

## Diseño educativo: estrategias metodológicas para el trabajo por proyectos en el salón de clases

### Education design: methodological strategies for task based upon project work in the classroom

Claudia Gil-de la Piedra <sup>a</sup>

---

#### Abstract:

This paper focuses on the design of tasks based upon project work for the teaching-learning process in any discipline, appealing to a collaborative and interdisciplinary learning which implies more than one subject's knowledge. The new implementation of new study plans in Mexico has hindered educational design due to constant changes and the inclusion of new technologies. This paper tackles the concepts of transmedia, media convergence and interdiscipline in order to propose an easier and more effective design of dynamic and interactive projects which could be carried out by stages: formative and summative assessment, and may result in a real and meaningful learning which connects daily life with the acquired knowledge.

#### Keywords:

Formative evaluation, summative evaluation, interdiscipline project, transmedia

---

#### Resumen:

Este artículo se centra en el trabajo por proyectos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier disciplina, apelando a un aprendizaje colaborativo e interdisciplinario que implique el conocimiento de más de una asignatura. La nueva implementación de planes de estudio en México ha dificultado el diseño educativo debido a los constantes cambios y la incorporación de nuevas tecnologías. Este trabajo aborda algunos conceptos como la transmedialidad, la convergencia mediática y la interdisciplina para proponer un diseño más fácil y eficaz de proyectos dinámicos e interactivos que puedan llevarse a cabo por etapas de evaluación formativa y sumativa, y den como resultado un aprendizaje real y significativo que comunique su vida cotidiana con el conocimiento adquirido.

#### Palabras Clave:

Evaluación formativa, evaluación sumativa, Interdisciplina, Proyecto, transmedialidad

#### Introducción

Este trabajo pretende ser una propuesta para facilitar el diseño de proyectos educativos y de crear un puente entre dos mundos que, en México, hoy en día, parecen incluso antagónicos: por un lado, la educación básica y, por otro, la educación media superior. De acuerdo con los nuevos planes de estudio y el acuerdo número 11/06/22<sup>1</sup> por el que se regulan las acciones específicas y extraordinarias para la conclusión del ciclo escolar 2021-

2022 y el inicio del ciclo escolar 2022-2023, no está permitido que los alumnos reprobren un ciclo escolar. Este acuerdo se basa en la noción de que el artículo tercero constitucional decreta que la educación es un derecho universal. En consecuencia, el mero acto de presencia en las aulas garantiza la obtención de los certificados correspondientes a la educación básica, sin dar prioridad a los aprendizajes significativos de los alumnos.

---

<sup>1</sup> Acuerdo publicado en el Diario Oficial de la Federación en la Ciudad de México, el 27 de junio de 2022, siendo la Secretaria de educación pública Delfina Gómez Álvarez.

---

<sup>a</sup> Claudia Gil de la Piedra, Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco/ ITESM CCM, <https://orcid.org/0000-0001-6916-081X>, email: dickens.1789@gmail.com

Fecha de recepción: 31/01/2023, Fecha de aceptación: 20/02/2023, Fecha de publicación: 05/05/2023

DOI:<https://doi.org/10.29057/lc.v4i8.10530>



Es cierto que la educación es un derecho universal que permite, además, la búsqueda de nuevos conocimientos y oportunidades de vida; sin embargo, es preciso mencionar las consecuencias provocadas ante el relajamiento del rigor académico. El paso de la educación básica hacia la media superior y, posteriormente, superior, se vuelve cada vez más difícil, cerrando así las puertas a muchos aspirantes. Por esta razón, es necesario buscar nuevos diseños de proyectos que permitan a los docentes el seguimiento oportuno y la observación pertinente para una adecuada corrección y edición de errores antes de ser evaluados. Pareciera fácil seguir un esquema de educación continua; no obstante, es menester tener en cuenta la red de conexiones cognitivas, contextuales y emocionales que deben ser puestas en relación para lograr el éxito de esta tarea. En el caso de las lenguas extranjeras, el trabajo por proyectos había aparecido desde los enfoques comunicativos o el llamado “*approche actionnelle*” en francés, aunque en México, el nivel de lengua extranjera es bajo. Según el EF English Proficiency Index<sup>2</sup>, en 2022 México se ubicaba en el lugar número 88, de 111 países evaluados, reportando un nivel de aptitud muy bajo. Es evidente que otras lenguas extranjeras, como el francés o el alemán, quedan por debajo de este porcentaje. En consecuencia, es necesario problematizar qué aspectos deben ser reinventados en la educación, tomando en cuenta que, en el marco de la globalización, es ya imposible delimitar una disciplina en un marco aislado. En contraste, se vuelve cada vez más necesaria la interacción entre varias disciplinas que puedan ampliar el horizonte de expectativa tanto del docente, como del alumno. De este modo, conceptos como interdisciplina y multiculturalidad adquieren una nueva importancia, pero ¿cómo podemos trasladar estos conceptos globales hacia una realidad local? Es importante cuestionar ¿de qué manera es posible adaptar un proyecto en función de un contexto determinado? y ¿cuál es el propósito concreto de cada uno de los aprendizajes deseados? Por esta razón, este trabajo presenta una propuesta de diseño de proyectos no sólo enfocado en la enseñanza-aprendizaje de lenguas, sino en las diferentes maneras de explotar la interrelación con el entorno, con los nuevos planes de estudio y las nuevas tecnologías.

## Nuevos planes educativos para la educación básica en México

El nuevo plan de estudios propuesto por la Secretaría de Educación Pública (SEP), en México, apuesta por una nueva relación entre escuela y comunidad, centrándose en cuatro campos formativos: lenguaje, saberes y pensamiento científico, ética, naturaleza y sociedades, y de lo humano a lo comunitario. La distribución de los campos formativos se complementa con los ejes articuladores que permiten, en teoría, proporcionar objetivos específicos y desarrollar conocimientos adecuadamente a través de la experiencia del aprendizaje significativo<sup>3</sup>.

El nuevo plan de la SEP 2022 se asemeja a la propuesta del Bachillerato Internacional para los años intermedios PAI<sup>4</sup>, adoptado en 1994 en México. Actualmente, este programa está dirigido a alumnos entre 11 y 16 años y comprende ocho campos formativos: lengua y literatura, adquisición de lenguaje, individuos y sociedades, ciencias, matemáticas, artes, educación física y salud, y diseño. Dichos grupos de asignaturas pueden ser comparadas con los cuatro campos del programa nacional. Sin embargo, existen diferencias sustanciales entre el plan de estudios nacional y la propuesta, ya consolidada, del Programa de Bachillerato Internacional, puesto en marcha, en su mayoría, en escuelas mexicanas del sector privado. El PAI requiere de, al menos, la configuración anual de una unidad de aprendizaje interdisciplinaria que permita el aprendizaje colaborativo.

De acuerdo con la Organización de Bachillerato Internacional (OBI), “Los alumnos demuestran la comprensión interdisciplinaria cuando pueden integrar conceptos, métodos o formas de comunicación de dos o más disciplinas o áreas de conocimiento establecidas para explicar un fenómeno, resolver un problema, crear un producto o plantear nuevas preguntas de formas que quizás no hubieran sido posibles desde una sola disciplina” (OBI, 2022). Dicho modelo interdisciplinario intenta reproducirse en el nuevo plan de estudios SEP 2022. Para poder lograrlo, habrá que tomar en cuenta que el conocimiento profundo de los mecanismos de interdisciplina por parte de los docentes, así como las herramientas que pueden utilizar para diseñar, construir y evaluar proyectos será determinante en el desarrollo y éxito de los mismos.

<sup>2</sup> Índice de aptitud para el idioma inglés. Recuperado de: <https://www.ef.com.mx/epi/regions/latin-america/mexico/>

<sup>3</sup> Última versión del nuevo plan de estudios de la educación básica 2022, recuperado de [https://info-basica.seslp.gob.mx/wp-](https://info-basica.seslp.gob.mx/wp-content/uploads/2022/07/ULTIMA-VERSION-Plan-de-estudios-de-la-educacion-basica-2022-20-6-2022.pdf)

[content/uploads/2022/07/ULTIMA-VERSION-Plan-de-estudios-de-la-educacion-basica-2022-20-6-2022.pdf](https://info-basica.seslp.gob.mx/wp-content/uploads/2022/07/ULTIMA-VERSION-Plan-de-estudios-de-la-educacion-basica-2022-20-6-2022.pdf)

<sup>4</sup> Estas siglas se refieren al Programa de los Años Intermedios. En inglés, su equivalente es MYP, o Middle Years Program establecido por la Organización de Bachillerato Internacional.

De acuerdo con la SEP, la formación docente establece puentes entre los saberes planteados en el plan de estudio y los saberes del docente, aunque no especifica a qué saberes nos refiere. Existen diversas competencias que van desde el conocimiento científico, la formación y consolidación de valores éticos, hasta la capacidad de adaptación al medio, las estrategias didácticas proporcionadas por la experiencia y la metodología de planeación y diseño. La SEP ha propuesto, de igual manera, el co-diseño de programas de estudio a cargo de los profesores, señalando que esto permitirá que éstos se apropien del enfoque y los contenidos del nuevo plan y puedan desarrollar una autonomía curricular. No obstante, dicha apropiación se llevará a cabo también entre los estudiantes pues, uno de los objetivos es precisamente la capacidad de aprehender el entorno donde viven, “los saberes implican una forma de apropiación de la realidad a través de múltiples conocimientos, experiencias y prácticas que confluyen en esta apropiación” (SEP, 2022, p. 7). De este modo, se ha planteado un objetivo definido que se enuncia en la guía del nuevo plan, “la formación de una nueva ciudadanía en la que prevalezcan los principios de solidaridad, igualdad sustantiva, justicia social, interculturalidad, cuidado del medio ambiente, inclusión y derechos humanos, sobre todo los derechos de niñas, niños, adolescentes y jóvenes” (SEP: 2022: 5). Sin duda, ante la definición de la meta, es necesario desarrollar estrategias que permitan llegar a un término exitoso, de manera individual y colectiva, teniendo en cuenta que se plantea un aprendizaje compuesto por conocimientos académicos y valores éticos sin proponer una metodología concreta. Por un lado, la SEP ha propuesto el desarrollo de estrategias nacionales de diseño curricular. Cabe señalar la necesidad de clarificar qué tipo de estrategias, así como los diferentes contextos donde podrán llevarse a la práctica. Es crucial comprender que existe una amplia gama de contextos socio-culturales que impiden las prácticas de algunos proyectos. Existen comunidades que no cuentan con los recursos necesarios para tener un dispositivo electrónico, o lugares carentes de internet. Si bien, cada vez se tiene mayor acceso al ciberespacio, esto no quiere decir que los usuarios lo usen con fines de estudio. En este ensayo, se propone el uso de los medios de comunicación como un modo de conectar el entorno con los estudiantes. Por lo cual, cada docente debe tener claro cuáles son las condiciones donde se desempeña y los medios masivos que tiene a su alcance. No obstante, los medios están presentes en el cotidiano, incluso la televisión y el cine son ahora referentes de expresiones culturales.

Para poder combinar distintos medios de comunicación, es necesario esclarecer qué es lo que queremos hacer visible para los alumnos y, al mismo tiempo, determinar si

en este planteamiento puede intervenir el conocimiento adquirido mediante otras asignaturas. En el caso de las lenguas extranjeras, es posible plantear un proyecto sobre la migración mundial que muestre como ha cambiado el uso del inglés, del francés o del español a través de las últimas décadas en razón de la migración constante y, muchas veces forzada. Este planteamiento apela a una realidad actual y vigente, sobre la cual es necesario reflexionar. Asimismo, para poder problematizar este tema, es necesario un conocimiento de la geografía, de la historia y una perspectiva ética. Al mismo tiempo, se busca favorecer valores de empatía y solidaridad.

Cabe señalar que combinar conocimientos no significa necesariamente realizar un proyecto interdisciplinario. Existen diferencias significativas entre la multidisciplinaria y la interdisciplina. Los proyectos multidisciplinarios abordan un mismo problema desde su área de conocimiento específica sin cambiar su metodología de trabajo. Por el contrario, la interdisciplina puede combinar metodologías y conceptos para obtener conclusiones o soluciones más complejas. Los llamados proyectos transversales implican trabajo en equipo (mismos conceptos interactuando en diferentes disciplinas). Por esta razón, es esencial observar la diferencia existente entre un proyecto multidisciplinario y uno interdisciplinario ya que, en el segundo, se sugiere la integración de dos perspectivas en la solución de un mismo problema para tener un resultado más elaborado.

La OBI afirma que la interdisciplina debe motivar a los estudiantes a comprender un objeto de estudio desde distintos puntos de vista, apelando al desarrollo de habilidades de comprensión o empatía; gracias a este proceso, los alumnos no sólo adquieren un aprendizaje cognitivo duradero, sino que

“demuestran la comprensión interdisciplinaria cuando pueden integrar conceptos, métodos o formas de comunicación de dos o más disciplinas o áreas de conocimiento establecidas para explicar un fenómeno, resolver un problema, crear un producto o plantear nuevas preguntas de formas que quizás no hubieran sido posibles desde una sola disciplina” (OBI, 2022).

Es importante para los docentes establecer los puntos de encuentro entre ambos programas: el nuevo plan de estudios SEP y el plan de estudios internacional; sin embargo, es igualmente relevante analizar las similitudes y diferencias que se encuentran al interior de la puesta en marcha de cada programa de estudios. Si bien ambos programas proponen el aprendizaje integral mediante la conjunción de lo cotidiano con el aprendizaje académico, así como el desarrollo de habilidades blandas o *soft skills* y valores éticos, la interdisciplina implica la observación detallada de la realidad y sus procesos socio-históricos. Esto representa un reto más allá de las aulas, ya que

apela a la interacción cotidiana de los estudiantes con sus familias, amigos, en redes sociales y otras aplicaciones. El contexto individual incide directamente en la consolidación de un aprendizaje significativo, por lo cual, el mayor logro de éste último será la estimulación de la capacidad de análisis, el pensamiento crítico y la apertura hacia nuevas perspectivas. ¿Cómo es posible desarrollar dichas habilidades en un contexto escolar tan heterogéneo, centrándonos en México?

El entendimiento de aquello que es considerado ajeno aporta una nueva perspectiva que permite ampliar los horizontes, tanto de experiencia como de expectativa. Una manera de comprender lo ajeno es a través de la confrontación de lo familiar. Es posible presentar situaciones que se configuran en contextos distintos, problemas a los cuales no se está acostumbrado, el contraste y el análisis de las digresiones consolida los puntos de anclaje, así como de diferencia. Zygmunt Bauman explica que aquello que se percibe como “ajeno” o “lejano” provoca incomodidad e incertidumbre, “estar lejos significa tener problemas: exige lucidez, destreza, astucia o valor, aprender normas extrañas de las que se puede prescindir en otra parte, dominarlas por medio de pruebas riesgosas y errores frecuentemente costosos” (2013, p. 22).

Si bien, el contexto mexicano es muy particular, tomo como base el plan de la OBI debido a que es el primer plan de estudios llevado a la práctica en un contexto global, proponiendo un aprendizaje integral, al igual que el nuevo plan de estudios nacional. Cabe hacer notar las múltiples similitudes, incluso en la división de áreas de conocimiento. Sin embargo, para poder realizarlo, es necesaria una profundización en los medios y los modos de cómo se quiere educar a la población y de qué medios podemos disponer para lograrlo. El trabajo por proyectos, sin duda, es una estrategia muy útil para abordar unidades de aprendizaje, evitando, en la medida de lo posible, el desfase entre los alumnos y el rezago educativo. Los proyectos sugieren la retroalimentación constante y resaltan la importancia de las evaluaciones como un medio formativo y no punitivo, como en décadas pasadas. Una manera de entender esto es estableciendo la diferencia entre la evaluación formativa y la evaluación sumativa.

### **Evaluaciones formativas y sumativas**

Para entender el diseño de un proyecto, es necesario definir las etapas que lo conforman. En este caso, se apela a las evaluaciones formativas y sumativas, que se definen a continuación. Desde la década de 1960, estos términos han sido populares y ganado importancia en el ámbito educativo. Sin embargo, aún

queda por definir en qué momento se usan y si éstas son opuestas o complementarias.

La educación tradicional contempla una calificación numérica por cada entrega. Posteriormente, se hace el promedio de todas las entregas y se da una calificación final. La nueva propuesta consiste en que el alumno lleve a cabo evaluaciones formativas no numéricas que le permitan reformular, editar y corregir sus errores hasta llegar a su versión final. La meta es ayudar en su proceso de aprendizaje a que él mismo pueda corregir o reformular en caso de errar. La evaluación formativa da cuenta al docente del progreso del aprendizaje de los alumnos durante el proceso de enseñanza; es decir, remite a una evaluación continua y constante. Es preciso recordar que la evaluación no necesariamente debe ser numérica o cuantitativa. El resultado final podrá ser evaluado con una rúbrica rigurosa, después de haberlo editado previamente.

Por su parte, la evaluación sumativa se utiliza para medir el rendimiento final o el logro de un objetivo educativo. La evaluación formativa es más frecuente en las aulas, pues se refiere a pequeñas actividades y tareas, y se utiliza para guiar el proceso de enseñanza, mientras que la evaluación sumativa se realiza al final de un período de enseñanza para medir el rendimiento global.

Si ambas son vistas como partes complementarias de un proceso, será más fácil dar cuenta de que el docente no se encuentra en una encrucijada, eligiendo el tipo de evaluación, sino que buscará integrar ambas partes de un todo orientado hacia un aprendizaje integral. Las evaluaciones formativas y sumativas se llevan a cabo a pequeña y gran escala. Cada unidad de aprendizaje integra un proyecto que aborda los conceptos clave para el aprendizaje significativo de un tema determinado; sin embargo, podríamos afirmar que cada unidad de aprendizaje es una evaluación formativa que prepara, tanto a alumnos como a docentes, para la evaluación sumativa al final de cada ciclo escolar.

La evaluación continua favorece la observación del desempeño, siempre y cuando ésta tenga bien definidos sus objetivos y expectativas de manera coherente con el entorno y el contexto de los estudiantes. Asimismo, se pretende fomentar la autocritica y autoevaluación para tomar conciencia de la importancia de la educación, sus ventajas y su impacto en la comunidad en donde se habita.

Por lo general, la evaluación no es un concepto aislado. Al igual que los demás conceptos que pueden ser acuñados en diferentes disciplinas, la evaluación interactúa con otros como “retroalimentación”. Ésta resulta indispensable para un aprendizaje significativo; es una manera de acompañamiento y de vínculo entre el alumno, el docente y el objeto de estudio. Por esta razón, es preciso centrar una gran parte de la atención en este proceso. Las tareas a realizar deben ser supervisadas y monitoreadas, además de establecer métodos para

estimular la buena continuidad del desempeño. Una tarea no revisada contribuye a la reducción de la expectativa de aprendizaje del estudiante y la pérdida de motivación. Es importante señalar que la evaluación debe englobar el conocimiento adquirido, pero también el procedimiento desarrollado por el alumno, las actitudes y la integridad que demuestra al hacerlo; es decir, sin plagio, con honestidad, con solidaridad en el caso del trabajo grupal, así como los objetivos que se pretenden alcanzar. El docente obtiene también retroalimentación por parte de los alumnos sobre cuáles son sus centros de interés, las modas generacionales y cómo se relacionan éstas con los conceptos aprendidos. Los alumnos tienden un puente generacional entre el docente y el objeto de estudio que puede ser reforzado por los medios de comunicación en distintas disciplinas.

### **Transmedialidad e intermedialidad como medios didácticos**

El término “transmedialidad” fue introducido por primera vez en 1992, por el académico Henry Jenkins. En su obra *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, Jenkins definió la transmedialidad como la capacidad de una historia o un personaje para trasladarse a través de varios medios de comunicación. Julián Woodside simplifica este término al señalar que “transmedia alude a la práctica de contar historias o comunicar conceptos de manera no lineal utilizando varias plataformas mediáticas” (2021, p. 45); por ejemplo, un personaje de cómic que también aparece en una película o un videojuego es transmedial, como los personajes de Avengers. Sin embargo, Woodside también advierte que “si bien esto no es exclusivo de los entornos digitales, su popularización tiene que ver con que dichas herramientas han permitido crear contenidos de manera económica, además de facilitar que el público acceda a ellos y “brinque” de uno a otro para complementar su experiencia” (2021, p. 45).

En estos casos se busca que el espectador tenga una experiencia coherente y consistente en todos los medios. Asimismo, Jenkins (2006) complementa esta idea con el término “convergencia mediática”, la cual define como “the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost

anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want<sup>5</sup>” (p. 2).

Esta definición, que fue introducida en el contexto literario, actualmente, es crucial en otros contextos y disciplinas que involucran medios masivos de comunicación, como el cine, educación, música, etc. La transmedialidad y la convergencia mediática son conceptos que nos permiten observar de cerca la interacción tecnológica, no sólo la tecnología y las artes, sino la tecnología, las artes, las distintas sociedades, audiencias y los procesos de cambio socio-histórico; todos estos factores actúan en conjunto moldeando la realidad en la cual vivimos.

Asimismo, encontramos el concepto de “medios expandidos”, los cuales más que un objeto, se refieren a la manera de utilizar los medios; es decir, Jenkins afirma que “this circulation of media content—across different media systems, competing media economies, and national borders—depends heavily on consumers’ active participation<sup>6</sup>” (Jenkins, p. 3). La participación colectiva resulta indispensable para la construcción del conocimiento.

A través de los medios, es posible también expandir el diálogo entre personas de diferentes nacionalidades e ideologías, como Zygmunt Bauman (2013) afirmaba, se han desvanecido las fronteras físicas en el ciberespacio. Jenkins apela entonces a la inteligencia colectiva, resultado de la participación activa de una comunidad. “None of us can know everything; each of us knows something; and we can put the pieces together if we pool our resources and combine our skills<sup>7</sup>” (2006, p. 4). La búsqueda de la inteligencia colectiva resulta pertinente en un salón de clases donde se apela comúnmente a la lluvia de ideas con la finalidad de armar una idea global. Es importante tener claro que la construcción del conocimiento no puede aspirar a ser universal ni absoluta. Por esta razón, es posible valerse de distintos medios que favorezcan el enriquecimiento cultural y académico. Los proyectos colaborativos no necesariamente deben llevarse a cabo en equipos, sino saber que la colaboración puede darse en distintos niveles, como la interdisciplina (la colaboración entre dos o más disciplinas) y la transmedialidad (colaboración entre distintos medios comunicativos).

Sin embargo, la transmedialidad no implica necesariamente el uso de la tecnología dentro del aula, teniendo en cuenta las limitaciones de la infraestructura escolar en algunos casos. No obstante, la conexión entre

depende enormemente de la participación activa de los consumidores. La traducción es mía.

<sup>7</sup> Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos armar las piezas si juntamos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La traducción es mía.

<sup>5</sup> El flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, las cuales irán casi donde sea en busca del tipo de experiencias de entretenimiento que desean. La traducción es mía.

<sup>6</sup> Esta circulación de contenido mediático- a través de diferentes sistemas mediáticos, concierne a economías mediáticas y fronteras nacionales-

la vida diaria en el marco de un avance tecnológico es indispensable para los nuevos planes educativos. La transmedialidad apela a aquellos medios de comunicación masivos que están presentes en el entorno de los estudiantes, no únicamente en el internet, sino como medios de comunicación en diferentes formatos. El diseño de proyectos puede apelar a los periódicos impresos o digitales. Hace algunas décadas, el uso de periódicos y revistas era común en la educación básica para identificar imágenes, recortar o ilustrar conceptos. En la actualidad, esta posibilidad de ilustrar conceptos ha crecido gracias a una amplia gama de medios masivos, como las redes sociales, el aumento de publicaciones interactivas como el cómic, manga, novela gráfica, etc, series televisivas, películas en cartelera y videos musicales. Existen muchas aplicaciones gratuitas que permiten ver, crear o intercambiar videos, documentales, biografías y otros materiales. Algunos ejemplos son: YouTube, TikTok o Instagram.

Por otro lado, las redes sociales cumplen ahora una función de socialización y crean un espacio alternativo donde se desarrollan mecanismos de intercambio comercial, social, laboral e incluso, romántico. Como había advertido Zygmunt Bauman, el ciberespacio es ahora una realidad. En un principio, la Modernidad se caracterizó por el progreso constante en los medios de transporte; es posible evocar los numerosos inventos como el metro, avión y automóvil hacia finales del siglo XIX y principios del XX. No obstante, Bauman (2013) señala que, en nuestra época, existe una nueva innovación del transporte, “un factor técnico al que le cupo una función particularmente importante fue el transporte de la información: un tipo de comunicación que requiere poco o ningún desplazamiento de cuerpos físicos. Asimismo, constantemente se creaban nuevos medios técnicos para permitir que la información se desplazara, independientemente de sus transportadores corpóreos, así como los objetos sobre los cuales se informaba” (p. 23).

Este factor técnico definido por el filósofo polaco puede identificarse en internet y en todas las aplicaciones que son utilizadas actualmente por una numerosa parte de la población mundial. El ciberespacio se ha convertido en un espacio alternativo donde se desarrolla una realidad paralela y donde, por supuesto, es necesario hacer visible el papel que desempeña la educación. Cabe acotar que es imposible obviar el papel del ciberespacio en la vida actual ya que, de prescindir de los medios y la virtualidad, especialmente después de la pandemia, la educación presentaría un fuerte desfase entre la realidad y lo que se entiende a partir de ésta. Hugo Zemelman (2002) ya había señalado que existía un desfase en el pensamiento, afirmando que “el uso de conceptos sin una clara significación provoca la necesidad constante de

resignificación (...) resignificar surge del desfase entre teoría y realidad debido a que el ritmo de la realidad no es el mismo de la construcción conceptual” (p. 2). Bauman se suma a esta idea algunos años después, cuando la brecha es más visible: “la separación de movimientos de la información, sus transportadores y sus objetos permitió, a su vez, la diferenciación de su velocidad; el movimiento de la información sufrió una aceleración mucho mayor que la de los cuerpos o los cambios de las situaciones sobre las cuales se informaba (...) la información está disponible instantáneamente en todo el globo” (Bauman, 2013, pp. 23-24).

En este contexto, los docentes nos enfrentamos al reto de aprender y desaprender aquello que existe como norma, puesto que los cambios son constantes y acelerados. Los medios pueden ser grandes aliados en la preparación de las clases debido a que tienden un puente entre el mundo real y el ciberespacio, relacionan lo que sucede en México y en otros países, y es posible encontrar información en cualquier lengua. La transmedialidad permite el acercamiento docente-alumno de una manera más cordial, en sincronía con sus intereses y con los cambios sociales y comunicativos que suceden a su alrededor. También, es importante saber que los medios proporcionan información ilimitada. Ahora, la función del docente no es proporcionar información para memorizar, sino explicar el uso y la utilidad de ésta en la vida diaria. Para esto, los proyectos resultan de gran utilidad, pues se plantea una problemática dentro de un contexto cotidiano donde el alumno es capaz de resolver problemas o formular planteamientos útiles para su vida y apreciar el conocimiento adquirido.

## **El trabajo por proyectos**

El primer paso para el diseño de un proyecto significativo es la definición concreta y clara del objetivo. El establecimiento de objetivos concretos desde el inicio ayuda a los estudiantes a llevar a cabo el proyecto de un modo sencillo y eficaz, además de favorecer la comprensión global. La importancia de esto reside en el hecho de dar dirección a las actividades a realizar y, por otro lado, demostrar la utilidad de éstas. Si el objetivo no es claro o no demuestra la importancia del proyecto, será difícil que los alumnos se sientan motivados a crear o desarrollar una actividad que encuentran poco útil o que no representa ninguna conexión con su vida diaria. Es esencial que el docente logre establecer la conexión entre el proyecto diseñado y la vida cotidiana de los estudiantes. De este modo, ellos podrán incluso descubrir nuevos motivos para aprender; es decir, la resolución de

problemas cotidianos, explicar hechos y procesos, organizar y analizar información, etc.

La segunda parte consiste en definir los conceptos básicos, como palabras clave, en una unidad de aprendizaje. Dicha unidad debe abordar varios temas que deberán ser integrados en la puesta en marcha del trabajo, además de enfocar la comprensión detallada de cada concepto e identificar cómo éste puede poner en relación los problemas y la vida diaria. Cabe señalar que el concepto no es un tema, sino una palabra clave que funciona como directriz en el conjunto de la unidad de aprendizaje, presente en varios temas de la misma, por ejemplo: “problema”, “perspectiva” o “desplazamiento”. Éstos se entienden de diferentes modos en diferentes asignaturas como matemáticas, arte, física o literatura; sin embargo, para ponerlos a dialogar en las diferentes disciplinas será prudente empezar por una comprensión detallada de cada uno.

Cada palabra clave permite el desarrollo de una idea compleja y ésta podrá manifestarse a través de la realización de una tarea. Ésta debe exponer la comprensión conceptual de los estudiantes, lo cual implica actividades de reformulación, representación e interpretación. El producto final (evaluación sumativa) será el resultado de varias actividades pequeñas (evaluaciones formativas).

Otra acción necesaria es determinar la dosificación del tiempo para la realización del proyecto antes de comenzar. Los alumnos deben tener muy claras las fechas de entrega. Es recomendable dejar siempre un margen de entrega de dos o tres días, dependiendo de la carga de trabajo del docente; es decir, si la entrega parcial o final se pide para una fecha determinada, ésta debe ser anterior por dos o tres días a la fecha límite de entrega de calificaciones, en caso de tener una situación imprevista o una entrega con retraso. Para evitar el atraso de los alumnos, es preferente organizar la actividad en etapas. Esto permitirá la dosificación del trabajo tanto para los alumnos como para los maestros y permitirá a los docentes monitorear el avance individual y grupal de los estudiantes. Cada etapa puede ser definida como una “tarea” y tomada en cuenta como una “evaluación formativa”.

Cabe señalar que, actualmente, el concepto de “tarea” no podrá ser el mismo que hace unas décadas, el cual era entendido como trabajo en casa complementario a las horas de escuela. Ahora, el trabajo en casa reside en la interrelación de los conceptos aprendidos con la vida diaria, buscando una utilidad para el aprendizaje dentro de la vivencia y la convivencia con el entorno. El proyecto debe realizarse en las aulas, con la ayuda del docente y el intercambio con sus pares, sugiriendo, así, la casa y la familia como un lugar de esparcimiento y reflexión del aprendizaje a partir del diálogo y la convivencia.

Entonces, la “tarea” debe entenderse como la consigna, el trabajo a realizar o el resultado del esfuerzo y la reflexión que nos conduce a la resolución de un problema o una aportación significativa. La tarea se concretiza a través del proyecto, el cual se compone de varias pequeñas tareas que se llevan a cabo para llegar al resultado final. Siguiendo este modelo, las pequeñas tareas representan las evaluaciones formativas (Ejemplo: Paso 1: búsqueda de información, Paso 2: resumen de ideas principales, Paso 3: comentar dichas ideas en equipo, Paso 4: escritura de ensayo crítico en dos fases, borrador y entrega final). Éstas pueden entregarse de manera semanal para poder monitorear el avance de los alumnos. La entrega final representa el producto final, en este caso, el ensayo crítico, previamente corregido por el docente y los alumnos.

Para comprobar si el proyecto ha cumplido su finalidad, no es suficiente corroborar haber cumplido el objetivo general expuesto a los estudiantes. Como docentes, es necesario observar atentamente la relación que cada individuo ha establecido entre un concepto y su realidad, así como la manera de exponerlo dentro del proyecto. Esto permite conocer a los estudiantes y establecer relaciones de empatía que nos den pistas sobre sus intereses, pasatiempos, etcétera, que permitan crear y diseñar proyectos más eficientes en unidades de aprendizaje posteriores. Cada concepto debe observar una relación estrecha con la idea central planteada en la unidad, así como una interrelación entre los conceptos que se han abordado, pues cada uno será un componente esencial de la idea principal. La reafirmación de ésta última es la respuesta a las preguntas planteadas en las actividades formativas iniciales y el resultado de la experiencia y el intercambio de los alumnos.

Finalmente, cabe resaltar la importancia de definir el modo de evaluación; es decir, si se usará una rúbrica, si se usará una escala numérica, de porcentaje, cuántos puntos vale cada entrega, etc. Asimismo, es necesario entender que el proyecto no es un examen, sino que debe reflejar la comprensión global y detallada de los conceptos. Una herramienta valiosa es el uso de una rúbrica, diseñada individualmente, la cual representa para cada docente una unidad de seguimiento y evaluación del aprendizaje en términos reales. Jesús Torres Gordillo y Víctor Hugo Perera han sintetizado el concepto de rúbrica como

“una herramienta versátil que puede utilizarse de forma muy diferente para evaluar y tutorizar los trabajos de los estudiantes. Por una parte, provee al alumno de un referente que proporciona un *feedback* relativo a cómo mejorar su trabajo. Por otra, proporciona al profesor la posibilidad de manifestar sus expectativas sobre los objetivos de aprendizaje fijados” (p. 142).

De esta manera, cada profesor puede diseñar una rúbrica personalizada para su trabajo trimestral o anual, según sea el caso, para poder comunicar mejor lo que cada proyecto debe exponer y de qué manera se espera que el alumno asimile esta información. Dicha rúbrica depende del propósito de la evaluación; es decir, que el alumno manifieste la comprensión global del tema, el cual puede variar, y es posible agregar otros componentes, como el compromiso del alumno, la puntualidad de la entrega, etc.

Asimismo, es recomendable el uso de una clave de corrección, en caso de tener un ejercicio de preguntas y respuestas. Esta clave facilitará la corrección de trabajos, ganando tiempo que puede ser dedicado a la observación del entorno y de las áreas de oportunidad. Del mismo modo, las claves de los ejercicios pueden ser compartidas e intercambiadas entre colegas docentes, lo cual promueve la interacción y la planeación interdisciplinaria.

### **Conclusiones**

Actualmente, vivimos en un mundo que ya no puede prescindir de la tecnología; pero, al mismo tiempo, es menester conservar el lado ético del ser humano. Mediante los proyectos educativos, podemos intentar combinar las experiencias de aprendizajes con la puesta en práctica de valores éticos, como la solidaridad, el respeto mutuo y la dignidad humana. Al momento de interactuar con otros miembros de un grupo, los estudiantes apelan al intercambio y al desarrollo de habilidades emocionales, las cuales parecen cada vez más escasas. Ante un cambio de era como el que vivimos, es indispensable reforzar la idea de que el aprendizaje no se limita únicamente a lo cognitivo ni al almacenamiento de la información; tampoco a las meras habilidades sociales. Es necesario advertir que ambas partes son necesarias para poder lograr un balance y un proceso de adaptación a una época que rompió abruptamente con las costumbres de las décadas precedentes.

Este ensayo pretende colaborar en el nuevo diseño educativo, el cual pueda reducir lo más posible la brecha existente entre aquellos que navegan a diario en los medios y aquellos quienes no pueden acceder tan fácilmente. Es necesario adaptar los proyectos a nuestro propio contexto y, para lograrlo, es necesario conocer la estructura del plan, los núcleos cognitivos y cuáles son sus propósitos. Sin embargo, no podemos obviar que el ciberespacio es una nueva realidad donde es necesario que la educación se haga cada vez más visible para que forme parte de éste. La educación es una herramienta de vida para poder crear una armonía social; por lo tanto, no podemos dejar atrás la innovación en los procesos de

enseñanza-aprendizaje. Es necesario apelar al diálogo constante, a las nuevas propuestas y a la crítica, tanto de especialistas como de docentes de educación básica y superior, pues sólo trabajando en conjunto podrá reducirse la brecha entre ambas. El trabajo por proyectos aporta una perspectiva colaborativa, no sólo en el sentido solidario entre compañeros, sino entre las diversas disciplinas como un objeto de estudio vivo y cambiante que se retroalimenta mutuamente. De igual manera, se observa la convergencia mediática que permite enriquecer la experiencia de aprendizaje, volverla más sensorial y cercana a la realidad.

Para el diseño exitoso de un proyecto, es necesario definir por anticipado el método de trabajo, las aplicaciones o los materiales a utilizar, los métodos de entrega (plataforma virtual, entrega física, impresión, etc.), así como la creación de etapas formativas y definición del aprendizaje en la etapa sumativa. La claridad es clave en la comunicación entre docentes y alumnos.

Para finalizar, cabe señalar que en este espacio textual se ha problematizado el trabajo por proyectos, sin hacer referencia a una materia específica. Es cierto que las bases teóricas provienen de fuentes basadas en el aprendizaje de lenguas extranjeras y de literatura; sin embargo, esto no quiere decir que estas estrategias sean específicamente para la enseñanza lingüística. Uno de los objetivos de este trabajo es, justamente, fomentar la colaboración interdisciplinaria. El lenguaje está presente en todos los aspectos de nuestra vida y es fundamental para comprender el mundo y desarrollar el pensamiento; no obstante, existen otros factores que afectan la construcción de esa cosmovisión individual. En consecuencia, se pretende profundizar en la manera cómo se relaciona el conocimiento en una situación concreta para crear soluciones. Las ciencias, las matemáticas, las artes pueden enriquecer y afectar la percepción que un individuo o una colectividad tiene del mundo. De igual manera, una cultura puede influir sobre otra, cambiando así el pensamiento.

Asimismo, la propuesta que aquí se presenta apela a diversas manifestaciones culturales, académicas, de medios masivos de comunicación y de la cultura popular para integrar el mundo escolar con la vida diaria. De este modo, se pretende tender un puente entre conocimiento y realidad, entre lo abstracto y lo concreto, y crear habilidades necesarias para comprender el mundo que nos rodea. Así, podemos construir una realidad basada en valores y respeto mutuo, que lleve a la práctica verdaderamente el aprendizaje significativo en beneficio del bienestar colectivo.

## Referencias

- [1] Bauman, Z. (2013). *La globalización. Consecuencias humanas*. México, FCE.
- [2] Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York, New York University Press.
- [3] Organización de Bachillerato Internacional (2022). *Aprendizaje interdisciplinario*. Recuperado de: <https://www.ibo.org/es/programmes/middle-years-programme/curriculum/interdisciplinary/>
- [4] Organización de Bachillerato Internacional (2020). El currículo del PAI. Recuperado de: <https://www.ibo.org/es/programmes/middle-years-programme/curriculum/>
- [5] Secretaría de Educación Pública. (2022). Plan de estudios de la educación básica 2022. Recuperado de <https://info-basica.seslp.gob.mx/wp-content/uploads/2022/07/ULTIMA-VERSION-Plan-de-estudios-de-la-educacion-basica-2022-20-6-2022.pdf>
- [6] Torres Gordillo, J.J y Perera Rodríguez, V.H. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior, en Pixel-Bit. Revista de medios y educación. No. 36. Universidad de Sevilla, pp. 141-149.
- [7] Woodside Wood, J. (2021). “Transmedia y crossmedia”, en Vocabulario crítico para los estudios intermediales hacia el estudio de las literaturas extendidas. México, UNAM.
- [8] Zemelman, H. (2002). Pensar teórico, pensar epistémico: los retos de las ciencias sociales latinoamericanas. Instituto Pensamiento y cultura en América Latina. Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/5564/Documento7.pdf?jsessionid=4B13EE239451C79398CB6CE663AAD706.jvm1?sequence=1>
- [9] Diario oficial de la Federación. (27 de junio 2022). Acuerdo 11/06/22. Recuperado de [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5656485&fecha=28/06/2022#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5656485&fecha=28/06/2022#gsc.tab=0)