preocupado, etc.). Si estuvo acompañado revise la sesión en estos mismos términos con el o los colegas.

- √ Comente con sus estudiantes la sesión, trate de visualizar lo que aprendieron, lo que no, que les parece la metodología de trabajo, que opinan de su labor, que cambios hay con relación a sus sesiones sin computador, como se sintieron, como encontraron trabajar con otros estudiantes en un computador.
- √ Si realizó algún contacto por la red comente los resultados, que cosas mejorar, potenciar, etc.

Al término del Proyecto

- √ Aplique los procedimientos adecuados para constatar el nivel de logro de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes. Contemple procedimientos de autoevaluación y coevaluación.
- √ Personalmente revise la experiencia. Si es posible redacte un breve informe.
- √ Comparta la experiencia con otros colegas. Si es posible, exponga los

- éxitos, los inconvenientes, los errores, los aciertos, las propuestas y lo que viene.
- √ Compare sus resultados con aquellos profesores con los que logró ponerse en contacto por la red vía mail, comenten los éxitos, los inconvenientes, los errores, los aciertos, las propuestas y lo que viene.

La fortaleza del método activo-participativo como construcción del conocimiento

El aprendizaje cooperativo y los proyectos de aula valoran la comunicación en el ámbito educativo como un proceso de interacción permanente entre el (la) profesor (a) y los estudiantes, un proceso que ayuda a reflexionar sobre las propias ideas y prejuicios para sí modificarlas si se considera preciso.

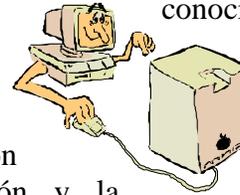
El método de proyecto funciona bien en una “comunidad comunicativa de aprendizaje” en la cual la relación, la posición de poder del profesor se cambia por una posición de autoridad que dialoga con sus estudiantes.

Los límites entre el educador y el educando no están claramente definidos, cuando se asume auténticamente que todos aprendemos de todos, estamos colaborando en la positiva reinterpretación del hecho educativo, porque si esto fuese efectivamente así, la evaluación se vería seriamente afectada al extender sus procedimientos a todos los participantes y a todas las estructuras organizativas.

Esta relación entre iguales, permite una negociación, un intercambio de significados y de experiencias, pone más énfasis en los procesos de construcción y adquisición de

conocimiento que en los resultados, sin dejar de estar pendiente en que el producto es un valioso componente del aprendizaje.

La institución escolar puede convertirse en espacio público de democracia, donde se pongan en evidencia y se debatan los temas de interés masivo, una metodología activa apoya estos procesos de democratización del conocimiento.



La escuela transita, con distinta ponderación y la reproducción y la producción, la escuela necesita reproducir, pero también debe promover la interpretación de la realidad y el conocimiento.

Por último, una escuela o un maestro que posibilita espacios nutritivos con el saber e intercambios sociales al interior del aula está favoreciendo a los factores personales de los estudiantes que más condicionan el éxito o el fracaso en la escuela, la autoestima y el respeto a los aportes.

Proyectos desarrollados por estudiantes

Cuando se ha tratado el tema de construcción de proyecto, estos han estado orientado a un trabajo del profesor para implementarlo con sus estudiantes. Ello significa que el maestro prepara una estrategia para solucionar un problema dado, ya sea en el aula o en su unidad educativa, pudiendo (lo cual es recomendado) o no trabajarlo en forma conjunta con sus estudiantes.

Sin embargo, es necesario considerar la posibilidad de que sean los alumnos los que construyan proyectos, los que pueden verse como un recurso educativo que hace que el alumno tenga un papel más protagónico en la construcción de su propio conocimiento.

Existen distintas estrategias que pueden llevar a un estudiante plantearse un proyecto, por ejemplo, un problema general o particular (por qué en la comuna donde yo vivo se producen, en gran cantidad, enfermedades gastrointestinales); la definición de un concepto (el hombre ¿un animal racional?); un conjunto de preguntas (¿en qué afecta los cortes de energía eléctrica?, ¿Cuál es el impacto en lo económico, en lo social, en el sueldo de mi padre?). Todas estas situaciones hace que el estudiante o alumna vaya más allá de una asignatura específica y se transforme en una actividad multidisciplinaria. No sólo esto, sino que también estamos acercando a los jóvenes a relacionar, a interiorizarse de la realidad en que vive, entre otras cosas.

Si se consideran las razones de orden psicopedagógico que avalan la organización de los contenidos escolares por proyectos son según Hernández y Sancho, (1993: 113):

1. El alumno no piensa en términos de especialización.
2. El trabajo por proyectos proporciona el contexto a partir del cual aparecerá la necesidad de las disciplinas y su comprensión organizativa.
3. Los proyectos y los temas didácticos delimitan problemas que no pueden estar situados en disciplinas particulares, pues su entidad obliga a que se examinen desde las aportaciones de diferentes materias, o diferentes "visiones" en el seno de una disciplina.
4. Los proyectos proporcionan un mayor margen para el aprendizaje iniciado por el alumnado, que puede seguir mejor su propio ritmo, sin sentirse tan oprimido por la estructura de una disciplina particular, o por unas decisiones tomadas a priori sobre la organización secuencial o relacional de lo que se ha de conocer.
5. Un proyecto o un tema tratado como tal, permite desarrollar diferentes estrategias organizativas y distintos marcos de aprendizaje, que eviten el carácter redundante y receptivo que suele predominar en los planteamientos disciplinares, o en las formas que los profesores suelen utilizar para organizar los conocimientos escolares.

Ahora si se mira esquemáticamente la diferencia entre los proyectos que puedan implementar los profesores con sus alumnos y alumnas y un modelo en que los jóvenes

tienen un rol fundamental en la construcción y puesta en marcha de un proyecto podríamos extraer las siguientes conclusiones.

ELEMENTO	PROYECTOS PROPUESTO POR EL PROFESOR	PROYECTOS CONSTRUIDOS POR ALUMNOS(AS)
Modelo de aprendizaje	Significativo	Aprender a aprender
Decisión sobre el tema	Por argumentación	Propuesta por el alumno y “negociada” con el profesorado
Función del profesorado	Experto	Experto, animador, coordinador, interprete, facilitador. motivador. Jefe de proyecto
Sentido de la globalización	Relacional	Relacional
Modelo curricular	Temas	Temas
Rol del alumnado	Copartícipe	Copartícipe y ejecutor
Tratamiento de la información	Se busca con el profesorado	La presenta, se busca y “negocia” con el profesorado
Técnicas de trabajo	Índices, síntesis, exposiciones	Redacciones, resúmenes, debates, síntesis, copias, desarrollo de páginas Web, construcción de informes
Evaluación	Centrada en las relaciones, los procedimientos y productos	Centrada en las actividades, procedimientos y productos

¿Cómo usar la estrategia de proyectos con alumnos?

La experiencia enseña varias situaciones que pueden serle de utilidad a la hora de aplicar esta estrategia. De partida, se debe motivar bien la inclusión de proyectos en un curso. Los estudiantes saben que es más trabajo. Hágalo de modo que ellos sientan que tiene sentido y asegúrese que lo consideren interesante. En particular, ponga atención a las ideas de proyectos, más adelante se proponen algunas que podrían ser útiles. Incentive la participación de sus alumnos desde el comienzo, tanto en la generación de

ideas y en la manera en que se organizarán. Una sugerencia, organice una sesión de “lluvia de ideas” para abrir las alternativas de temas, deje un tiempo de incubación. Para esto anuncie al comienzo de la unidad que todo culminará con un proyecto, retome el tema más de una vez, a medida que avance el desarrollo de la unidad sugiera temas, discuta con ellos posibilidades, aliente a que comiencen la exploración lo antes posible.

Es importante entregar herramientas para que los proyectos sean realizables, en los tiempos y con los recursos que se dispongan, y tengan cierta complejidad cognitiva, esto es, para que no sean superficiales. Una práctica que da buenos resultados es organizar sesiones en que se trabaja con temas que sabemos les son necesarios para la realización de los proyectos. Sobre la base de las propuestas se hace una sesión de curso completo para listar las técnicas que requieren los diferentes proyectos. Durante el tiempo de realización de los mismos, se usan las sesiones para revisar o introducir esos temas. Si, por ejemplo, se necesita usar promedios,

promedios ponderados, cambios de mediciones inaccesibles, escala, de alturas etc., se organizan sesiones sobre esos temas, lo que resulta en un apoyo a la realización de los proyectos. Si, como suele suceder, los estudiantes desean hacer una entrevista, una encuesta o simplemente deben citar textos y escribir referencias, el profesor resultará en un buen asesor si prepara con ellos esas entrevistas o encuestas y les muestra cómo se cita, cuándo es conveniente citar y cómo se prepara una lista de referencias bibliográficas.



Haga uso de lo que saben sus colegas, ¿alguno con experiencia en entrevistas o encuestas? En caso afirmativo solicite su apoyo y remita a sus “investigadores” a esa fuente de información. El profesor de Historia o de Lenguaje puede ser un buen apoyo para la redacción del informe final.

Use los computadores del establecimiento como un recurso para el desarrollo del proyecto. El coordinador (o jefe) del laboratorio puede asesorar a los estudiantes para que usen un procesador de texto, una planilla electrónica, Internet u otro recurso computacional para la presentación de sus resultados.

Es frecuente que los estudiantes piensen que realizar un proyecto es encontrar cosas escritas, “copiar muchas hojas” y presentar un escrito largo. Trabaje con ellos acerca de lo que es la **elaboración de la información**. A partir de un problema formulado por ellos mismos, practique la formulación de preguntas para organizar la búsqueda; esboce, con ellos posibles presentaciones del problema trabajado o resuelto. Insista en aspectos creativos en la solución de problemas.

¿Su papel, su actitud?

Usted debe actuar como un Jefe de Proyectos. Aliente la originalidad, apoye en las dudas, estimule la actividad fuera del aula, en los lugares dónde está la información, modele conductas, sugiera fuentes y soluciones, traiga material que puedan usar, muestre informes, rehaga cálculos, muestre



camino, piense en el valor agregado que puede entregarle el uso de computadores y las comunicaciones a los diferentes proyectos que desarrollan sus alumnos, déjese sorprender, señale valores o retazos especialmente bien hechos, aliente la autocrítica. Actúe como un jefe de proyectos.

En varias oportunidades se ha mostrado, en paralelo con la realización de proyectos como los descritos, algún proyecto en que usted este trabajando. Así como ellos están desafiados, el profesor también lo esta en su propio espacio y nivel. Involucre a sus estudiantes desde el principio del proceso de enseñanza aprendizaje, desde el momento en que usted piense en los contenidos que tratará y en su manera de presentárselos a sus estudiantes. Por ejemplo, usted puede haber definido la unidad sobre resolución de problemas como un proyecto. Si es así, puede exponer frente a sus estudiantes cuál fue su formulación del problema, la metodología que empleó para hacerlo... se trata de un modelo, en este caso con un significado para usted y para ellos.

Si usted desea avanzar en el uso de la técnica, redacte “términos de referencia” esto es, una especificación de lo que usted espera, pida a los estudiantes que presenten “propuestas” que deberán ser aprobadas antes de que los proyectos sean desarrollados y perfeccione las formas de exposición de lo resultados. En dichos “términos de referencia” puede ser útil y orientador para los estudiantes resaltar que:

- El proyecto debe estar basado en una idea propia del estudiante o del grupo de estudiantes.
- La propuesta de investigación debe ser presentada en un documento escrito al profesor, donde se especifique claramente el tema a investigar, los objetivos que se persiguen y un plan de trabajo. Este documento deberá ser aprobado por el profesor, recién ahí comienza la investigación.
- Se debe presentar avances parciales del trabajo realizado. De esta manera se podrá evaluar el progreso y corregir errores en el proceso.

- Debe considerar el uso de los recursos del establecimiento, en particular los computadores, el uso de correo electrónico para discutir su idea con otros estudiantes y el uso de Internet.
- Los resultados de la investigación deberán ser divulgados en forma escrita y oral, a través de una presentación al resto del curso.

Proyectos como modo de intervención didáctica



En conjunto con mostrarles a los profesores un medio de planeamiento (proyecto) se pretende que alcancen algún grado de familiaridad y práctica en la formulación, sin embargo, otro propósito es visualizar un método activo-participativo de aprendizaje y de mediación del profesor, ésta es la metodología de proyecto de aula.

Esto permite apoyar el sentido de la Reforma impulsada y de la implementación de didáctica de los nuevos Planes y Programas para enseñanza básica y media.

No resulta espontánea esta situación, pues se espera que el docente acepte y adquiera un nuevo rol en su acción pedagógica. Adquisición que se hará en la medida que asuma profesionalmente estos nuevos conocimientos y en plenitud de conciencia la tarea que demanda el actual escenario de la educación media y básica como una inversión relevante de “capital humano”.

Esta decisión es respaldada por señales que hacen poderosa la metodología de proyecto como medio de aprendizaje.

Los proyectos como modelo didáctico surgieron a comienzos del siglo XX y en el movimiento de las reformas estudiantiles de los años 70 se propagó como una alternativa a las clases expositivas. El movimiento de reformas pedagógicas de Europa, y Estados Unidos de Norteamérica apoyó el método de proyectos.

El “Método de proyecto” tiene un sentido amplio y uno restringido. El sentido amplio incluye una “familia” de modelos tales como el método de tareas (Plan Dalton) estudio de campo y otros. En sentido restringido significa combinar aprendizaje con el mejoramiento de situaciones de la vida real mediante la ejecución de “cosas” reales.

Algunos de los aspectos relevantes al trabajar con metodología de proyecto son:

- Pueden servir a diferentes funciones, siendo una de ellas el aprendizaje.
- Es un buen modo de ocupar el tiempo que se dispone en la Jornada Escolar Completa.
- Permite una buena alternativa al método frontal.
- La mayoría de los métodos alternativos-activos requieren infraestructura y material, en cambio, la implementación del método de proyecto es más simple y necesita menos recursos, a lo más un cambio en el sentido del rol docente.
- El método corrientemente difundido entre el profesorado de nuestro país es el frontal. Este no es capaz de atender a todos los estudiantes con sus diferencias individuales, en cambio el Método de Proyecto alcanza algún grado de respeto a las diferencias y al número de alumnos.
- Es una buena forma de cambiar de manera gradual los procesos de aprendizaje.
- El método de proyecto es un buen paso para luego acceder a otros métodos de enseñanza.
- El método de proyecto pedagógicos de aula permite revisar la relación maestro-alumno durante los espacios y tiempos asignados al aprendizaje.
- Los proyectos pedagógicos de aula esta íntimamente vinculados al mundo de los conocimientos, a las inquietudes infantiles y juveniles, al entorno próximo y al de convivencia social.
- El profesor mediante los proyectos de aula adquiere un rol distinto en la manera de enseñar, ya no es el profesor el único poseedor del conocimiento, un proyecto implica que los alumnos y profesores respondan a preguntas de sus particulares posiciones sociales.
- El reconocimiento de los intereses y necesidades de los alumnos señala que la escuela no es el único lugar donde los estudiantes aprenden.
- El error es fuente de conocimiento y no implica menoscabo y sanción.
- La evaluación también es fuente de nuevo saber, carece de carácter punitivo y permanentemente, se convierte en situaciones de aprendizaje, reflexión en torno a los logros y dificultades dentro los objetivos propuestos.
- Los problemas de un proyecto no pueden ser resueltos aplicando conocimientos de una sola disciplina.
- Los procesos cognitivos puestos en práctica durante el desarrollo de un proyecto son de orden superior.

- El resolver problemas sin un contexto, es artificial y resulta poco significativo para quien los hace, las operaciones que se realizan le dan sentido a la tarea.
- El cambio de rol docente en los proyectos se aprecia con claridad, el profesor, alienta, apoya el trabajo fuera del aula, orienta la búsqueda de información y promueve la discusión.

Por otra parte, la formulación y desarrollo de proyectos de aula implica un aprendizaje activo-participativo, pues responde a cuestiones de interés y curiosidad del alumnado. Esto importa la consulta de distintos tipos de fuentes, primarias y o secundarias, orales y o escritas.



Requiere un esfuerzo de orden superior, ya que el acceso a la información reviste acciones de registro individual y colectivo. Los proyectos pedagógicos de aula son una buena posibilidad para la construcción del conocimiento, la ejercitación de la asignación de responsabilidades y tareas, la constitución de incipientes grupos de trabajo que permitan la construcción de pensamiento creativo, divergente y competencias en la resolución de problemas, respeto por los tiempos ajenos y a la vez exigencias de la tarea bien hecha en los tiempos estipulados.

En el plano individual los proyectos pedagógicos de aula convocan una serie de comportamiento y desarrollo de habilidades, tales como expresión individual de ideas, el respeto a la opinión y trabajo del otro y el

aporte a la contribución colectiva de soluciones y repuestas.

La complejidad y la variedad de respuestas para una misma pregunta implica disponer de medios para acceder a la información de primera fuente y o actualizada.

En este nuevo tiempo, en el cual pretende adentrarse el país y denominado “tiempo de la información” se posee ventaja o desventaja en el modo de acceder y o construir conocimiento, los medios disponibles para arribar a ella, y por último la manera de aplicar la información creada o requerida hará la diferencia en el avance hacia estadios de desarrollo más íntegros y masivos; entonces el posicionamiento del método de proyectos de aula en conjunto con otras estrategias activas de aprendizaje se hace sustantivo a la hora de poner a disposición de los escolares chilenos nuevas y distintas formas de acceder y manejar la información.

Características de los proyectos

Algunas de las características de los proyectos propuestos y desarrollados por alumnos son las siguientes:

- Las propuestas surgen de temas propuestos por los profesores, donde libremente los alumnos los seleccionan e incluso pueden “negociarlos” o pueden proponer nuevos temas en las líneas requeridas que contemplan los contenidos a tratar.
- Se debe estar consciente de los recursos que se requieren y de disponer de estos.
- Puede ser individual o grupal. En caso de ser grupal el proyecto puede involucrar a uno o varios cursos o a diferentes establecimientos.
- Debe estar bien definida, acotada en el tiempo (en un lapso corto), debe contemplar la concreción de algún(unos) producto(s).
- Todo proyecto debe ser factible de ser evaluado junto con contemplar mecanismos para su difusión con el resto de integrantes ya sea de su curso, establecimiento o conjunto de establecimientos.
- Deben contemplar el uso de los computadores y comunicaciones.
- Se debe disponer de un formato, el cual puede ser “negociado” con el profesor, dándole más énfasis a aquellos aspectos que se requieran.
- En caso de ser grupal, se debe seleccionar un jefe de grupo, independiente de que todos son responsables del éxito, junto con determinarse las tareas individuales.
- Deseablemente los temas a tratar deben involucrar el conocimiento tratado en diferentes sectores curriculares.
- Se deben contemplar la entrega de pre informes y generar pautas de evaluación las cuales en forma periódica se deben verificar y conversar con el profesor.
- Se deben evaluar tanto los productos concretados como la concreción de las diferentes etapas del proyecto y la participación y aprendizajes de cada uno de los miembros del equipo.

Evaluación de proyectos

La evaluación es un proceso que recoge información que apoyará la toma de decisiones. En la educación este proceso tiene que ver con los alumnos y las alumnas.

La evaluación posibilita constatar el nivel que han alcanzado los aprendizajes propuestos. Permite



visualizar lo acontecido con el aprendizaje pretendido por los estudiantes. También, en este caso, permitirá mirar

los procesos propuestos por el proyecto y por ende desarrollados por los alumnos y las alumnas. Uno y otro enfoque miran desde afuera las acciones y pasos que se recorrieron como parte de la ejecución de la iniciativa diseñada.

Las decisiones que convergen en la evaluación, y que es una orientación básica de este material, tiene una doble intención; por un lado, las decisiones que tienen que ver con los y las estudiantes, y por otra parte,

las decisiones que tienen que ver con el proceso, con el proyecto, con las actividades que propone la planificación como los reactivos y provocadores de aprendizajes.

En concreto, la evaluación que pretendemos orientar tiene dos productos tangibles; uno, son las calificaciones que se devuelven a los estudiantes como producto de su aprovechamiento escolar. El otro producto tiene que ver con la observación de la adecuación o no de la propuesta como actividad para conseguir aprendizajes.

En resumen, el material contiene tres tipos de orientaciones básicas:

Primera evaluación:

referida a la calidad del Proyecto formulado.

Segunda evaluación

referida al aprendizaje de los alumnos y las alumnas.

Tercera evaluación

referida al proceso llevado a cabo por el Proyecto.

Evaluación y autoevaluación referida a la calidad del Proyecto formulado

Por medio de la siguiente pauta se logra generar una calificación respecto a la formulación de un proyecto. Cabe señalar que esta es una propuesta de pauta, la cual

puede ser modificada según sus necesidades, realidades, intereses y depende del formato de proyecto con el cual se desarrolló.

Proyecto: _____ _____ Autor/autores: _____ _____			
Formación	Adecuado	Insuficiente o no adecuado	Necesita mejorar
1. Usa ideas propias o reformula originalmente las ideas de otros.			
2. El problema que aborda el Proyecto está claramente planteado			
3. El Proyecto acomete con algún problema que presentan los alumnos y las alumnas en alguna área del Plan de estudios.			
4. El Proyecto presenta información que respalde el problema en que intervendrá el Proyecto.			
5. El Proyecto dispone una organización de las formas de asistencia de los alumnos y alumnas a la sala de informática.			
5. Las actividades que describe el Proyecto están en consonancia con los postulados básicos de la Reforma.			
5. El Proyecto señala fecha de inicio y de término.			
6. El Proyecto es factible de llevarlo a cabo.			
7. El Proyecto describe una clara secuencia de pasos.			
8. El Proyecto señala metas parciales y finales			
9. El Proyecto indica la o las formas con que evaluará sus resultados			
Desarrollo			
10. El Proyecto usa los computadores como medio didáctico en el aprendizaje de los alumnos y de las alumnas			
11. El Proyecto contempla el uso de la red de comunicaciones en su implementación.			

Para usar esta pauta en la calificación del Proyecto emplee la tabla (con un 60% de exigencia):

Adecuado: 2 puntos

Necesita mejorar: 1

Insuficiente o no adecuado: 0

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0	1.0	8	2.8	16	5.0
1	1.2	9	3.0	17	5.3
2	1.5	10	3.3	18	5.7
3	1.7	11	3.5	19	6.0
4	1.9	12	3.7	20	6.3
5	2.1	13	4.0	21	6.7
6	2.4	14	4.3	22	7.0
7	2.6	15	4.6		

Puntaje obtenido: _____

Calificación: _____

Evaluación referida al aprendizaje de los alumnos y las alumnas

En este aspecto la evaluación cumple la misma misión que en cualquiera otra instancia llevada a cabo dentro de las actividades lectivas que imparte un establecimiento. Por lo que las distinciones en este caso son sólo de forma, manteniendo las mismas intenciones y fundamentos que las de otras circunstancias.

Este material hace hincapié en una pregunta básica:

¿Cómo evaluamos el aprendizaje de los alumnos en un Proyecto de introducción de

los computadores y las comunicaciones como medio didáctico?

La respuesta no es novedosa (por que no tiene nada de nuevo) ya que los modos de evaluación de los aprendizajes son conocidos y en este caso pueden considerarse los mismos que se han venido aplicando. No obstante, este terreno familiar deseamos poner de relieve algunas orientaciones que permitan hacer más pertinente el proceso de la evaluación en el marco del proyecto formulado.

Orientaciones generales

1. La evaluación es una instancia importante en el proceso de enseñanza.
2. La evaluación autoriza la información acerca del aprovechamiento escolar realizado por los estudiantes.
3. La evaluación permite mirar el conjunto de las actividades diseñadas como medio de aprendizaje.
4. La evaluación es un proceso permanente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
5. La evaluación es una de las más fecundas actividades de aprendizaje para los alumnos y las alumnas, aun cuando ésta se convierta en un momento particular del trabajo docente y escolar.



6. Es recomendable que la evaluación con fines calificatorios no sea determinante para los estudiantes. Es decir, que cualquiera sea el resultado para un alumno como producto de la evaluación debería considerarse, de acuerdo a la dinámica de la didáctica imperfecta e inacabada, oportunidades de incorporar nuevos y mejores aprendizajes.
7. Recuerde que al evaluar está inevitablemente apreciando el trabajo escolar y docente al mismo tiempo.

Orientaciones para la evaluación en el proyecto

1. Es deseable que la evaluación como parte importante de un proyecto se preocupe constantemente de los procesos de aprendizaje y de los resultados de o los aprendizajes (producto).
2. Cuando la evaluación se realice, preocúpese que el o los productos sean considerados en el mismo escenario en que se llevaron a cabo las actividades de aprendizaje.
3. El aprendizaje apoyado con computadores, de acuerdo a la realidad de cada establecimiento, es un proceso que se ejecutó principalmente en grupos. A la hora de evaluar, esta situación debe ser tomada necesariamente en cuenta para diseñar los modos de llevarla a cabo. Es decir, aprendizaje en grupo, evaluación en grupo.
4. No obstante esta notable situación pedagógica, también es posible disponer acciones individuales de evaluación.
5. La forma que se disponga para evaluar debería recoger información cualitativa y cuantitativa

Las siguientes fichas ayudan a visualizar el proceso, el aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes, por el profesor y/o por el alumno, tanto individualmente como en equipo, pudiendo ser aplicadas una vez, o varias veces durante el proyecto.

Ficha N° 1: Autoevaluación

	Siempre	A veces	Nunca
Llevo al día el trabajo			
Reviso y completo las observaciones del profesor (a)			
Es correcta la presentación del trabajo			
Ayudo a mis compañeros(as) que lo requieren			

Ficha N° 2: Evaluación del alumno y del profesor

Nombre Alumno/a:		Curso:							
Proyecto:		Códigos: N= nada, S= suficiente, B= bien, MB= muy bien							
		Valoración							
		Alumno/na				Profesor/a			
		Logro de Objetivos				Logro de Objetivos			
Objetivos		N	S	B	MB	N	S	B	MB
1									
2									

Ficha N° 3: Evaluación de los miembros del grupo

Grupo:		Curso:							
Proyecto:		Códigos: N= no lo sé, S= empiezo a saberlo, B= lo sé bien, MB= lo sé muy bien							
		Objetivos							
Nombre de alumno/na		1	2	3	4	5	6	7	8
1									
2									

Ficha N° 4: Evaluación del alumno con respecto al proceso

Aspectos	Siempre	A veces	Nunca
atiende y muestra interés por el trabajo			
discute sus opiniones con los demás			
lleva el trabajo al día			
ayuda a los compañeros			
emite conjeturas			
describe, explica los métodos utilizados			
usa los conocimientos adquiridos			
participa a gusto en el trabajo grupal			
utiliza distintas fuentes de información			
Utiliza los computadores			
Utiliza el correo electrónico			
Utiliza Internet			

Evaluación referida al proceso llevado a cabo por el Proyecto

Detenerse a mirar la ejecución del Proyecto es una acción obligatoria desde un punto de vista profesional. Con este material se espera animar a los y las docentes a que dediquen tiempo a preparar y formular proyectos de inserción de los computadores y comunicaciones en el aprendizaje escolar. Por ello, es fundamental que las profesoras y profesores inviertan trabajo en la evaluación de las iniciativas llevadas a cabo. Esta es una práctica que hace el docente de la dinámica desarrollada por lo dispuesto en el Proyecto.

1. Es deseable que la evaluación sea realizada por el Profesor o la Profesora en conjunto con otros colegas y con sus alumnos.
2. El siguiente es un modelo que reúne información acerca del desarrollo del Proyecto:

Proyecto: _____ _____			
Autor/autores: _____ _____			
Desarrollo	Adecuado	Insuficiente o no adecuado	Necesita mejorar
1. Los tiempos dispuestos en la planificación original se cumplieron.			
2. Si el Proyecto contempla etapas, se cumplieron.			
3. Los alumnos y las alumnas se interesaron por aprender con lo planificado.			
4. Usted como profesor o profesora volvería a formular un proyecto.			
5. La forma que el profesor señaló para llevar los alumnos a la sala de informática tuvo los resultados esperados.			
5. Mediante las actividades de aprendizaje propuestas por el Proyecto la gran mayoría (sobre 80%) de los alumnos pudieron alcanzar los objetivos originales.			
6. Los y las estudiantes manifiestan deseos de seguir aprendiendo del modo como lo propuso el proyecto.			
7. En caso de que el Proyecto contemplaba la preparación de material para ser usado con los computadores fue adecuado.			

Para usar esta pauta en la calificación del Proyecto emplee la tabla (a un 60% de exigencia):

Adecuado: 2 puntos

Necesita mejorar: 1

Insuficiente o no adecuado: 0

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0	1.0	5	2.8	10	4.9
1	1.4	6	3.1	11	5.4
2	1.7	7	3.5	12	6.0
3	2.1	8	3.9	13	6.5
4	2.4	9	4.3	14	7.0

Puntaje obtenido: _____

Calificación: _____

Formatos de proyectos

FORMATOS PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

A continuación se proponen tres modelos o formatos para hacer proyectos. Esto no significa que sean las únicas estructuras, pero se ha optado por ellas como una manera de graficar el tema de proyectos.

El formato N°1, presenta un formato reducido y simple. Se espera que el profesor o profesora se preocupe y centre sus esfuerzos en la definición y formulación de un conjunto reducido de aspectos de la formulación del proyecto.

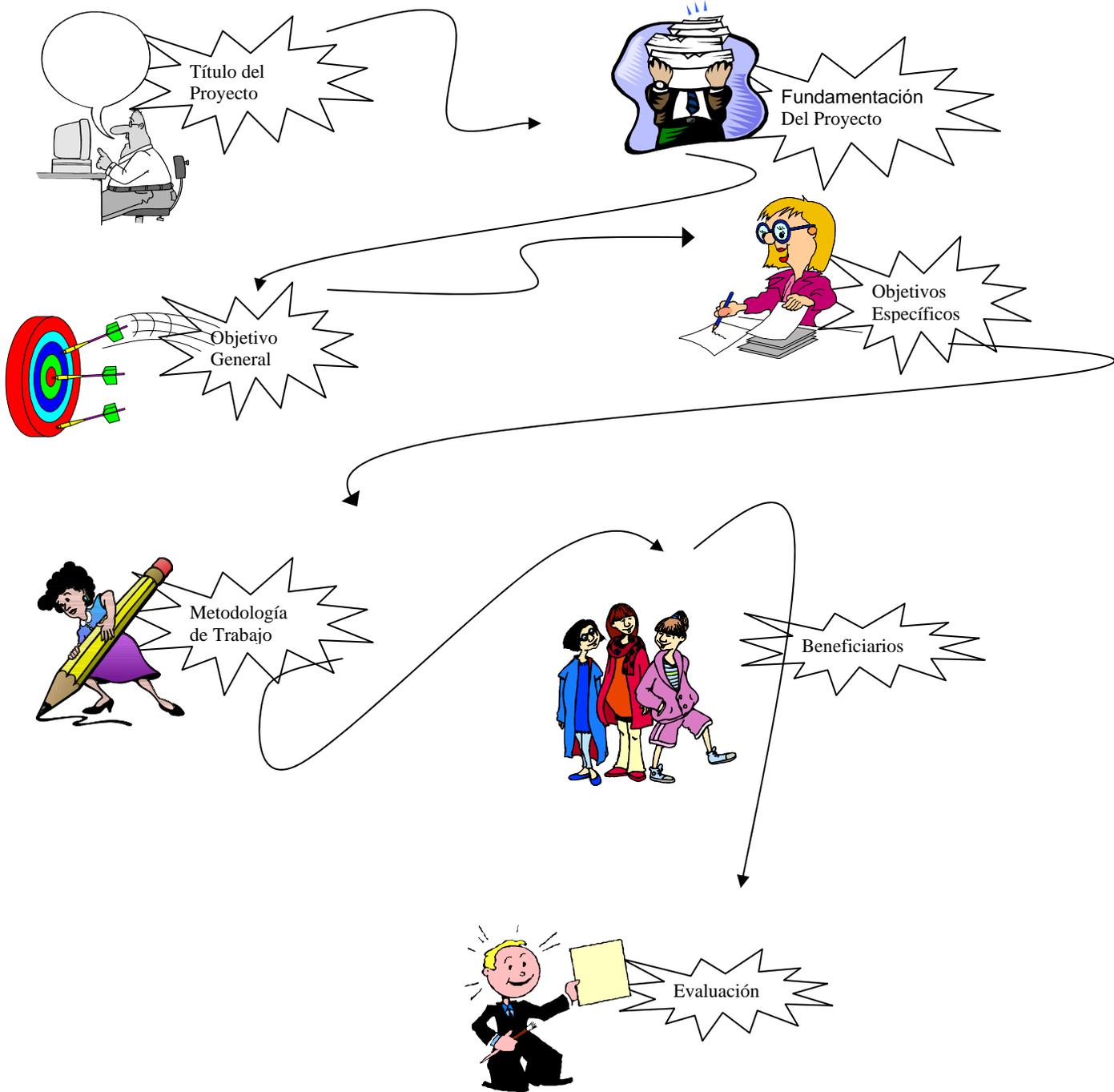
El formato N°2, es el más extenso de los tres presentados. Es una ampliación del formato N°1 y esta pensado en una formulación más rigurosa, la cual se acerca más a los formatos que usted puede encontrar en la formulación de proyectos de investigación. Sin embargo el potencial de utilizar este formato es que de los tres propuestos, le apoya y fundamentalmente guía más en la formulación y desarrollo de su proyecto. Al ser más riguroso, le anticipa una mayor cantidad de situaciones a las cuales usted se enfrentará al momento de implementar su proyecto, poniéndolo mucho más a prueba desde diferentes perspectivas. Por otra parte, deberá definir en forma más acabada los diferentes aspectos y etapas del proyecto que desarrollará, dejando desde un principio claro aspectos tales como el enfoque del proyecto, las fortalezas y debilidades con

que cuenta, cuales son las metas, como desarrollará el proyecto, quienes son los beneficiarios, cuales son los recursos, en que tiempo, etc.

El formato N°3, es una propuesta para el profesor que ya tiene experiencia y no requiere de un apoyo en la formulación de éste. Se espera que en este espacio defina los aspectos mínimos que describen la formulación del proyecto como ideas, de manera que rápidamente y en no más de una página pueda formularla y tener un documento que sea la base para la implementación del proyecto. Con esto se desea lograr que el profesor en forma habitual documente algunas ideas en las cuales trabajará con sus alumnos, y posteriormente otros profesores puedan implementarlas.

Cabe señalar, que se sugiere el Formato N°3, cuando el profesor desee implementar el desarrollo de proyectos como estrategia de trabajo para sus alumnos.

Para el primer y segundo formato, se desarrolla en forma paralela un ejemplo. Este es el mismo, el cual se ha generado una descripción dependiendo de la etapa del proyecto que se esta definiendo. Adicionalmente, se entregan algunas recomendaciones, que son aspectos a considerar al momento de generar e implementar el proyecto.



Formato N° 1

1.- Autores

Señale el o los nombres del o los autores.

2.- Títulos eventuales

En este espacio se definen los posibles títulos que represente de mejor manera a su proyecto. Se espera una descripción en forma sintética de lo que se desea desarrollar.

3.- Fundamentación del proyecto

Esta etapa recibe el nombre de Origen y Fundamentación o justificación del proyecto, y responde a la pregunta: ¿por qué se quiere realizar? Aquí se dan los fundamentos que explican la necesidad de actuar en tal o cuál sentido, de acuerdo a los problemas detectados. Se debe describir el por qué del proyecto y su importancia para el problema que se busca resolver. Se trata de probar con argumentos técnicos y científicos, que existe una necesidad que debe ser satisfecha, y que existe un problema que debe ser solucionado.

“Una de las principales prioridades del Estado es mejorar la Calidad y Equidad de la Educación. La razón de esta valorización se expresa en el rol de la educación como instrumento de la formación integral a través del currículo, a través de los procesos pedagógicos al interior de los establecimientos, a través de las habilidades

específicas y generales en la cual hay que preparar a los jóvenes. Es así como se nos hace una obligación como profesores que todos tengan una educación de calidad, acorde con los requerimientos individuales y sociales, por lo tanto, útil en términos de la inserción social de sus egresados. Por otro lado, están los malos resultados de la P.A.A que nos señalan serias debilidades tales como: escaso vocabulario, problemas de redacción, falta de capacidad de síntesis, etc. Esto genera la necesidad de cambiar nuestro quehacer pedagógico, el que estaba centrado, más bien, en lo memorístico, y realizar un proceso enseñanza aprendizaje donde los jóvenes tengan un rol más protagónico en la construcción del conocimiento. De acuerdo a ello, en vez de memorizar información tendrán la oportunidad, de ejercitar sobre todo en aquellas debilidades ya mencionadas”.

Recomendaciones

- ✓ Sea lo más claro y objetivo posible en las razones que da para implementar el proyecto.
- ✓ Utilice en lo posible algunas estadísticas que refuercen y apoyen su idea.
- ✓ Describa uno a uno los argumentos, sin explayarse demasiado.

- Siguiendo la secuencia, escriba una fundamentación de acuerdo al problema descrito.

	
--	---

4.- OBJETIVO GENERAL

Esta etapa apunta al para qué va a servir el proyecto o su finalidad en su sentido más amplio, a más largo plazo. Del conjunto de actividades que se pretende realizar, se espera lograr un cambio, una situación diferente o mejorada. Es el propósito central que oriente el trabajo a realizar, siendo este

el "norte" en todo momento, junto con ser el (los) aspecto(s) a evaluar.

“Mejorar habilidades lecto-escritoras, de los estudiantes de primer año medio, a través de una adecuada ejercitación en: redacción, vocabulario, comprensión y puntuación ”

Recomendaciones:

- ✓ Formule un objetivo concreto, alcanzable, viable y medible.
- ✓ Debe ser relevante y significativo con relación a lo que se quiere lograr en su sector curricular.
- ✓ Preocúpese de cuáles son las experiencias que se desean alcanzar con los estudiantes o las personas destino.
- ✓ Su objetivo general debe indicar claramente qué se desea alcanzar y quiénes son los beneficiarios.

- Escriba el objetivo general de su proyecto.

	
--	---

5.- Definir los Objetivos Específicos

Es aquí dónde se debe responder la siguiente pregunta: ¿qué se debe hacer para alcanzar el propósito final? Se señalan puntualmente las acciones que se llevarán a cabo en el

proyecto, los medios que se utilizarán y el por qué y para qué se realizarán, así como logros o resultados que se esperan alcanzar.

- Leer y discutir distintos textos que se producen y circulan entre los alumnos como revistas, comics, diarios y otros.
- Practicar el uso de sinónimos y antónimos a partir de los textos leídos.
- Ejercitar elementos básicos de la gramática oracional y la ortografía correspondientes a estos textos.
- Redactar informes sintetizando los aspectos más relevantes de los textos leídos.
- Utilizar la sala de informática para que los alumnos elaboren dichos informes.
- Construir una página Web sobre los textos que se producen y circulan entre los alumnos, poniendo especial atención en los aspectos antes señalados (gramática oracional, capacidad de síntesis y otros.)

Un objetivo bien formulado, es aquel que logra transmitir lo que realmente intenta realizar o alcanzar el proyecto. Si se cumplen a cabalidad los objetivos específicos se supone que se han alcanzado las metas señaladas por éstos, y se habrá resuelto el problema formulado.

¡Esto es importante!

Recomendaciones

- ✓ Deben ser congruentes con el objetivo general.
 - ✓ Debe incluir los computadores y las comunicaciones en alguno de sus objetivos específicos.
 - ✓ Se deben precisar los cambios que se persiguen.
 - ✓ Se deben describir con mayor exactitud, los cambios que se desean lograr y la finalidad del proyecto.
 - ✓ En caso de no incluir el logro de objetivos transversales en su propuesta, puede agregarlos de manera que esta se enriquezca.
- A partir del objetivo general, conteste a las siguientes preguntas para tratar de definir los objetivos específicos:

¿Qué se desea lograr con el proyecto? ¿Qué se espera lograr con las personas a las cuales esta destinado el proyecto (alumnos, padres, apoderados, etc.)	
¿Desea lograr cambios en la metodología de trabajo? ¿Cuales? ¿De qué manera? ¿En qué sector curricular, cursos?	

¿Introduce recursos tecnológicos?	
¿Cómo se mide y/o evalúa el logro de los objetivos?	

- Escriba los objetivos específicos, que apuntan al logro de las metas propuestas.

6. - Metodología de Trabajo

Esta etapa responde a la pregunta: ¿Cómo se espera resolver el problema al cual apunta el proyecto? Aquí será necesario argumentar en torno al modo cómo las acciones que el proyecto se propone implementar, contribuirán al cambio de las condiciones que generan el problema, cuáles serán los efectos que se espera producir.

Siguiendo con el ejemplo se podría decir lo siguiente: “A través de este proyecto se plantea la posibilidad de que los alumnos puedan mejorar sus aprendizajes y sean capaces de comprender y sintetizar un documento. Para ello se ha diseñado

diversas estrategias tales como comprometer a todos los profesores del área humanística, en el sentido de ejercitar este aspecto, realizando diversas actividades tales como: comentar por escrito una noticia, ver una película y destacar los aspectos más importantes, que investiguen sobre distintos temas, de acuerdo a la asignatura, y entreguen los resultados en formato de página Web. Para todas estas actividades se utilizará la sala de informática, ya sea para entregar informes así como también para la construcción de páginas Web sobre un determinado contenido”.

Recomendaciones

- ✓ Debe existir coherencia entre las acciones que se pretenden implementar y el problema que se quiere resolver.
- ✓ Sea claro en los argumentos, no se extienda demasiado.
- ✓ No olvide mencionar los beneficios que traerá la puesta en marcha del proyecto.

- De acuerdo al diagnóstico que usted ha hecho, haga una síntesis, teniendo presente las preguntas antes señaladas.

7.- Determinar los Destinatarios o Beneficiarios

Esta pregunta parece fácil contestar: ¿a quiénes está dirigido el proyecto? Es una pregunta que se aclara al inicio de la elaboración del proyecto. Al inicio se debe pensar en los potenciales destinatarios y por lo tanto, hacia donde se deben dirigir los esfuerzos. Un aspecto que no se suele hacer es cuantificar los beneficiarios tanto directos como los indirectos. Por ejemplo, si se trata de remediar un problema de aprendizaje en un primer año medio, los beneficiarios directos serán los alumnos del curso y los

indirectos el establecimiento, la familia de los niños y niñas, etc.

“El proyecto está dirigido a 120 alumnos de primeros medios de Educación Humanística-Científica, del Liceo de Talagante, ubicado en la ciudad que lleva su mismo nombre y que forman parte de los beneficiarios directos y 360 beneficiarios indirectos”

Recomendaciones:

- ✓ Tenga presente el número de beneficiarios, ya que si bien se está aplicando el proyecto a un número determinado de alumnos, que son los beneficiarios directos, también está influyendo en toda la comunidad educativa, la familia, los que pasan a ser los beneficiarios indirectos.
- ✓ El número de los beneficiarios indirectos, es imposible establecerlos con exactitud, por lo que se debe hacer una aproximación.

- Señale y cuantifique los beneficiarios directos como los indirectos

8.- Evaluar los resultados esperados

¿Están resultando las cosas de acuerdo a lo previsto? Aquí es muy importante que la evaluación pueda aportar antecedentes, acerca de los reales beneficios que han recibido los destinatarios del proyecto y el impacto que su desarrollo pueda haber

causado en la comunidad. Siempre es necesario, sobre todo en los proyectos de carácter educativo, producir alguna evidencia en torno al efecto transformador del proyecto.

La evaluación entre otras cosas permite:

1. Observar y corregir los errores cometidos
2. Darse cuenta de los aciertos.
3. Tomar decisiones “en el camino”, es decir, durante la acción o al término de ella, con el fin de obtener los resultados esperados y hacer más eficaz la acción del proyecto.
4. Observar si las etapas y/o hitos definidos se están cumpliendo.
5. Definir si los productos esperados se han alcanzado.
6. Estimar si el impacto esperado se ha logrado.



iii No debe usted olvidar esto !!!

“Con el propósito de analizar las fortalezas y debilidades del proyecto, para ser nuevamente implementado, hemos llegado a las siguientes conclusiones”:

- Existe otro tipo de relación entre el profesor y los alumnos, en el sentido que esta es más horizontal.
- El trabajo sobre la base de textos, en este caso revistas, que ellos habitualmente leen, hizo que el trabajo fuera más “entretenido” para ellos.
- La entrega de informes elaborados en el computador, si bien es cierto mejoró notablemente la presentación, el tiempo dedicado a ello fue breve, ya que existen pocos computadores y los jóvenes son lentos para escribir.
- La experiencia de trabajar con páginas Web, además de encontrarlas entretenidas, permitió entregar un valor agregado como es la creatividad.
- Poco tiempo asignado para aprender el lenguaje que permite desarrollar los sitios Web.

Recomendaciones

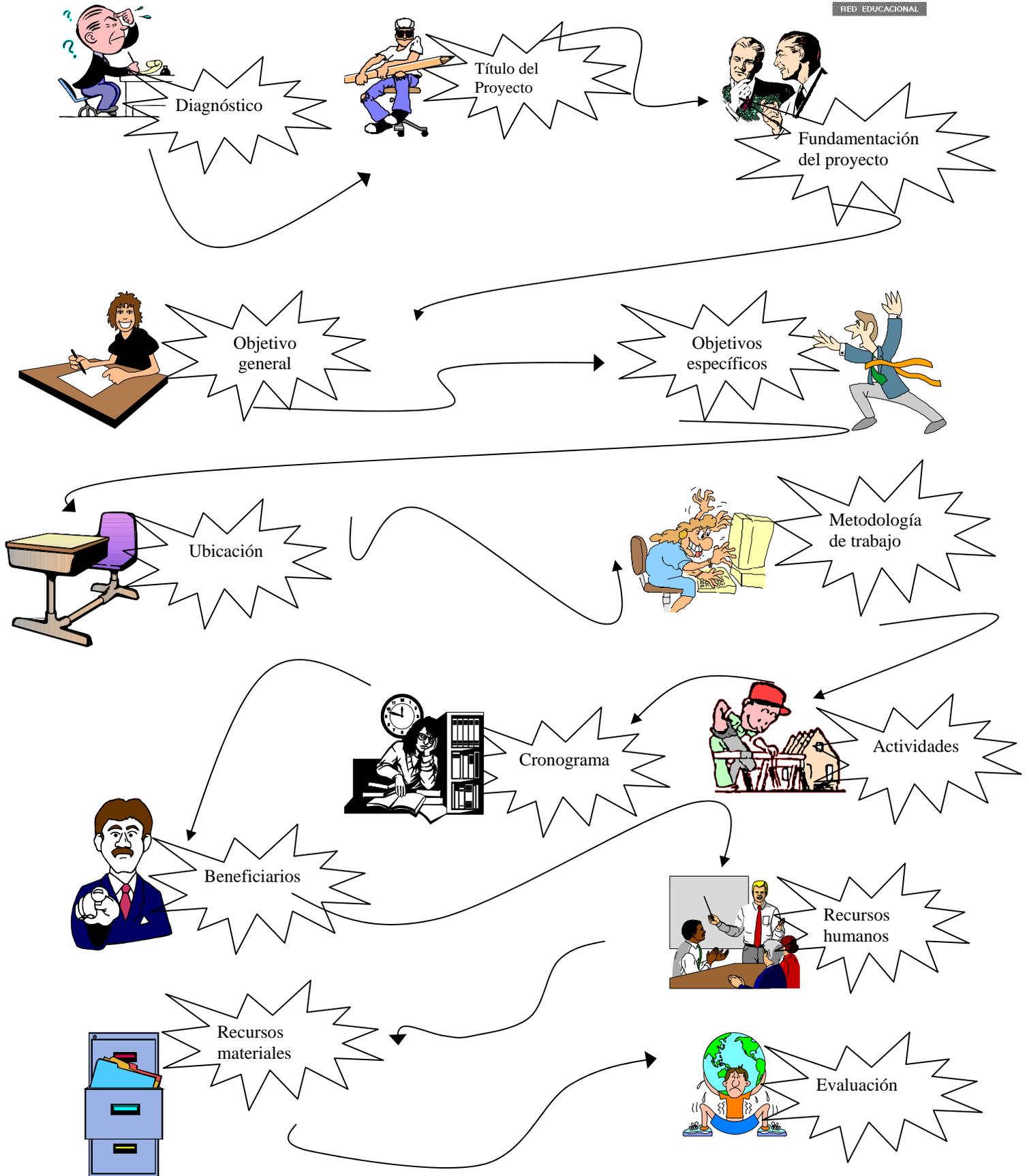
- ✓ Considere los ritmos de aprendizaje
- ✓ Considere las capacidades individuales
- ✓ Considere los esfuerzos individuales
- ✓ Tenga presente realizar una autoevaluación
- ✓ Tenga siempre presente lo que se desea mejorar
- ✓ Responda si se lograron cada uno de los objetivos propuestos
- ✓ Los recursos humanos y materiales fueron suficiente para el éxito del proyecto.



Y tampoco esto otro...

- Efectúe una evaluación, mencionando las fortalezas y debilidades del proyecto tanto en los aspectos cualitativos como cuantitativos.

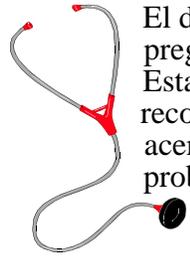


Formato N° 2

1.- Autor o autores del Proyecto

Señale el nombre del o los autores.

2.- Realizar un diagnóstico



El diagnóstico responde a la pregunta: ¿cuál es el problema? Esta etapa es de averiguación y recolección de información, acerca de las situaciones problemas que se pretende superar. Preguntas tales como: ¿en qué consiste el problema?; ¿a quiénes afecta?; ¿cuáles son las personas o grupos afectados?, y otras,

nos ayudarán a establecer un buen diagnóstico.

En esta etapa además, se espera determinar las fortalezas y debilidades frente a la situación que se desea arreglar. Esto es fundamental para optimizar el uso de los recursos con que se cuenta. Para esto se debe observar la realidad de su sector en particular, pero además el de su liceo y de su comunidad educativa y su entorno (oportunidades y amenazas que ofrece).

Por ejemplo, elementos del diagnóstico son:

Fortalezas:

Se poseen apoyo de la dirección

Se Los apoderados están interesados en apoyar a sus hijos para mejorar sus resultados Los profesores del área están interesados en trabajar en forma conjunta. posee el apoyo de un profesional del Centro Zonal.

Existe un proyecto PME, el cual puede proporcionar antecedentes y material de apoyo a este proyecto.

Considere este apoyo al momento de efectuar el diagnóstico

Debilidades:

Los jóvenes tienen poco interés en participar en el sector

La biblioteca tiene escasos recursos

Los recursos en general y los computadores en particular, no son utilizados como recursos metodológicos en el establecimiento

Recomendaciones

- ✓ Seleccione una idea o situación problema, de su establecimiento, no muy grande, ni costosa ni difícil y que usted pueda solucionar.

- ✓ Seleccione una idea o situación problema que pueda manejar con sus conocimientos y capacidades. Debe ser interesante y motivador, pero alcanzable.
- ✓ Tenga presente el componente informático, como una estrategia para resolver el problema.

- Describa una situación problema que usted haya identificado en su contexto laboral o una idea para innovar en sus prácticas pedagógicas.

	
--	---

- Determine las fortalezas y debilidades de su sector curricular y de su establecimiento, que tengan algún grado de influencia sobre la idea que trabajará. Luego enumérelas según prioridades.

Fortalezas	Debilidades

3.- Escriba los posibles títulos

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1.

4. - Escriba la fundamentación del proyecto

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1

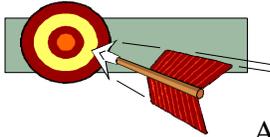
5. - Defina el Objetivo General

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1

6. - Defina los Objetivos Específicos

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1

7.- Determinar la localización o ubicación



Este punto hace mención a la pregunta ¿dónde se va a hacer o aplicar el proyecto?

Aquí se trata de señalar con la mayor precisión el lugar físico donde se llevará a cabo el proyecto. Este no sólo puede desarrollarse en la Escuela o Liceo, sino que también puede realizarse en la

comunidad donde está inserto el establecimiento.
“Las actividades se realizarán en el Liceo y en las siguientes dependencias:

- Sala de clases
- Sala de audio
- Biblioteca
- Sala de informática, Proyecto Enlaces

Recomendaciones:

- ✓ Planifique con antelación las distintas dependencias que hará uso para el desarrollo del proyecto.
 - ✓ Converse con el Coordinador de la sala de informática para fijar las actividades que se desarrollarán al interior de éste.
 - ✓ Pídale ayuda al Coordinador de Enlaces en el manejo de alguna aplicación, necesaria para el desarrollo de su proyecto y que usted no domine bien.
-
- A continuación exprese brevemente el lugar o ubicación donde desarrollaría su posible proyecto.

8. - Metodología de trabajo

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1

9.- Seleccionar las actividades o tareas

Aquí la pregunta central es: ¿cómo se va a hacer el proyecto? Se debe, por lo tanto, ver las actividades que se van a realizar y que apunten al cumplimiento de los objetivos que han trazados. Esto significa conformar

equipos de trabajo, asignar algunas responsabilidades, establecer contacto con agentes externos, llámese Municipalidad, empresas y otros.

- Leen y discuten distintos textos que se producen y circulan entre los alumnos extraídos desde revistas, comics, diarios y otros.
- Practican el uso de sinónimos y antónimos a partir de los textos leídos.
- Ejercitan elementos básicos de la gramática oracional y la ortografía correspondientes a estos textos.
- Redactan informes sintetizando los aspectos más relevantes de los textos leídos.
- Utilizan la sala de informática para que los alumnos elaboren dichos informes.
- Construyen una página Web sobre los textos que se producen y circulan entre los alumnos, poniendo especial atención en los aspectos antes señalados (gramática oracional, capacidad de síntesis y otros.)

Todo esto debe ser relatado en lenguaje sencillo, en forma sintética y fácilmente comprensible por un lector ajeno al ambiente en que se hará el proyecto

Recomendaciones:

- ✓ Considere al estudiante como el centro del proceso.
 - ✓ Piense en las actividades que estos desarrollarán, deseablemente grupales e individuales.
 - ✓ Defina y vincule las actividades necesarias para el logro de **cada uno** de los objetivos específicos del proyecto.
 - ✓ Debe existir una coherencia entre los resultados esperados, objetivos específicos y las actividades y recursos a utilizar.
 - ✓ Preocúpese de la factibilidad de las actividades que realizará con relación a los recursos y los tiempos.
 - ✓ Vincule para cada actividad a la persona responsable y quienes la realizarán.
- Haga un listado con las posibles actividades que llevará a cabo y que permitan el cumplimiento de los objetivos

- Coloque las actividades antes señaladas y los objetivos específicos en la columna respectiva. A continuación, relacione, uniendo con una flecha, cada actividad con el o los objetivos correspondientes.

Actividad

Objetivo específico

- Si hay objetivos que no tienen actividad(es) genere las actividades requeridas para el logro de estos.
- Si hay diferentes actividades que se relacionan con un objetivo específico, y estas se pueden definir como una sola realice dicha acción.

10.- Establecer la calendarización o cronograma

¿Cuándo se va a hacer? Esta es una de las preguntas claves al momento de construir un proyecto. En este momento se debe ordenar secuencialmente cada una de las actividades durante el tiempo total de ejecución del proyecto. Aquí es muy importante consignar



el tiempo real que se dispone para ejecutar las actividades.

Una forma de hacerlo es construyendo una tabla o planilla gráfica donde se señalen los tiempos y las actividades a realizar.

Es recomendable seguir un orden lógico que vaya de la primera actividad a la última

El cronograma da cuenta, de manera gráfica, todas las etapas que contiene el proyecto.

Permite además saber los momentos en que se debe ir evaluando el logro de los objetivos, que se relacionan con las actividades.

**Atención a este punto,
Es muy importante**

Recomendaciones

- ✓ Se recomienda desarrollar para este punto una Tabla Gantt.
 - ✓ Vea el conjunto de actividades como un todo, mire las actividades que dependen unas de otras y observe su congruencia con relación a iniciación y duración.
 - ✓ Piense y chequee la factibilidad de realizar aquellas actividades que dependen de terceras personas y/o de recursos del establecimiento.
 - ✓ Chequee cada una de las actividades con los tiempos y dinámicas reales de su sector, en particular y de su establecimiento en general. Por ejemplo, la implementación de su proyecto debe contemplar su realización en el momento en que debe estar trabajando los contenidos considerados en el proyecto.
 - ✓ Chequee con el coordinador de su establecimiento, los momentos que tiene considerados para el trabajo con los computadores.
 - ✓ Señale claramente los puntos que deben ser evaluado, de manera de observar el cumplimiento de las actividades.
 - ✓ Determine la unidad de medida a emplear. Si su proyecto contempla varios meses y sesiones de trabajo, piense en la división de cuatro semanas por mes, si la duración del proyecto es de un par de semanas, puede pensar en el día, como el tiempo.
- A continuación escriba cada una de las actividades ordenadas según su secuencia lógica y asóciela su duración.

N	Actividad	Duración
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Nombre	Cargo	Responsabilidad en el proyecto	Disponibilidad de tiempo

13.- Confeccionar una lista con los recursos materiales



La pregunta clave en esta parte del proyecto, la cual tiene mucho que ver con el éxito o fracaso de éste, es: ¿con qué se va a hacer?

Esta pregunta esta asociada con el financiamiento o los materiales que se deben tener para

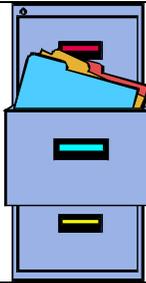
implementar el trabajo que se llevará el cumplimiento de los objetivos trazados.

“Los recursos materiales necesarios para la implementación del proyecto son los siguientes: diarios, revistas, textos, computadores, impresoras, papel para imprimir”

Recomendaciones:

- ✓ Debe pensar en los recursos que se requieren para la realización de cada actividad y el logro de los objetivos.
- ✓ Defina los recursos humanos que requiere y posee.
- ✓ Verifique el número de computadores funcionando que posee su establecimiento.
- ✓ Debe verificar el funcionamiento de las comunicaciones, si posee Internet o posee sólo acceso a correo electrónico por intermedio del software La Plaza.
- ✓ Verifique que cuenta con tinta para la impresora, papel, discos, etc.
- ✓ Si requiere trasladarse del establecimiento determine cómo se realizará y qué costo tendrá esta actividad.
- ✓ Verifique los recursos de su establecimiento y que usted requiere, tales como, biblioteca, sala de multimedia, mapas, retroproyector, software, grabadoras, etc.

- Haga un listado con los recursos humanos y materiales que necesitará para la implementación del proyecto.

14.- Evaluar los resultados esperados

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1

Formato N° 3

Como ya fue mencionado, se espera que este formato sea utilizado en forma más frecuente, es decir, cuando el profesor ya ha adquirido la capacidad de trabajar con la metodología de proyecto con sus alumnos. Este es un formato que describe los principales puntos del proyecto de manera que tanto los autores definan claramente lo que se desarrollará y también los

alumnos tengan absoluta claridad acerca del problema. En forma paralela el profesor estará generando una base de datos para la formulación de proyectos, junto con la documentación necesaria, de manera que el mismo profesor y también otros, puedan reutilizar, mejorar y posteriormente sistematizar el proceso.

1.- Autor o autores

Señale el los nombres del o los autores.

2.- Título del proyecto

Este aspecto es similar a lo descrito en el Formato N°1

3.- Descripción

Esto corresponde a la descripción del problema. En forma breve, se espera que se indique en que consiste el proyecto a desarrollar.

4.- Objetivos

Este corresponde a la descripción de lo que se desea lograr al desarrollar este proyecto. En forma clara se debe definir que se espera que logren los estudiantes.

5.- Sugerencias



En esta sección se deben entregar pistas y recomendaciones generales, las cuales se pueden especificar tanto como se desee, siendo la real intención el que el profesor en pocos puntos pueda indicar acciones a seguir,

recomendaciones, pistas de cómo enfrentar el trabajo, tanto de él con sus alumnos como de los estudiantes propiamente tal, líneas de investigación a desarrollar, posibles proyecciones del desarrollo del proyecto, indicaciones de cómo utilizar determinados recursos, etc.

6.- Recursos a utilizar



En esta sección se deben especificar los recursos que se deben disponer para el desarrollo del

proyecto. Se debe indicar la bibliografía, material de trabajo, cantidad de computadores, indicar software requerido, indicar si requiere uso de Internet, si requiere visitar determinadas páginas Web, etc.

7.- Unidad a tratar

Aquí se debe especificar la unidad de curriculum a la cual pertenecen los temas que están involucrados en el proyecto.

--

8.- Contenidos a tratar

Se deben especificar los contenidos que están involucrados en el desarrollo del proyecto.
