



APRENDIZAJE POR PROYECTOS, UNA ALTERNATIVA PARA FOMENTAR COMPETENCIAS EN LOS ESTUDIANTES.

Castro Sánchez, M.^a Galán Briseño L. M.^b

^aUniversidad de Guadalajara, sanchez_castro@yahoo.com.mx.

^bUniversidad de Guadalajara, briseo_galan@yahoo.com.mx.

RESUMEN

La consideración de un proyecto de vida asociado a la formación universitaria, es la mayor aportación que se incluye en el presente trabajo. El que exista un resultado concreto en cada acción que lleven a cabo los estudiantes, permitirá fortalecer su proceso formativo.

Respecto a la metodología utilizada, se realizó en primer término una investigación documental, con el propósito de recuperar aportaciones que han hecho expertos al modelo de enseñanza por proyectos: estructuración de la propuesta, ventajas de su aplicación y los procesos de retroalimentación que surgen. En una segunda etapa, se llevó a cabo una investigación de campo con un grupo muestra de estudiantes que cursan licenciaturas afines a las Ciencias Económico Administrativas en el Centro Universitario de la Ciénega.

Como parte de los resultados obtenidos, se logró identificar la necesidad que tienen los estudiantes de que se relacione su formación universitaria con la atención de sus propias necesidades, sugieren la promoción de la formación integral, donde se valore de igual forma su desarrollo académico, personal y afectivo. Cuestionan las asignaturas que les muestran conocimientos difíciles de aplicar en su entorno.

A manera de conclusión, se muestra la gran aceptación que tienen los estudiantes a la utilización de éstas formas de aprendizaje y lo importante que resulta la participación de los docentes en estas nuevas formas de trabajo.

1. INTRODUCCIÓN

Al ejecutar distintas actividades de manera coordinada e interrelacionada para alcanzar un fin, sin duda estamos hablando de la ejecución de un **proyecto**. Ese proyecto puede estar vinculado a distintos aspectos de nuestra vida: familia, empresa, comunidad, escuela, etc., cualquiera que sea el fin, siempre se tratará de mejorar una situación actual, siempre se hará lo posible por modificar nuestra existencia presente.

En cierto momento, el trabajar bajo un esquema de proyectos puede resultar complejo de entender, sobre todo para individuos que viven en esquemas tradicionales de trabajo, donde lo que importa es dedicar un cierto tiempo al desarrollo de actividades sin valorar los resultados que se están obteniendo. Si nos enfocamos en el tema educativo, ¿existe reconocimiento para un estudiante que concluye una tarea en 10 minutos cuando el profesor la planeó para 1 hora?, ¿qué reacción tiene el docente cuando un estudiante encuentra un procedimiento más rápido y eficiente del que se está exponiendo en clase?, ¿se cuenta con un sistema educativo que promueve o limita este tipo de comportamientos?, aunado a las preguntas anteriores, cabe la siguiente reflexión (Guisasola & Armendia, 2014: 15):

La universidad necesita cambiar sus maneras de enseñar; creemos que nuestro trabajo cotidiano con los estudiantes nos muestra la escasa eficacia de muchas de las prácticas de enseñanza más extendidas.



Los principales interesados en dar respuesta a las preguntas señaladas y atender la reflexión anterior, son los docentes que están en continuo contacto con los estudiantes y en sus manos está el hacer los cambios pertinentes.

2. TEORÍA

Un proyecto surge como respuesta a una “idea” que busca la solución de un problema (Nassir & Nassir, 2008: 2). De manera concreta, se pueden observar distintos tipos de proyectos: sociales, productivos, de infraestructura y educativos (UNAL, 2015), a continuación se hace una breve descripción de cada uno de ellos:

Proyectos sociales: *Un proyecto tiene carácter social cuando su implementación y operación no depende necesariamente de la capacidad de pago de los consumidores o usuarios potenciales, ni de los rendimientos financieros sobre los dineros invertidos. Tradicionalmente, el objetivo central de estos proyectos es el de mejorar el bienestar de una comunidad a través de la prestación de servicios o del suministro de bienes.*

Este tipo de proyectos constituyen el pilar de toda comunidad que se preocupe por el bienestar de sus integrantes. La entidad gubernamental será la principal responsable de gestionar este tipo de iniciativas, pero no tiene exclusividad para ello, ya que pueden existir integrantes de la comunidad en general que opten por trabajar este tipo de alternativas. En distintos sectores se asocia los proyectos sociales con el término “emprendurismo social”.

Proyectos productivos: *Estos proyectos tienen como fin instalar y operar una capacidad transformadora de insumos con el fin de producir bienes con destino a atender necesidades de consumo. Sus posibilidades de implementación y operación dependen de la existencia de la demanda real en el mercado con la suficiente capacidad de comprar para permitir una rentabilidad mínima al capital comprometido por los inversionistas del mismo.*

Seguramente esta es la tipología más observada del concepto de proyecto, su relación directa es con la actividad económica y con empresas que persiguen fines lucrativos. Su parámetro principal se asocia a la satisfacción de la demanda de bienes y servicios y su fin primordial es generar una ventaja competitiva. Su viabilidad se determina por el margen de utilidad que genera en la realización del proyecto.

Proyectos de infraestructura: *Tiene como propósito fundamental crear condiciones facilitadoras, inductoras o impulsoras para el desarrollo económico. El producto del proyecto sirve de instrumento para que las comunidades y los agentes económicos desencadenen actividades productivas que mejoren sus ingresos y condiciones de vida, y propicien efectos económicos hacia otros grupos sociales.*

Esta tipología mantiene relación directa con los proyectos productivos, ya que facilita las condiciones para que estos se lleven a cabo. Adicionalmente apoya de sobremano a los proyectos sociales, pues permitirá que las propuestas de gobierno o de particulares lleguen a buen fin. Apoya a propuestas con carácter lucrativo y aquellas que no lo son.

Proyectos educativos: *Cualquier tipo de proyecto puede y debe tener un carácter educativo. La experiencia vivencial, producto de la inmersión en la búsqueda de un propósito común, capacita e instruye a quienes participan en el análisis e interpretación de las diferentes variables que intervienen en la solución de los diferentes problemas abordados. Los proyectos sea cual sea su objetivo, deben considerar siempre el aporte de un saldo pedagógico en quienes participan en su ejecución.*



Esta tipología directamente impacta el propósito del presente documento y busca por sobre todos los intereses, generar conocimiento entre las personas que lo ejecuten. Busca dotar de herramientas suficientes a los individuos para que solucionen sus problemas y colaboren en el aprendizaje de los colaboradores. El laboratorio principal de prueba son las aulas de las instituciones formativas.

Partiendo de la tipología de proyectos educativos, damos paso a la inclusión de experiencias que se han logrado acumular en el entorno estudiantil; particularmente con estudiantes que cursan estudios afines a las Ciencias Económico Administrativas.

3. PARTE EXPERIMENTAL

Los 37 estudiantes objeto de estudio, cursaron durante el periodo Agosto 2014 – Enero 2015 la materia de Simulación y Técnicas de Negocios, asignatura que pertenece al programa de Licenciado en Administración que se oferta en el Centro Universitario de la Ciénega de la Universidad de Guadalajara. Con el propósito de potencializar las habilidades de los estudiantes, se optó por desarrollar el curso en el formato de “Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)”; el proceso de trabajo realizado, se muestra a continuación:

- A. En equipos de máximo 10 integrantes y aprovechando los contenidos de la asignatura, los estudiantes identificaron en su entorno una necesidad que pudieran solventar con sus esfuerzos en el periodo Agosto 2014 – Enero 2015.
- B. Se cuantificaron los objetivos en tres escenarios: máximo, medianamente aceptable y mínimo aceptable. Los objetivos tenían que ser claros, medibles y alcanzables.
- C. Se definieron estrategias a realizar para el alcance de los objetivos. Se cuantificaron los recursos necesarios para llevar a cabo las estrategias y la forma como éstos se obtendrían; también se asignaron responsabilidades a cada uno de los integrantes sobre la realización de actividades específicas.
- D. Se programaron fechas para entrega de avances y presentación de producto final.
- E. Se elaboró de manera conjunta (profesor y alumnos) la rúbrica que permitiría valorar los esfuerzos desarrollados por cada uno de los grupos. El llenado de la rúbrica final quedaría en manos de pares, alumnos y profesores, que asistirían a la presentación de los productos finales.

En la semana previa a la conclusión del ciclo escolar, se presentaron los resultados de cada uno de los equipos, en total se desarrollaron cuatro proyectos por parte de los estudiantes, mismos que se describen a continuación:

Equipo 1: Torneo Deportivo (Fútbol mixto) el equipo concluyó, que la oferta que actualmente existe en su institución no cubre cabalmente las demandas de los estudiantes. Los integrantes del equipo aprovecharon las instalaciones deportivas existentes y se dieron a la tarea de conseguir todos aquellos requerimientos asociados con su proyecto: balones, árbitros, premios, trofeos, medallas, etc. En total se vieron beneficiados 83 estudiantes.

Equipo 2: Rally Académico, Deportivo y Cultural; los integrantes del equipo consideraron que no existía una oferta en este sentido dentro de su institución, donde se pudieran valorar las habilidades físicas, culturales y académicas de los estudiantes. Los organizadores aprovecharon las instalaciones existentes y consiguieron todos los insumos necesarios: constancias, materiales de apoyo, premios, etc. En total participaron 120 estudiantes.

Equipo 3: Kermesse a beneficio de una asociación canina. La necesidad que detectaron los integrantes del equipo, estuvo relacionada con la desatención que hay en su municipio para las mascotas, destacando claramente el interés de varios de los integrantes. Los organizadores obtuvieron todos los insumos necesarios: publicidad, mobiliario, materias primas, energéticos, equipo de sonido, etc. En total asistieron un total de 105 personas.



Equipo 4: Evento académico (conferencia). La necesidad que detectaron los jóvenes fue en relación a las exigencias legales que tiene su profesión y que muchas de las veces se dejan de lado; la legislación laboral fue el tema central del evento. Los organizadores obtuvieron todos los insumos necesarios: publicidad impresa, aperitivos, constancias, etc. La asistencia a la conferencia fue de 95 personas.

Una vez que se hizo la presentación de las evidencias y el llenado de las rúbricas correspondientes, se valoró que el proyecto del **Rally Académico, Deportivo y Cultural**, fue el que más impacto logró entre los estudiantes. Con el fin de generar un proceso de retroalimentación efectivo, se dio la oportunidad a los representantes de los equipos que lograron menor puntaje, para que dieran a conocer las razones del por qué no se logró un mayor impacto entre la comunidad, los argumentos fueron:

- En el Torneo Deportivo se destacó, que a pesar de que los premios para los ganadores eran atractivos (Dinero en efectivo) faltó más participación, debido a que en la fecha de su evento se estaban aplicando exámenes de medio curso a los estudiantes, lo cual limitó la asistencia.
- En la Kermesse se consideró que hizo falta más promoción del evento, ya que se pudieron haber utilizado algunos ejemplares de la asociación canina para incentivar la participación de los estudiantes.
- En la conferencia se coincidió, que faltó hacer más énfasis en la promoción, pues sólo colocaron carteles alusivos a su evento, pero no procuraron llevar a cabo la invitación de viva voz a los estudiantes, faltó hacer acuerdos con profesores para que incentivaran a sus alumnos a participar.

Cabe hacer mención, que durante la realización de los proyectos, se proporcionó información útil a los integrantes de equipos, sobre todo con elementos vivenciales que los motivaran y guiaran en el alcance de sus metas, en ningún momento se desatendió el avance de sus proyectos. Concluidas las actividades y una vez que se entregaron las calificaciones finales de la asignatura, se cuestionó a los estudiantes sobre los beneficios que obtuvieron de ésta forma de trabajo, las respuestas fueron:

- Varios estudiantes se sintieron **motivados** por resolver un problema que ellos mismos habían identificado.
- Les fue grata la **conexión** que sucedió entre la materia que cursaron y la forma como aplicaron sus contenidos en la solución de necesidades reales.
- Se mejoraron sus habilidades de **comunicación**, ya que participaron en la promoción de sus proyectos, el contacto con patrocinadores y el convencimiento de los asistentes potenciales.
- Lograron **aprendizajes** mucho mayores que los que habrían obtenido si toda la actividad se hubiera desarrollado dentro del aula. No se habían percatado de la gran cantidad de conocimientos que poseían.
- **Relacionaron** temas vistos en otras materias con la actual, de esa manera complementaron sus aplicaciones en el campo de trabajo.
- Se percaron del papel tan importante que juegan dentro de sus respectivos entornos. Se vieron y los vieron como **agentes de cambio**.

4. CONCLUSIONES

Las experiencias que este trabajo se exponen, validan los beneficios del aprendizaje por proyectos, son una alternativa más fresca y atractiva para los estudiantes, los llevan a lograr aprendizajes superiores al verse involucrados en la solución de problemas reales. El uso de los esquemas tradicionales de trabajo en el aula, donde la prioridad era referir distintos autores pero sin aterrizar sus aportaciones, ha quedado atrás. El ambiente empresarial de alta competencia exige



habilidades distintas, requiere de profesionistas que puedan aportar más a la comunidad, que le puedan entregar un producto final que retribuya la inversión que se ha hecho en ellos.

El presente estudio no pretende romper totalmente con lo construido en cuanto a programas de estudio, lo que busca es retroalimentar las formas actuales de trabajo, para que los objetivos de aprendizaje se logren de mejor forma.

BIBLIOGRAFÍA

1. Guisasola, J. & Garmendia, M. (2014). *Aprendizaje basado en problemas, proyectos y casos: diseño e implementación de proyectos en la Universidad*. España: Argitalpen y Zerbitzua, Servicio Editorial. P. 15.
2. Sapag C., N. & Sapag C., R. (2008). *Preparación y evaluación de proyectos*. Colombia: Mc Graw Hill Interamericana. P. 2.
3. Universidad Nacional de Colombia (2015). *Formulación y Gestión de Proyectos*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/agronomia/2007841/lecciones/01_04.htm el 13 de enero del 2015.