

**Juan José  
Vergara Ramírez**

# Aprendo porque quiero

El Aprendizaje Basado  
en Proyectos (ABP),  
paso a paso

Prólogo de **Ángel Ignacio Pérez Gómez**

biblioteca  
INNOVACIÓN  
EDUCATIVA



**juanjovergara.com**  
**@juanjovergara**  
**jnj.vergara@gmail.com**

## ¿QUÉ NO ES A.B.P.?

**El ABP no es una metodología**

Morín diferencia entre método y metodología. Esta última es un conjunto de instrucciones que pretenden llevar a un fin prefijado mientras que el método es **una estrategia. Una dirección. Un camino a recorrer.**

Como docente estarás cansado de recibir una y otra vez distintas metodologías que aseguran tener la llave mágica que te permitirá conseguir resultados excelentes en tus alumnos. Para ello te ofrecen instrucciones, herramientas y procedimientos perfectamente descritos que parecen novedosos y aseguran un éxito indudable.

**Juan José Vergara**  
juanjovergara.com  
@juanjovergara

También es muy posible que como docente vivas un auténtico “rosario” de cursos de formación en estas metodologías que parecen inconexas entre si.

El **ABP es un marco** sobre el que pensar el aprendizaje. Huye de ser una metodología y tiene dos características:

- La estrategia se acomoda a los estilos de aprendizaje y enseñanza de alumnado y docentes. Es un método abierto y flexible.
- Es un marco de enseñanza y aprendizaje en el que se incorporan de forma natural el resto de recursos: aprendizaje cooperativo, técnicas de creatividad, tecnología, problemas, inteligencias múltiples, gamificación, modelos de co-evaluación, etc.

### **No es una actividad interdisciplinar**

¿El ABP está de moda?. Diariamente vemos decenas de propuestas educativas -muchas interesantes y sugerentes- pero que cometen el grave error de llamar Aprendizaje Basado en Proyectos a lo que no lo es. Incumplen una de las características más importantes: Son proyectos que no parten de los propios intereses de aprendizaje de los alumnos.

Es común confundir actividades y tareas interdisciplinares con ABP. El ABP entiende el aprendizaje de una forma global y por tanto las distintas áreas, materias, módulos, asignaturas están al servicio del aprendizaje. Pero no solo eso.

La característica que más valioso hace el ABP es que permite el tratamiento del currículo a través de **los propios intereses de los alumnos**. Son ellos los que expresan sus intereses por conocer.

El **currículo es el material** que permite que este conocimiento se produzca. Nada más alejado del diseño –más o menos artificioso- de tareas que integran las distintas asignaturas olvidando algo que definiendo como base del ABP:

***El aprendizaje es un acto intencional. Aprendo porque quiero - tan sencillo como esto-. La enseñanza es el arte de acompañar la Intención y dotarla de las herramientas que hacen posible que el aprendizaje se produzca.***

### **No es una tecnología y ni una simulación.**

Existe una asociación irreal entre ABP y tecnología que no tiene ninguna justificación. Hasta el punto que decenas de artículos y post titulan Aprendizaje Basado en Proyectos y lo único que hacen es hablar de aplicaciones, redes, recursos web, etc.

El ABP es un marco de aprendizaje colaborativo, creativo y abierto. Como es lógico aquellos recursos que facilitan el libre intercambio de información y la creación colectiva son herramientas normalmente usadas en su desarrollo. Sin embargo; ¿es el ABP producto de estos recursos TIC?. La respuesta es categórica: ¡No!

El ABP requiere de una Arquitectura que permita narrar el aprendizaje como algo colaborativo y poner a disposición de la comunidad el proceso y el producto del mismo. La conectividad y los recursos que ofrece la red se incorporan de forma natural en el proceso, pero no nos engañemos: aquellos que asocian APB a aplicaciones, recursos TIC, etc. hacen un flaco favor al ABP.

Es habitual, últimamente, ver como revistas o eventos de gran impacto pretenden asociar ABP y TIC. Posiblemente su interés responde a necesidades de mercado en el que las distintas

empresas productoras de infraestructuras tecnológicas para la enseñanza están muy interesadas. No es mi caso, ni el del ABP: **El ABP no es cacharreo sin más.**

Otra de las características más importantes que tiene el ABP es ser lo contrario a una simulación. El ABP trabaja con la realidad. En el ABP no se hacen supuestos sobre una hipotética realidad de la que suponemos un problema a resolver. **El ABP trabaja directamente con una situación concreta**, con cifras reales y, a ser posible, en la que habitan los alumnos.

## **No es algo nuevo o una moda.**

Frente a las modas, metodologías novedosas o recursos de actualidad el ABP es un método que tiene raíces muy profundas. Los primeros proyectos comienzan su andadura en el siglo XVI en las escuelas de artes y oficio en Europa y comienza a extenderse y redefinirse a lo largo de los años en Estados Unidos. En 1918 Kilpatrick pone nombre a una visión del aprendizaje que luego va cambiando día a día y se adapta a las nuevas necesidades de alumnos y docentes.

Actualmente el ABP es un marco que ayuda a redefinir el papel de alumnos, docentes y comunidad. **Cuestiona el tiempo y el espacio** en educación y facilita un proceso en el que el currículo es un instrumento que permite a los alumnos satisfacer su necesidad de aprender.

## **No es incompatible con otras formas de enseñar y aprender**

Muchas veces -cuando trabajo con equipos que quieren comenzar a trabajar desde el marco del ABP-, encuentro la pregunta de si es necesario trabajar por proyectos todo el tiempo. Mi opinión en este caso es categórica: ¡No!. El ABP no puede ser un modelo único de enseñanza.

No se me ocurriría diseñar un proyecto para conseguir que los alumnos aprendan la fórmula de las ecuaciones de segundo grado. Sería artificioso e inútil. Lo que sí tiene sentido es que la resolución de ecuaciones de segundo grado **se demuestre útil** para resolver inquietudes de los alumnos. Que permita responder a sus dudas en torno a un tema o amplíe el marco de análisis sobre un eje temático que se plantee. En estos casos es cuando el ABP es especialmente útil.

## **No es algo que los docentes diseñan y los alumnos realizan**

El ABP no es un recurso didáctico que los docentes diseñan e implementan con los alumnos con un cierto grado de artificiosidad para motivar a los alumnos. El ABP no pretende motivar. Lo que intenta es llevar a **“la primera persona”** de los alumnos los temas que tratan de forma que se conviertan en proyectos en los que deciden implicarse. Proyectos que suponen un esfuerzo de aprender para satisfacer sus propios intereses y en el que los contenidos curriculares son herramientas para conseguirlo.

## **Y sobre todo, no es una “secta”**

Y sobre todo... ¡no es una secta!. El ABP es algo tan sencillo como responder al sentido común en educación:

- **Aprender es un acto intencional.**
- **Solo lo que responda a una necesidad de tus alumnos tiene posibilidades de permanecer como un aprendizaje relevante.**

- Aprender es algo que hacemos –como el resto de la vida- con otros. Es fundamental educar en el trabajo cooperativo, la escucha, la construcción colectiva y la capacidad de soñar y comprometerse con la realidad.
- Los contenidos son meros instrumentos que facilitan el aprendizaje. En la medida que sirven al aprendizaje tienen sentido, en caso contrario, no.
- La evaluación es un momento valioso en el que docentes y alumnos reflexionan sobre el proceso que han vivido y cómo ha construido su forma de entender la realidad y actuar sobre ella.

El ABP es lo contrario a la asunción de un modelo cerrado. Es una **estrategia que invita a reflexionar**. Algunas de las reflexiones que a mi me han llevado puedes leerlas en forma de “manifiesto educativo” en <http://juanjovergara.wix.com/ieap#!manifiesto/cy2g> y <http://socioculturalesbb.blogspot.com.es/p/algunos-binomios.html>

## ¿QUÉ ES A.B.P.?

Hace varias décadas que trabajo en el marco del ABP. A lo largo de los años he identificado cinco momentos diferenciados en su desarrollo y dos elementos a tener en cuenta de forma especial: **5 + 2 = ABP**.



### 1.- LA OCASIÓN

Es ese momento especial en el que los docentes desarrollan la Escucha y son capaces de reconocer algo como una posibilidad educativa. Un grupo de niños están fascinados por las hormigas en el patio del recreo, un suceso importante es motivo de discusión en el centro, se aproxima el día de la mujer y los docentes piensan que puede ser una estupenda ocasión para iniciar un proyecto. O simplemente deciden desencadenar el inicio del proyecto organizando una acción provocada invitando a alguna persona especial o haciendo que algo espectacular suceda en el centro.

Tengo descritas hasta seis posibles fuentes de “**la Ocasión**” para el nacimiento de un proyecto. En todas ellas el trabajo del equipo de docentes es preguntarse:

- ¿Qué es realmente importante que mis alumnos aprendan en relación a este tema?

- ¿Cómo puede servir mi área/asignatura/materia para ayudar a la comprensión profunda de la Ocasión?
- ¿Qué elementos del currículo podré desarrollar con esta Ocasión?

Es un momento en el que los docentes deben evaluar las posibilidades que ofrece la Ocasión y revisar los contenidos de cada una de sus materias. También es un momento en el que pensar estratégicamente: ¿Qué fortalezas y debilidades tiene emprender este proyecto ahora?

## 2.- LA INTENCIÓN

Cuando los docentes deciden lanzar el proyecto lo primero que necesitan es generar la Intención en los alumnos de llevarlo a la realidad.

Crear la Intención no es motivar. No se trata de diseñar alguna actividad que llame la atención de los alumnos. Esto sería demasiado frágil para mantener un proyecto vivo a lo largo de un tiempo.

De lo que se trata es de interrogar al alumnado sobre Qué dice el tema planteado de ellos mismo: ¿qué te preocupa sobre el tema? ¿cómo lo reconoces en tu realidad inmediata? ¿Qué sientes, piensas sobre ello? ¿qué dicen tus amigos, tu familia?

Es la fase de la “Ingeniería del deseo”. Aquella en la que los docentes hacen posible que el grupo **DECIDA** emprender el proyecto.

***“No es posible modelar la arcilla hasta que está suficientemente húmeda”***

***Proverbio africano***

La Intención es un momento fundamental en el desarrollo del ABP, es necesario desplegar herramientas y recursos que permitan a los alumnos ver que nos comprometemos con una sentencia: “El aprendizaje es un acto intencional: aprendo porque quiero”.

Solo aprendemos lo que nos emociona. Es necesario abrir espacios para pueda:

- Vivirse esa Impresión.
- Expresar que se ha sentido.
- Decidir emprender el proyecto.

A partir de aquí es cuando comenzamos el diseño conjunto del proyecto: **La Mirada**. El siguiente momento que dejo pendiente para el próximo post.

## 3.- LA MIRADA

**La Intención** termina cuando el grupo decide emprender el proyecto. A partir de ahí se abre un espacio de posibilidades, dudas, inseguridades. Pero también el espacio en el que todos los miembros del grupo se comprometen con un apasionante reto: el aprendizaje.

En **La Mirada** el papel del docente es fundamental. Su tarea inicial es demostrar al grupo la potencia que tiene para construir aprendizajes en torno a cualquier tema. Lo primero es demostrarle que es un grupo inteligente.

Un *grupo inteligente* es más que la mera suma de sus miembros. Es aquel que es eficaz en la meta que se ha impuesto, cuida el bienestar de sus miembros, socializa las potencialidades individuales a favor de la producción colectiva y aprovecha la diversidad de las personas que lo componen.

Para conseguir que el grupo se reconozca como un grupo inteligente es necesario cuidar – entre otras cosas- las interacciones de forma que faciliten los intercambios igualitarios:

- ¿Cómo se disponen las mesas en el aula?
- ¿Cómo se recogen las aportaciones de los miembros del grupo?
- ¿Cómo y para qué se usa el silencio?
- ¿Quién dicta las normas para hablar o callarse?
- ¿Hay conectividad libre o está prohibida?
- ¿Cómo se utilizan los agrupamientos y con qué finalidad?

En la práctica, la rutina de trabajo en La Mirada será demostrar al grupo que ya sabe muchas cosas sobre el tema que protagoniza el proyecto. Demostrar la gran cantidad de información que tiene sobre él y también poner de manifiesto las dudas y los puntos que necesitan ser investigados.

Todo ello para llegar a la gran pregunta: ¿Qué queremos saber?.

En **La Mirada** el grupo recorre una rutina sencilla pero aplastante para provocar el aprendizaje:

### **¿Qué sabemos? --> ¿Qué queremos saber?**

No hay espacio en este post para explicar en detalle este momento del proyecto ni las herramientas de que disponemos para llevarlo a cabo. Algo que te invito a reflexionar es que en cada uno de los momentos del ABP las tareas como docente son distintas como distintas son las herramientas que puede utilizar. Una vez más el ABP pone de manifiesto la necesidad de redefinir el papel del docente de forma que se pone al servicio del aprendizaje de sus alumnos. Esto es radicalmente opuesto a la imagen del docente en la enseñanza tradicional.

## **4.- LA ESTRATEGIA**

Una vez que el grupo reconoce qué quiere conocer es necesario diseñar los itinerarios que van a permitir construir el aprendizaje. Esto supone incorporar una nueva pregunta:

### **¿Qué sabemos? --> ¿Qué queremos saber? --> ¿Cómo lo hacemos?**

Tradicionalmente es común escuchar que existen distintos tipos de proyectos (científicos, artísticos, comunitarios, etc.). Desde mi punto de vista esto es un grave error. Lo ideal es que el desarrollo de un proyecto permita el desarrollo paralelo de distintos *itinerarios de indagación*.

En esta fase la tarea del docente es fundamental ya que debe poner en relación aquellos objetivos de aprendizaje que se planteaba al analizar La Ocasión con los intereses de conocimiento de los alumnos. De esta forma los contenidos de las distintas áreas-materias-módulos se convierten en herramientas que están al servicio del aprendizaje.

Las herramientas de que disponemos para este momento del proyecto son muchas:

- Las estructuras de aprendizaje cooperativo.
- Las dinámicas de entrenamiento grupal.
- La paleta de las Inteligencias Múltiples.
- Los retos o problemas.
- Los recursos del pensamiento creativo.
- Herramientas de Liderazgo Participativo (Art of Hosting)
- El juego (gamificación)
- La realidad aumentada y el resto de recursos TIC y audiovisuales
- Etc.

## 5.- LA ACCIÓN

Llega un momento en la vida de un proyecto en el que hay que interrogar al grupo:

### ¿Y con esto que hacemos?

Es un momento fundamental y que caracteriza la forma de trabajar en el ABP.

- A lo largo del proyecto el grupo a reconocido el interés por trabajar y aprender en torno a una **Ocasión**.
- Ha decidido emprender la aventura de aprender en **la Intención**.
- Se ha reconocido un grupo capaz de producir ideas, intereses e iniciativas.
- También de desarrollar interrogantes en **la Mirada**.
- Posteriormente ha diseñado distintos itinerarios de indagación sobre el tema en **la Estrategia**.

Tras todo esto el grupo debe decidir que hacer con el producto de su investigación. **¿Qué va a hacer con todo lo aprendido? ¿qué acciones va a acometer que se comprometan con su aprendizaje?** Es el momento de **la Acción**.

Es un momento en el que cuestionarse el efecto comunitario de lo investigado. De interrogar que proyección puede tener en el entorno del centro. En las familias. En el barrio. También de celebrar que el aprendizaje se ha producido y que el grupo ha sido el protagonista de esta historia.

## 1 (2).- LA EVALUACIÓN

Actualmente asistimos a una verdadera confusión de términos que conviene aclarar si no queremos caer en la más absoluta de las simplezas.

Día a día encontramos quienes defienden con todas las armas que tienen a su disposición la rendición de cuentas de lo aprendido por los alumnos. Defienden la evaluación como garante del aprendizaje que ellos consideran importante en su modelo de enseñanza.

También encontramos al grupo opuesto que reclama abolir la evaluación. Dicen que la evaluación mata el aprendizaje, lo hace artificial, solo dota de poder al docente contra el verdadero aprendizaje, no mide lo que realmente es importante.

Creo que unos y otros hablan de cosas distintas y les ponen el mismo nombre. Quizá sería bueno aclarar –de una vez por todas- términos:

### **Evaluar no es Calificar.**

**Calificar es un proceso de Etiquetado.** Es la acción de poner una etiqueta –numérica normalmente- al alumno en relación al grado de adquisición de determinados contenidos de aprendizaje. Este etiquetado puede hacerse con mayor o menor acierto.

Sin duda no es lo mismo etiquetar la capacidad de reproducir memorísticamente unos datos en un examen que hacerlo en función de la adquisición de determinadas competencias, comprensión profunda de contenidos o adquisición de destrezas o habilidades.

Sin embargo, en cualquiera de los casos, Calificar es Etiquetar. Esta es una labor que absolutamente todas las administraciones educativas de todos los países exigen a sus docentes, que deben asumir con mayor o menor agrado.

En último extremo responde a la idea de que el aprendiz debe rendir cuentas de su aprendizaje con vistas a promocionar en el sistema educativo; o lo que es lo mismo a ser etiquetado a su vez como alumno-ciudadano exitoso o bien fracasado, excluido, “con problemas”, etc, etc. Sobre esto no voy a extenderme cuando Ken Robinson lo cuenta muchísimo mejor que yo en cualquiera de sus charlas TED.

Evaluar es algo más que la mera rendición de cuentas. Más allá de estar a favor o en contra de ella, conviene decir que la función más relevante de **la Evaluación es la de ser un instrumento que invita a reflexionar** sobre el aprendizaje desde el principio y entre todos los que intervienen en él. Sobre esta idea [ya he escrito con anterioridad](#) cuando apareció la noticia de las visibles y deseables apuestas de los jesuitas.

Como resumen, en el ABP la evaluación es un proceso colaborativo en el que es preferible hablar de co-evaluación ya que todos los que intervienen en el proyecto deben reflexionar, conjunta e individualmente, sobre qué está pasando, cómo se incorpora a mi forma de ver el mundo –comprenderlo- y qué decido hacer con aquello que aprendo.

En definitiva entender la evaluación en tres dimensiones que la diferencian de la simple acción de calificar:

- **Rendir Cuentas:** Reconocer qué hemos aprendido, qué he sentido, cómo lo he hecho, con quién, qué habilidades he puesto en juego, que competencias he desarrollado, qué acciones he emprendido.
- **Dar Sentido:** Interrogarse sobre uno mismo. Cómo me ha cambiado la forma de percibir el mundo, la realidad; cómo me ha cambiado como persona, qué utilidad concreta tiene lo que he aprendido y cómo puedo ponerlo en práctica.
- **Marcar la Dirección:** Después de este aprendizaje; qué decido hacer con ello, qué acciones decido emprender, qué nuevos aprendizajes me interesan.

Las herramientas para la evaluación son muchas: rubricas, portafolios, evaluación creativa, situada, etc. sobre todo ello trato en el libro.

## **2. (2)- LA ARQUITECTURA**

Un proyecto tiene que poder ser contado como una historia. Como la bonita historia de un grupo que se sorprende ante una Ocasión y decide emprender una aventura: el aprendizaje.



LA FÓRMULA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS  
Juan José Vergara

Esta forma de entender el aprendizaje nada tiene que ver con la anquilosada visión de asignaturas inconexas entre sí que a su vez están diseccionadas en unidades temáticas, apartados, preguntas, problemas, etc.

Un proyecto tiene que poder ser narrado. Una narración en la que existe un inicio a partir del cual comienzan a pasar cosas, se crean preguntas, información, relaciones, emociones, itinerarios de indagación, de creación. Se suman personas de dentro y fuera de la escuela acompañando un proceso que al final termina con alguna acción comprometida con el aprendizaje y el grupo que lo lidera.

En esta historia caben los errores –eso que suele ser excluido del día a día escolar y es la fuente más importante de aprendizaje de todos nosotros-. También caben todo lo que aportan los alumnos, los docentes y el resto de actores que han participado proyecto –entidades sociales, familias, expertos, etc.-.

Para que todo esto suceda es necesario que exista una Arquitectura que permita hacer visible el proyecto. Un espacio en el que cada miembro del proyecto –y también quienes no han participado en él- puedan consultar los materiales, recorrer el día a día, compartir con quienes lo protagonizan cada momento del mismo.

Para edificar La Arquitectura del proyecto muchos usan recursos online –blogs, web, redes, infografías, paneles digitales, presentaciones dinámicas, realidad aumentada, etc.-.

Otros llenan las paredes de sus centros de carteles, dibujos, sonidos, proyecciones, etc.

Algunos –fantásticos y fanáticos de la educación- hacen las dos cosas. Convierten el centro y su proyecto en algo emocionante.

***Sólo aprendemos lo que queremos. Tan sencillo como esto. La enseñanza es el arte de crear la Intención de iniciar un proyecto, acompañarlo y apoyarlo con todas las herramientas de que disponemos para ello.***