

Aprendiendo en acción

Guía para la implementación de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)
en la escuela

Sistematización de la experiencia
del programa PACE de la
Universidad de Chile



© Universidad de Chile
Programa de Acceso a la Educación Superior (PACE) de la Universidad de Chile
Primera edición, mayo de 2023
Impreso en 500 ejemplares

ISBN: 978-956-19-1272-4

Texto original:

© Nicolás Peña Fredes

Prólogo:

Fabián Retamal González

Texto subcapítulo 2.7:

Claudia Díaz Navarro

Entrevistas:

Millaray Neicún Sepúlveda

Diseño:

Paloma Moreno Gutiérrez

Esta publicación fue posible con el aporte de la Universidad de Chile.
Los datos e información contenida en esta publicación son de propiedad de la Universidad de Chile
y sólo se pueden usar para fines académicos y de investigación, según sea el caso.

Aprendiendo en Acción. Guía para la implementación del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)

© 2023 by Nicolás Peña - Universidad de Chile.



Obra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Aprendiendo en acción

**Guía para la implementación de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)
en la escuela**

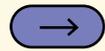
Sistematización de la experiencia del
programa PACE de la Universidad de Chile

Texto original:
Nicolás Peña Fredes

Índice

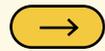
→	Prólogo		10
→	Presentación		13
→	Capítulo 01. Aproximación a la metodología del ABP	<ul style="list-style-type: none"> 1.1 Hacia un cambio de paradigma: De los contenidos a la acción 1.2 Contexto del ABP 1.3 La metodología de proyecto 1.4 Las metodologías activas en educación 1.5 Aspectos para destacar del ABP tradicional 1.6 El ABP en el contexto educativo chileno y las habilidades del siglo XXI 1.7 Aspectos teóricos y metodológicos de la propuesta de ABP de PACE UCH 1.8 Más allá del cambio de paradigma: De la acción a la transformación 	<ul style="list-style-type: none"> 15 17 18 19 20 27 40 44
→	Capítulo 02. Herramientas para la implementación del ABP	<ul style="list-style-type: none"> 2.1 El ciclo del ABP 2.2 Etapa 0. Antes de empezar y vinculaciones 2.3 Etapa 1. Diagnóstico participativo 2.4 Etapa 2. Diseño de proyecto 2.5 Etapa 3. Ejecución de proyecto 2.6 Etapa 4. Presentación de resultados y cierre de proyecto 2.7 Etapa transversal. Evaluaciones del ABP 	<ul style="list-style-type: none"> 46 48 67 82 105 119 137

Índice



Cierre.

147



Anexos.

152

Anexo 1. Modelo de acta de reuniones equipo de proyecto ABP

Anexo 2. Modelo de Cronograma de trabajo o Ruta Crítica

Anexo 3. Planificación etapa Diagnóstico participativo

Anexo 4. Planificación actividad Árbol de problemas

Anexo 5. Planificación actividad Simulacro de proyecto

Anexo 6. Planificación etapa Diseño de proyecto ABP

Anexo 7. Planificación actividad Componentes de proyecto ABP

Anexo 8. Planificación actividad Investigación e indagación

Anexo 9. Planificación actividad Mapeos y técnicas participativas

Anexo 10. Planificación etapa Ejecución de proyecto ABP

Anexo 11. Planificación actividad Implementación de actividades

Anexo 12. Planificación actividad Planes de difusión y comunicación

Anexo 13. Planificación actividad Planes de gestión de recursos

Anexo 14. Planificación etapa Presentación de resultados

Anexo 15. Planificación actividad Presentación de resultados

Anexo 16. Planificación actividad Evaluación de proyecto

Anexo 17. Planificación actividad Sistematización de experiencias

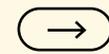
Anexo 18. Ficha docente para el diseño de proyecto ABP

Anexo 19. Instrumento de evaluación Lista de cotejo

Anexo 20. Instrumento de evaluación Escala de valoración

Anexo 21. Instrumento de evaluación Rúbrica de habilidades al término de proyecto

Anexo 22. Ejemplo de construcción participativa de criterios de evaluación



*Dedicado a la memoria de la profesora
Paulina Blanche, cuyo legado también se
imbricó en estas páginas.*

Prólogo

ABP: Una experiencia de aprendizaje (institucional) basada en proyectos.



Todo prólogo tiene la finalidad de ilustrar inicialmente a quien lee un libro sobre la importancia del material que contiene o las virtudes de la pluma que lo ha elaborado. Pues, este prólogo no será la excepción, solo haremos la salvedad que atendiendo a la naturaleza de su tema, se estructurará siguiendo la metodología que nos propone “el corazón” de esta estrategia de aprendizaje: el proyecto.

El contexto:
Conscientes de la necesidad de avanzar en la equidad educativa, la inclusión y el

fortalecimiento de la educación pública, la Universidad de Chile implementa, desde el año 2015, el Programa de Acceso a la Educación Superior (PACE UCH), sumándose a las 29 Instituciones de Educación Superior (IES) que se adscriben al programa PACE del Mineduc y que en conjunto, buscan favorecer los procesos de transición postsecundarios de estudiantes de liceos públicos del país mediante instancias de preparación, acompañamiento en 3° y 4 medios y acceso a cupos garantizados que ofrecen las Universidades.

El problema:
El programa se implementa en liceos públicos de mayor Índice de Vulnerabilidad (IVE), donde en muchos de estos establecimientos -antes del PACE- los ingresos a la universidad estaban restringidos a un número reducido de estudiantes.

La Universidad de Chile acompaña a siete establecimientos escolares. Todos ellos diversos en su proyecto educativo y dependencia, ubicados en distintas comunas de la región metropolitana. Se

trata de los liceos: Ciudad de Brasilia de Pudahuel, Malaquías Concha de la Granja, Escuela Profesora Gladys Valenzuela de lo Prado, Centro Educacional Valle Hermoso de Peñalolén y Centro Educacional Mariano Latorre de la Pintana, a los que, el 2018, se sumaron el Liceo Gabriela Mistral de Independencia y el Instituto Cumbres de Córdoros Oriente de Renca.

En un inicio, la tarea no se veía sencilla, debíamos ser capaces de implementar un programa bastante inédito en la educación pública chilena, cuya promesa era el acceso garantizado a la universidad para estudiantes de trayectorias destacadas y al mismo tiempo, a partir de distintas estrategias educativas, se debía favorecer el desarrollo de aprendizajes significativos para todos los y las estudiantes con miras a fortalecer aprendizajes necesarios para su ingreso y tránsito a la educación superior. Sentíamos que la implementación de este programa debía hacerse codo a codo con los profesores de los liceos. Desde nuestras propias experiencias como docentes de liceos, intuíamos que en los liceos podía existir cierta desconfianza a los programas

de capacitación y apoyo externos, los cuales aparecían -ante la mirada docente- como estrategias descontextualizadas, que sucedían año tras año, sin el necesario sentido de continuidad y reconocimiento de sus saberes. Este diagnóstico nos arrojó algunas premisas que consideramos como imperativos de la implementación: todo lo que hiciéramos en los liceos debía orientarse a la construcción de estrategias de apoyo docente que respondieran pertinentemente a sus necesidades, considerando que estos debían ser los principales impulsores de los cambios y la innovación pedagógica. Junto a ello, necesitábamos potenciar que las innovaciones que se propusieran a los docentes potenciaran el aprendizaje en torno al desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI, en donde el razonamiento aplicado, la comunicación y el trabajo en equipo fuesen el horizonte a alcanzar. De esta forma, poder preparar de mejor manera a estudiantes que se incorporarán, luego, a la educación superior o que se enfrentarán a un contexto laboral en que la creatividad y la flexibilidad serían competencias fundamentales para

desempeñarse en las exigencias de una sociedad contemporánea cada vez más compleja y cambiante.

La pregunta:

¿Podría el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ser la metodología que posibilite generar procesos de enseñanza - aprendizaje motivantes, tanto para estudiantes como docentes, generando un desarrollo actitudinal, emocional y cognitivo, ampliando las expectativas estudiantiles en torno a sus proyectos de vida orientado a la educación superior en el marco de proyectos educativos diversos?

El proyecto:

Aprender haciendo fue nuestra consigna, tuvimos que orientar nuestro trabajo a indagar en todas las maneras posibles de abordar el ABP, y así nos encontramos con una gama de metodologías activas como el aprendizaje en problemas, el aprendizaje-servicio, el aprendizaje por proyectos, entre otras.

Considerando las necesidades que había en los propios establecimientos y sus entornos,

tomamos la decisión de promover en los liceos PACE un ABP cuyo foco fueran acciones concretas en torno a problemas identificados y abordados por los propios estudiantes, favoreciendo su aprendizaje y, al mismo tiempo, mejorando la calidad de vida de las comunidades escolares.

Pues, verán en este libro los pasos metodológicos para lograrlo, además, del reporte de multiplicidad de experiencias de proyectos implementados tanto al interior de las escuelas como en sus entornos inmediatos.

Quizá una segunda decisión de importancia radicó en situar la metodología ABP a las necesidades del programa PACE. En ese sentido, fue clave pensar las oportunidades que se nos presentaban para generar trabajo colaborativo entre estudiantes de la Universidad de Chile y estudiantes secundarios.

A partir de ello, este libro les mostrará las experiencias del trabajo en proyectos donde distintos grupos de estudiantes universitarios co-ejecutaron proyectos en los liceos generando no solo resultados traducidos en productos de impacto local,

sino también, sembrando en ambos tipos de estudiantes, expectativas y sentidos distintos.

Finalmente, entendimos que la implementación del ABP debía ser suficientemente flexible para abordarlo dependiendo de las características de los liceos, sus proyectos educativos, los tipos de docentes y las motivaciones de sus estudiantes. Siguiendo esta lógica, la aplicación del ABP que sistematizamos y ofrecemos, se plantea como una estrategia flexible, en algunas oportunidades se implementa directamente con estudiantes, en co-docencia o desde el deseo e interés de estudiantes en espacios extraescolares.

La evaluación - aprendizaje:

En términos técnicos pedagógicos, en este ejemplar encontrarán el esquema conceptual que sustenta el enfoque ABP, su estructura metodológica y una secuencia de pasos mediante los cuales se puede disponer de una guía o aproximación al ABP que servirá para que los docentes se adentren en esta desafiante metodología activa de aprendizaje.

A mi juicio, la importancia de este trabajo radica en que ofrece una mirada reflexiva e implicada sobre el proceso de aplicación del ABP y que los contenidos de este texto son fruto de un ejercicio de sistematización permanente que ha llevado a cabo el equipo profesional a cargo de esta línea de trabajo, liderado laboriosa y creativamente por Nicolás Peña, quien supo imprimir un sello personal y perspectiva profesional a esta estrategia metodológica.

El libro que usted se apronta a leer, más allá de ser una guía que le permitirá introducirse en los fundamentos de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es, además, uno de los resultados más significativos en la experiencia de implementación del Programa de Acceso a la Educación Superior (PACE) de la Universidad de Chile en el trabajo que realiza en su vinculación con liceos públicos del país.

Fabián Retamal Gonzalez
Coordinador Programa de Acceso a la Educación Superior Educación Media

Presentación



El objetivo de esta publicación es presentar una propuesta de implementación de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en contextos educativos diversos. Sin ser un manual, busca entregar algunas nociones, experiencias, herramientas y métodos que permitan a educadores/as y estudiantes, tanto de educación primaria, secundaria y superior, desarrollar una experiencia de diseño e implementación de proyectos en formato ABP aplicados a problemáticas presentes en su contexto, con foco en la innovación social y el trabajo interdisciplinario.

De esta forma, proporciona herramientas teóricas y metodológicas para la implementación efectiva de la metodología ABP a partir de la experiencia desarrollada desde el programa PACE de la Universidad

de Chile junto a distintas comunidades educativas. También, se presentan insumos para el diseño e implementación del ABP en el marco de las nuevas bases curriculares y los desafíos de la educación y la sociedad del siglo XXI.

Esta metodología se sustenta en la participación protagónica de las y los estudiantes, siendo estos/as los/as protagonistas de los procesos que conlleva la ejecución de un proyecto de este tipo, desde su diagnóstico, diseño, gestión e implementación, en un ejercicio de aprender-haciendo a partir de reflexiones colectivas y prácticas comunitarias. Así, un trabajo en esta línea permite desarrollar habilidades e instalar capacidades en las y los estudiantes, y a la vez, vincular experiencias reales y contextuales con los objetivos de aprendizaje y contenidos curriculares de diversas asignaturas. Busca la participación ciudadana activa que releve la co-responsabilidad de la comunidad educativa y el propio contexto en los procesos educativos de las y los estudiantes.

PACE UCH: Programa de Acceso a la Educación Superior de la Universidad de Chile

Esta publicación surge a raíz de la

experiencia de implementación de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, ABP, desarrollada desde el programa PACE UCH en liceos públicos de la Región Metropolitana. El programa de Acceso Efectivo a la Educación Superior (PACE) es una iniciativa del Ministerio de Educación que le designa a distintas universidades chilenas acompañar a los liceos públicos de todo Chile que presentan mayores índices de vulnerabilidad escolar, para generar vínculos efectivos para el ingreso a la educación superior. El programa PACE de la Universidad de Chile (PACE UCH) trabaja en distintos establecimientos educacionales de Santiago (en las comunas de Pudahuel rural, Lo Prado, La Granja, Independencia, Renca, Peñalolén, La Pintana), y a partir de variadas estrategias desarrolla habilidades y capacidades en las y los estudiantes tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en torno a proyectos de vida o la participación ciudadana. El enfoque integral e inclusivo del programa PACE UCH vela por restituir el derecho a la educación, asegurando el acceso efectivo, la preparación, la nivelación y la permanencia de las y los estudiantes,

otorgando alternativas de educación de calidad y equitativa, en un clima libre de discriminación, violencia, acoso o abuso de cualquier tipo. Somos un equipo multidisciplinario compuesto por docentes de distintas asignaturas, gestores/as culturales, psicopedagógicos/as, psicólogos/as, mediadores/as culturales, periodistas, comunicadoras audiovisuales, entre otros/as.

2017-2022- Aplicando la metodología ABP
Dentro de las líneas de trabajo de PACE UCH se encuentra la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP: Vinculando comunidades), que busca implementar una estrategia de innovación pedagógica y de trabajo entre comunidades a partir del diseño y ejecución de proyectos participativos de intervención e innovación social por parte de estudiantes secundarios/as y universitarios/as en conjunto con sus comunidades educativas. Durante la implementación de la estrategia ABP, se han desarrollado más de treinta experiencias de implementación de ABP y desarrollo de proyectos de distinto tipo, según las necesidades e intereses de

las propias comunidades involucradas, principalmente las y los estudiantes.

Proyectos que impactan

Creación de una enfermería escolar, mejoramiento de patios y camarines, construcción de plazas de descanso, desarrollo de talleres sobre sexualidad o consumo de drogas, jornadas deportivas, instalación de puntos de reciclaje, visita a espacios culturales, han sido algunos de los proyectos desarrollados junto a comunidades escolares acompañadas por PACE UCH y comunidades territoriales y universitarias.

Una metodología que funciona

Los procesos desarrollados parten con la conformación de los equipos de trabajo para abordar un diagnóstico participativo que permita identificar colectivamente la problemática a abordar, y siguen con una etapa de diseño colaborativo y ejecución de las acciones propuestas, para lograr resultados acordes a los objetivos propuestos. Todo el proceso se implementa durante un semestre, en un régimen de trabajo semanal junto a las comunidades escolares y universitarias.

Capítulo 01.

Aproximación a la metodología del ABP

1.1 Hacia un cambio de paradigma: De los contenidos a la acción

Desde el aula tradicional a ocupar distintos espacios para el aprendizaje, desde la instrucción directa a las metodologías activas, el ABP propone pasar del paradigma de los contenidos al paradigma de la acción, cambiando el foco del proceso de aprendizaje desde las materias y contenidos duros a la vinculación con acciones de investigación e intervención en la realidad.

La superación del paradigma supone un cambio tanto en lo que ocurre en el aula, como en las orientaciones de una escuela y en las políticas públicas en educación. El desafío debe abordarse transversalmente, a partir de las metodologías y las teorías, y supone la participación de todos los actores que confluyen tanto en la escuela como en el mundo de la educación.

X → Paradigma de los contenidos	X → Paradigma de la acción
<ul style="list-style-type: none"> ☑ Currículum rígido y estandarizado ☑ Metodología de instrucción directa ☑ Docente protagonista, estudiante pasivo y en escucha ☑ Evaluaciones mediante exámenes y en base a memorización de contenidos ☑ Aula tradicional con foco en el pizarrón y docente ☑ Innovación basada en recursos y experiencias aisladas ☑ Desarrollo individual del aprendizaje del/a estudiante ☑ Visión fragmentada del sistema escolar (por niveles educativos) ☑ Planes institucionales. Enfoque sectorial e interescolar 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Currículum dinámico y contextual ☑ Metodologías activas ☑ Estudiantes protagonista, docente mediador/facilitador ☑ Coevaluación y autoevaluación formativa en base al desarrollo de habilidades ☑ Distintos espacios para el aprendizaje dentro de la escuela ☑ Innovación basada en la diversidad y el aprendizaje colectivo y contextual ☑ Aprendizaje cooperativo entre estudiantes ☑ Visión sistémica y unificada del sistema escolar ☑ Planes y alianzas interinstitucionales. Enfoque intersectorial y territorial

Comparativo Paradigma de los contenidos – Paradigma de la acción (Torres, 1997)

Los pilares del ABP son:



Aprender-haciendo

Práctica y teoría en función de un objetivo. El ABP supone el aprendizaje activo, en contexto y situado.



Trabajo en equipo

Inteligencia colectiva y comunidad. El equipo es más que la suma de las personas que lo componen, y es la base para el éxito del proyecto.



Innovación Social

Inteligencia colectiva y Soluciones reales para problemas contextuales. El centro está en pensar en una solución creativa para los desafíos del mundo real.



1.2 Contexto del ABP

La metodología de ABP tiene larga data. Ya a principios del siglo XX un grupo de educadores estadounidenses, fundadores de la llamada escuela progresista, se propuso incorporar un método en torno a proyectos que permitiera adquirir aprendizajes de forma activa y en vinculación con el contexto de los/as estudiantes.

Se buscaba fomentar el aprender-haciendo, tomando a la escuela como laboratorio social de experimentación y creación. Se intentaba superar el paradigma de la escuela tradicional que surgió en el seno de la revolución industrial y que se enfocaba en los contenidos a partir de una lógica de instrucción directa, con el fin de que el estudiante adquiriera aprendizajes que lo insertaran en el mundo laboral de la industria. Este cambio de paradigma apuntaba a un desarrollo integral del/la estudiante a partir de un aprendizaje activo que le permitiera adquirir conocimientos y desarrollar habilidades.

Hoy en día, este cambio de perspectiva se ha tornado una tendencia en las innovaciones pedagógicas de escuelas y políticas públicas tanto en Chile como en el mundo que, desde distintas perspectivas teóricas, políticas y metodológicas, han desarrollado experiencias y lineamientos que buscan cambiar las

prácticas pedagógicas y los enfoques del currículum, apuntando al desarrollo de habilidades por sobre los contenidos y a darle al estudiante el protagonismo de los procesos que buscan ser activos, aplicados y contextuales.

A lo largo del siglo XX, surge una serie de prácticas pedagógicas en torno a proyectos y vinculadas a contextos reales de las y los estudiantes: el Aprendizaje Basado en Problemas (ABPr), que nace a fines de los '60 en las escuelas universitarias de medicina en Estados Unidos, o el Aprendizaje-Servicio (A+S), surgido en los mismos años en el campo de la educación y que vincula el aprendizaje con las acciones solidarias hacia otras comunidades. En Latinoamérica también surgieron prácticas pedagógicas innovadoras en respuesta a problemáticas del continente, como el acceso a la educación y la desigualdad social. En distintos periodos y países, educadores/as como Gabriela Mistral, Paulo Freire y José Vasconcelos, junto a políticas de Estado con enfoque humanista, social y popular desarrollaron experiencias de alfabetización, acceso a la lectura y métodos participativos que buscaban vincular los procesos de aprendizaje a los contextos y realidades que vivían los propios educandos.



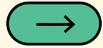
1.3 La metodología de proyecto

El ABP se basa en una metodología de trabajo en torno a proyectos, método que es compartido por distintas disciplinas que diseñan, planifican e implementan acciones organizadas en base a objetivos. Pensar una acción a partir de una metodología de proyecto supone desarrollar un pensamiento de diseño que se plantee metas y objetivos en función de tiempos definidos y recursos identificados, involucrando a personas y comunidades en el proceso. Un proyecto implica capacidades de gestión, de vinculación y de ideación colectiva, en un ejercicio constante de reflexión y práctica que instalen procesos que vayan modelando o transformando contextos y realidades.

¿Qué es un proyecto?

Un proyecto es una herramienta de planificación que se utiliza para concretar ideas, abordar problemas o satisfacer necesidades integrando la participación democrática de diversos actores y

comunidades con el propósito de crear una nueva realidad sostenible en el tiempo. Considera el diseño, formulación, gestión, ejecución y evaluación de acciones en un periodo determinado de tiempo, utilizando diversidad de recursos para el logro de resultados medibles y concretos. Un proyecto debe tener un objetivo claramente definido, con el fin de producir determinados bienes, servicios u objetos, capaces de satisfacer esa necesidad o resolver problemas. Estas actividades involucran recursos dentro de los límites de un presupuesto, de un periodo de tiempo y espacio dado y según condicionantes sociales y culturales propias del contexto. Hay distintos tipos de proyectos y en muchos casos pueden abarcar más de un área. Hay proyectos culturales, patrimoniales, científicos, sociales, deportivos, artísticos, de investigación, medioambientales, etc.



1.4 Las metodologías activas en educación

El cambio de paradigma que supone trabajar en torno al ABP forma parte de la tradición de las metodologías activas en la educación, que proponen una enseñanza centrada en el/la estudiante, en su desarrollo de habilidades y competencias y en la vinculación con la realidad y los contextos a través de un proceso constructivo y no receptivo. Propuestas de Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Investigación, Aprendizaje-Servicio, entre otras, buscan instalar un nuevo paradigma educativo con el foco puesto en el aprendizaje activo, contextual y aplicado.

“El aprendizaje se da cuando compartimos experiencias y eso solo es posible en un ambiente democrático donde no haya barreras al intercambio de pensamiento”.

John Dewey (1859-1952), educador norteamericano que lideró el movimiento de la Educación Progresista de principios del siglo XX.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABPr)

Esta metodología apunta al aprendizaje a partir de la investigación y resolución de problemas reales y ficticios. Busca que las y los estudiantes se enfrenten a problemas que pueden aparecer en el contexto donde estos se desenvuelven, de forma que apliquen sus aprendizajes a experiencias concretas.

La máxima del ABPr es: problemas desafiantes para estudiantes curiosos/as; respuestas pertinentes a preguntas de investigación.

El ABPr apela a la autonomía del/la estudiante, que debe enfrentarse a un problema y buscar las soluciones pertinentes de forma independiente a partir de sus aprendizajes previos y los que puede salir a buscar. De esta manera, aplican sus conocimientos, los reformulan, investigan, reflexionan, analizan y realizan todas las acciones necesarias para solucionar el dilema planteado. En definitiva, construyen su propio conocimiento.

**Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
V/S Aprendizaje Basado en Problemas (ABPr)**

Similitudes	Diferencias
<p>Ambas son metodologías activas que parten de la base de problemas auténticos que apelan a la participación del/la estudiante. Ambas parten de proyectos y problemas abiertos y contextuales, aproximándose de la forma más fidedigna posible a situaciones de la vida real.</p> <p>Ambas se centran en el/la estudiante y apelan a un cambio del rol docente como único instructor o facilitador del aprendizaje.</p> <p>En ambas el trabajo es de forma grupal y requieren procesos de investigación con distintas fuentes</p>	<p><i>ABPr</i></p> <p>Parte de un problema que no es excesivamente complejo, por lo que no existen explicaciones previas de conceptos o teoría. Todo lo aprendido se da por el proceso de resolución del problema. Pone el énfasis en el proceso mediante el cual se resuelve el problema. El aprendizaje está basado en la búsqueda de conocimientos y en su puesta en práctica a partir de una intervención real.</p> <p><i>ABP</i></p> <p>El problema de donde surge el proyecto es complejo, por lo que para su resolución es necesario disponer de algunos conceptos previos, y también adquirir otros durante el proyecto. Pone el énfasis en el producto y en su resultado. El aprendizaje está basado en la búsqueda de conocimientos y en su puesta en práctica a partir de una intervención real.</p>

Aprendizaje - Servicio (A+S)

El A+S es una metodología de proyectos que sitúa al/la estudiante como un agente solidario que ofrece algún tipo de servicio a otra comunidad que lo necesita.

El A+S se da cuando en el desarrollo de un proyecto están presentes simultáneamente la intencionalidad pedagógica y la intencionalidad solidaria. Su metodología se basa en la integración de actividades de servicio a la comunidad en el currículum escolar, donde los/as estudiantes utilizan los contenidos y las herramientas académicas en atención a necesidades reales de la comunidad.

El A+S no es voluntariado, tampoco es investigación aplicada. Es una conjunción entre servicio a la comunidad y aprender-haciendo, donde se involucra una comunidad que requiere una ayuda que la escuela y los/as estudiantes pueden ofrecer. El aprendizaje mejora el servicio; lo que se aprende se puede transferir en forma de acción y permite prestar un servicio de

calidad a la comunidad.

El servicio mejora el aprendizaje, lo motiva y dota de sentido, le aporta experiencia vital y permite extraer nuevos aprendizajes.

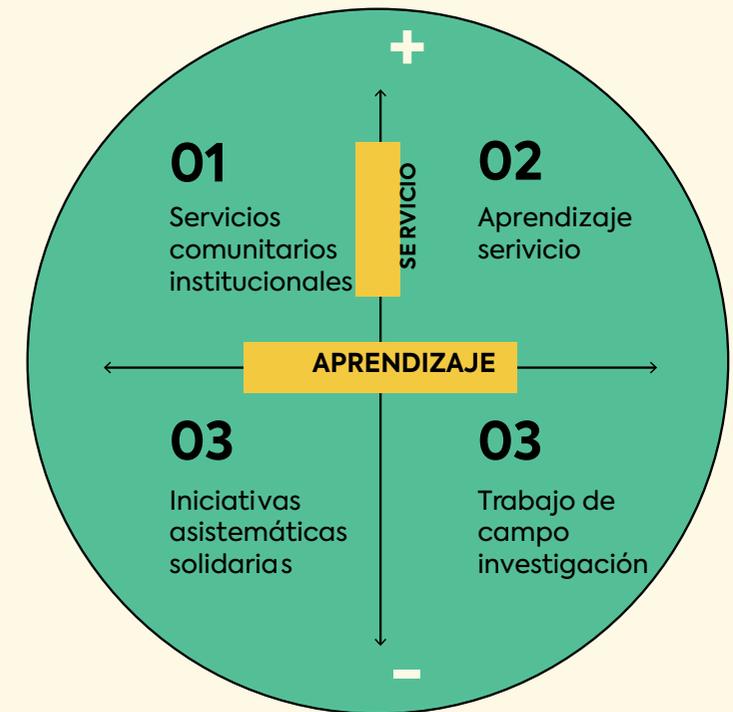
Cuadrante del A+S

Qué es y qué no es A+S

Cuando el proyecto entrega un servicio, pero no se desarrollan aprendizajes curriculares, se habla de voluntariado o servicios comunitarios (cuadrante 1).

Si durante un proyecto hay aprendizajes, pero no se entrega un servicio, hablamos de trabajos de investigación o de ABPr (cuadrante 3).

Y si durante el proyecto se entrega un servicio y se desarrollan aprendizajes vinculados al currículum, se está dando una experiencia de A+S (cuadrante 2).



Cuadrante de Aprendizaje + Servicio

**Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
V/S Aprendizaje - Servicio (A+S)**

<i>Similitudes</i>	<i>Diferencias</i>
<p>Ambas son metodologías activas que parten de la base de problemas auténticos que apelan a la participación del/la estudiante. Ambas apelan a la vinculación con otras comunidades para levantar el proyecto.</p> <p>Ambas se centran en el/la estudiante y apelan a un cambio del rol docente como único instructor o facilitador del aprendizaje.</p> <p>En ambas el trabajo es grupal con foco en el producto, servicio y resultados.</p>	<p>El A+S entrega un servicio a un tercero, sean personas o comunidades, mientras que el ABP puede entregar un servicio a un tercero o enfocarse en necesidades de los/as propios/as estudiantes y comunidad educativa.</p> <p>En el A+S la comunidad que se involucra puede participar o no en el proceso, recibiendo solo los resultados del servicio, mientras que el ABP requiere que la comunidad se involucre en el proceso de forma participativa y orgánica.</p> <p>Un proceso de A+S finaliza cuando se entrega el servicio solidario a la comunidad que lo necesita, mientras que el ABP requiere proyectos que se mantengan en el tiempo (sustentables y sostenibles).</p>



1.5 Aspectos para destacar del ABP tradicional

La reflexión en torno al ABP y sus experiencias aplicadas en el mundo han dado luces sobre una serie de aspectos necesarios a destacar. La escuela norteamericana, donde el ABP ha tenido mayor desarrollo, presenta un modelo general que permite instalar las bases de la metodología bajo una secuencia ordenada y sistemática posible de ser abordada en distintos contextos educativos.

La aplicación del ABP tradicional supone una serie de pasos lógicos que se asocian a un método de trabajo en torno al diseño, gestión e implementación de proyectos, ya sea de intervención o de investigación. Estos pasos son flexibles y adaptables a los contextos, y en conjunto permiten planificar un proceso de diseño e implementación de proyecto con resultado de un producto o hito público.

Paso a paso del ABP

01. Se define la pregunta guía o el tema principal.
02. Se forman equipos de trabajo.
03. Se define el reto o el producto final.
04. Se organiza y planifica el proceso.
05. Se investiga, busca, recopila, ordena y analiza información.
06. Se desarrollan las acciones propuestas y el producto final.
07. Se presentan los resultados y el producto final a la comunidad.
08. Se dan instancias de evaluación, co-evaluación y autoevaluación, y reflexión.

Estándares docentes del ABP

Cuando las/os docentes incorporan el ABP como parte de su práctica cotidiana, se enfrentan a un nuevo rol, lo que supone un cambio en la forma que ejerce su profesión. El ABP conlleva un proceso creativo de diseño de proyecto, una disposición al trabajo en equipo y entre colegas de otras asignaturas, y una capacidad de vinculación con otros actores dentro y fuera de la escuela.

El proceso de enseñanza a cargo del/a docente lo lleva a cumplir un rol de facilitador/a, mediando procesos y encuentros.

Estándares de oro del ABP. Ocho prácticas docentes basadas en proyectos*

Diseñar y planificar

Los/as docentes crean o adaptan un proyecto para sus estudiantes, considerando el contexto y planificando todas las clases de principio a fin, abriendo espacios para su

voz y elección.

Alinear el currículum

Los/as docentes usan los objetivos de aprendizaje (OAs) de los programas de estudio del currículum nacional para planificar los proyectos. Estos deben asegurar que se incorporen contenidos clave y comprensión provenientes de las asignaturas.

Construir la cultura

Los/as docentes fomentan la autonomía y crecimiento de los/as estudiantes tanto explícita como implícitamente promoviendo la indagación, el espíritu de equipo y el foco en la calidad

Gestionar actividades

Los/as docentes y estudiantes organizan tareas, horarios, hitos, plazos y recursos del proyecto, entre otros. Hacen revisiones constantes y compartidas de la organización del proyecto.



*A partir de la propuesta del educador estadounidense John Lamer (2018)

Apoyar el aprendizaje

Los/as docentes utilizan una serie de actividades, herramientas y estrategias de enseñanza para apoyar que todos/as los/as estudiantes alcancen las metas del proyecto.

Evaluar el aprendizaje

Los/as docentes utilizan evaluaciones formativas y sumativas para evaluar conocimientos, comprensión y habilidades para el siglo XXI, incluyendo autoevaluaciones y co-evaluaciones individuales y grupales.

Motivar y orientar

Los/as docentes involucran a sus estudiantes en su aprendizaje y trabajan en conjunto identificando cuándo necesitan apoyo para desarrollar sus habilidades, reorientación, motivación y/o celebrar juntos lo positivo.

Vincularse con el medio

Los/as docentes desarrollan capacidades

de gestión para involucrar a terceros en el proceso del proyecto, generando vinculaciones efectivas, en marcos éticos y responsables, fomentando la creación de comunidad.

Estándares estudiantiles del ABP

Cuando los/as estudiantes se enfrentan a un desafío y deben pensar soluciones en formato de proyectos, surge una serie de elementos que indican si el camino del ABP va bien, en términos de cumplir sus objetivos y desarrollar aprendizajes/habilidades.

Para ayudar a docentes a entender y utilizar el ABP, se presenta un modelo integral que releva aquellos elementos esenciales para una buena implementación junto a estudiantes. Este modelo se basa en objetivos de aprendizaje centrados en contenidos claves, la comprensión y el desarrollo de habilidades del siglo XXI.

Objetivos de aprendizaje

El aprendizaje de contenido académico y

el desarrollo de habilidades del estudiante están en el centro de cualquier proyecto bien diseñado. Este aprendizaje se vincula a las experiencias escolares y vitales.

Contenidos claves y comprensión

El desarrollo de un proyecto supone abarcar contenidos claves, estándares, conceptos y la comprensión en profundidad de áreas del conocimiento presentes en los planes de estudio, aplicándolos en contextos reales, resolviendo problemas, respondiendo preguntas complejas y creando productos de alta calidad.

Problema o pregunta desafiante

El corazón del proyecto o el “de qué se trata”, parte desde un problema para investigar y resolver o una pregunta a explorar y responder. Ante una necesidad real de saber algo, el estudiante aprende motivado por este desafío.

Investigación constante

Un buen ABP supone la necesidad constante

de investigar a medida que van surgiendo temas y desafíos que obligan a buscar en distintas fuentes, ya sea escritas-virtuales, o personas e instituciones afines al proyecto.

Autenticidad

Tanto las preguntas y problemas como los procesos de investigación se relacionan al “mundo real”, al contexto donde se desenvuelven los/as estudiantes y donde el proyecto quiere incidir. Esto permite la vinculación entre aprendizajes y experiencias.

Voz y elección de los/as estudiantes

Entre más se escucha y se considera al estudiante en la toma de decisiones durante el ABP, más se vincula al proceso, asegurando el cumplimiento de objetivos de proyecto y una experiencia real de aprender-haciendo.

Reflexión

El ABP no solo debe centrarse en el hacer para cumplir objetivos y crear productos,

también debe darse los tiempos de reflexión sobre lo que se está aprendiendo y aplicando durante todo el proceso, de forma de incorporar la evaluación, coevaluación y reflexión personal en cada paso.

Retroalimentación continua

El espacio de reflexión también debe abrirse a la retroalimentación continua (crítica reflexiva y revisión), tanto del/a docente como entre estudiantes y otros actores que se hayan involucrado en el proceso.

Producto público

El resultado del ABP debe materializarse en un producto público, sea este un objeto tangible, audiovisual o digital. También puede ser un evento o presentación de la solución al problema, o respuesta a la pregunta conductora. Lo importante es que sea un hito público, significativo y que involucre a la comunidad y participantes.

Vinculación con el medio

Un proyecto puede potenciarse al tejer

puentes con otros actores, instituciones o espacios dentro y fuera de la escuela. El encuentro con otros, como estudiantes universitarios/as o profesionales, resulta ser una experiencia significativa que aporta a proyectos de vida de los estudiantes.



1.6 El ABP en el contexto educativo chileno y las habilidades del siglo XXI

Para el 2019, el Ministerio de Educación (Mineduc) propuso un nuevo marco curricular para la educación secundaria, específicamente para los niveles de 3° y 4° medio. Este nuevo marco supone una actualización de focos curriculares, metas de aprendizaje y metodologías, acordes a las necesidades y características de la sociedad actual, para producir aprendizajes profundos y desarrollo de competencias y habilidades que exige el siglo XXI.

Oportunidades de las nuevas bases curriculares

El currículum para 3° y 4° medio no se modificaba desde 1998

Permite actualizar y modernizar conocimientos y habilidades que necesitan los/as jóvenes conforme a los desafíos que trae el siglo XXI.

Corrige inequidad de oportunidades formativas para los estudiantes Técnico-Profesional

Estudiantes TP podrán cursar como parte de su formación general común, asignaturas que antes no estaban contempladas en su formación.

Corrige inequidad de electividad para los/as estudiantes del plan Científico-Humanista

Podrán elegir de acuerdo con sus intereses y explorar para tomar decisiones sobre su proyecto de vida y prepararse mejor para la Educación Superior.

Objetivos de las nuevas bases curriculares

Formación de ciudadanos integrales

Favorecer el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan ejercer una ciudadanía activa e integrarse a la sociedad.

Mayor electividad

Entregar espacios de libertad y participación, favoreciendo la toma responsable de decisiones, la autonomía, el juicio crítico, el compromiso y la creatividad.

Mejor transición a la Educación Superior

Foco en los saberes relevantes y en los proyectos de vida para desenvolverse en el mundo actual con foco en la transición hacia la educación superior.

Mayor equidad

Igualdad de oportunidades de profundización, flexibilidad y electividad a todos/as los/as estudiantes en ambientes de sana convivencia.

Consideraciones para abordar las nuevas bases desde las metodologías activas**Trabajo interdisciplinario**

Desarrollar habilidades que les permitan a estudiantes integrar distintas perspectivas

en la interpretación de los problemas y situaciones que deben enfrentar.

Conocimiento aplicado

Aprendizaje a partir de necesidades reales de aprender algo que les permita resolver un problema o responder una pregunta.

Exploración

Foco en la exploración en diferentes áreas, de acuerdo con sus preferencias y búsqueda vocacional.

Efectividad

Que permita relevar los conocimientos, habilidades y actitudes que el/la estudiante quiere desarrollar de acuerdo con sus intereses y proyecto de vida.



Las habilidades del siglo XXI

Para alcanzar esos objetivos, las nuevas bases curriculares proponen trabajar con metodologías activas que ponen el foco formativo central en las habilidades del siglo XXI, una serie de conocimientos, actitudes y capacidades establecidas por la UNESCO que debiese poseer cualquier persona que quiera desenvolverse de buena forma en el Chile y el mundo de este convulsionado siglo XXI.

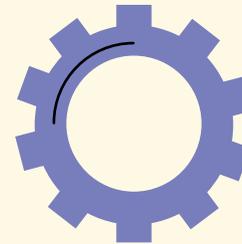
La existencia y el uso de la tecnología en el mundo global, multicultural y en constante cambio, ha determinado nuevos modos de acceso al conocimiento, de aplicación de los aprendizajes y de participación en la sociedad.

Estas necesidades exigen competencias particulares que responden a los diversos requerimientos del mundo de hoy: el aprendizaje de nuevas maneras de pensar, aprender, relacionarse con los demás, usar la tecnología, trabajar, participar en el mundo, desarrollarse personalmente, comunicarse y desarrollar la creatividad, entre otras. Para abordarlas de forma aplicada y en contexto, las habilidades del siglo XXI se organizan en cuatro categorías:



Maneras de pensar

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico
- Metacognición



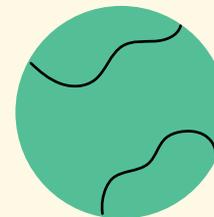
Maneras de trabajar

- Comunicación
- Colaboración



Herramientas para trabajar

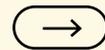
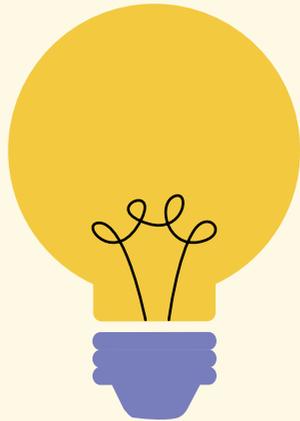
- Alfabetización digital
- Uso de la información



Maneras de vivir el mundo

- Ciudadanía global y local
- Vida y carrera
- Responsabilidad social y personal

Maneras de pensar



Creatividad e innovación

Las personas creativas poseen habilidades de pensamiento divergente, incluyendo producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad. El pensamiento creativo implica la apertura a diferentes ideas, perspectivas y puntos de vista, ya sea en la exploración personal o en el trabajo en equipo. La creatividad se asocia a la gama de conocimientos y habilidades que incluye el pensamiento científico, el emprendimiento, el pensamiento de diseño y la matemática, además del arte y la música, a los que comúnmente se ha asociado.

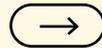
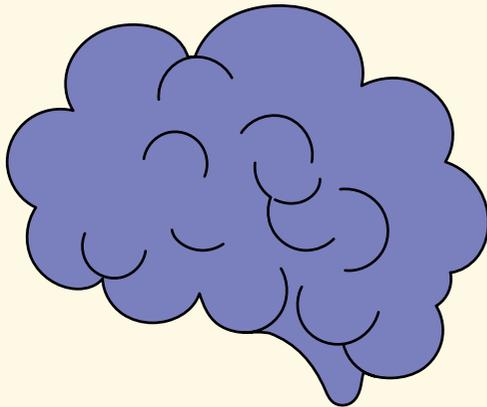
La enseñanza para la creatividad implica asumir que el pensamiento creativo puede desarrollarse en varios niveles: imitación, variación, combinación, transformación y creación original. Por ello, es importante que los/as docentes consideren que, para lograr la creación original, es necesario haber desarrollado varias habilidades y que la creatividad también puede enseñarse mediante actividades más acotadas según los diferentes niveles.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Capacidad de producción de ideas y proyectos originales, divergentes, flexibles, contextuales, transformadores, con distintos puntos de vista a partir del pensamiento artístico, científico y de diseño.
- Capacidad de producción de ideas y generación de un proyecto que surge de una necesidad de la comunidad que valora su aporte y despierta su interés.

Maneras de pensar



Pensamiento crítico

El pensamiento crítico permite discriminar entre informaciones, declaraciones o argumentos, evaluando su contenido y pertinencia. Favorece el pensamiento sistémico y pone en juego métodos de razonamiento orientados a la solución de un problema y la formulación de preguntas estratégicas para ello. También favorece la habilidad de analizar, identificar patrones, sintetizar, relacionar, hacer inferencias, interpretar, evaluar, articular y explicar información. Esto permite cuestionar dicha información, tomar decisiones y emitir juicios, como también reflexionar críticamente diferentes puntos de vista, tanto sobre los propios como los de los demás, ya sea para defenderlos o contradecirlos a partir de evidencias.

El juicio crítico contribuye, además, a la autorreflexión y corrección de errores, y favorece la capacidad de estar abierto a los cambios y de tomar decisiones razonadas.

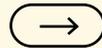
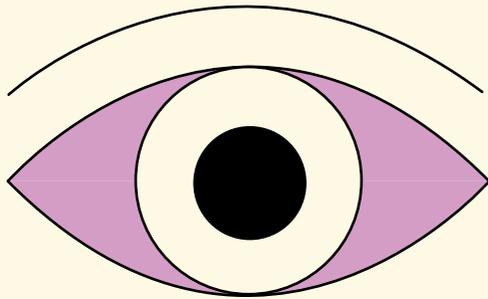
El principal desafío en la enseñanza del pensamiento crítico es la aplicación exitosa de estas habilidades en contextos diferentes de aquellos en que fueron aprendidas.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Reflexión crítica: capacidad de examinar, analizar, interpretar, comparar, discriminar y evaluar información y elecciones.
- Capacidad de flexibilidad, justificación de elecciones, considerando alternativas y sus implicancias.

Maneras de pensar



Metacognición

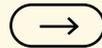
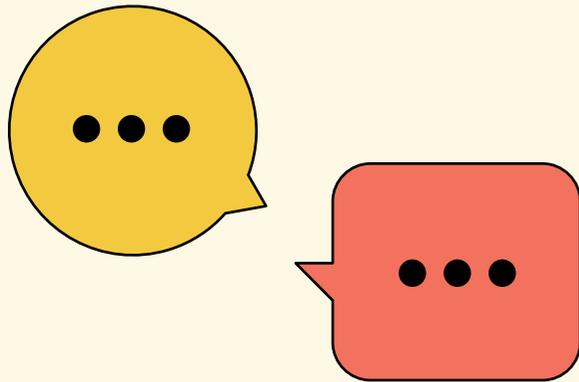
Corresponde al concepto de “aprender a aprender”. Se refiere a ser consciente del propio aprendizaje y de los procesos para lograrlo, lo que permite autogestionarlo con autonomía, adaptabilidad y flexibilidad. El proceso de pensar acerca del pensar involucra la autorreflexión sobre la posición actual, fijar los objetivos a futuro, diseñar acciones y estrategias potenciales, monitorear el proceso de aprendizaje y evaluar los resultados. Incluye el conocimiento que se tiene sobre uno mismo como estudiante o pensador, así como los factores que influyen en el rendimiento. La reflexión acerca del propio aprendizaje favorece su comunicación, por una parte, y la toma de conciencia de las propias capacidades y debilidades, por otra. Desde esta perspectiva, desarrolla autoestima, la disciplina, la capacidad de perseverar y la tolerancia a la frustración.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Capacidad de ser consciente del propio aprendizaje y del proceso para lograrlo, de las propias capacidades y debilidades.
- Autorreflexión sobre la posición actual, fijando objetivos a futuro, diseñando acciones y estrategias potenciales.

Maneras de trabajar



Comunicación

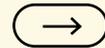
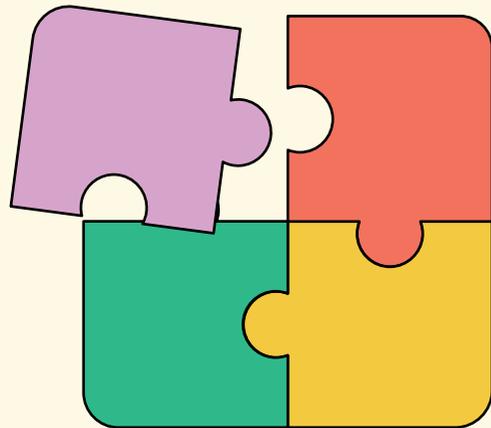
La comunicación, ya sea escrita, oral o multimodal, requiere generar estrategias y herramientas que se adecuen a diversas situaciones y diferentes propósitos y contextos socioculturales, con el fin de transmitir lo deseado de manera efectiva. Comunicar también implica argumentar y evaluar distintos puntos de vista con apertura de mente y juicio crítico, lo que favorece el diálogo constructivo y comprensivo hacia el otro. Desde esta perspectiva, la comunicación permite desarrollar la empatía, la autoconfianza, la valoración de la interculturalidad, así como la adaptabilidad, la creatividad y el rechazo a la discriminación.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Capacidad de adaptación a distintos contextos, audiencias y situaciones de habla.
- Capacidad para plantear ideas, dudas y aportes durante el proceso, argumentar y evaluar los puntos de vista, de forma clara, concisa y lógica.
- Capacidad para establecer diálogos constructivos con compañeros/as de equipo de proyecto llegando a acuerdos, contraponiendo con argumentos e integrando puntos de vista.

Maneras de trabajar



Colaboración

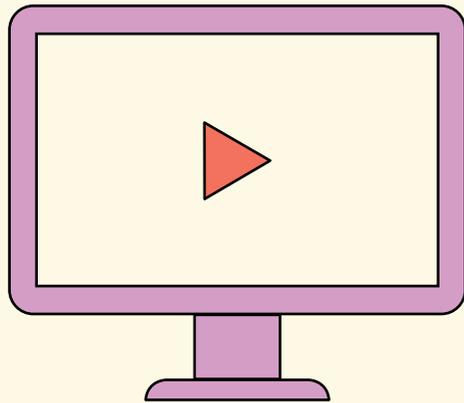
El trabajo colaborativo se define como la unión de varias personas para trabajar por un objetivo común. Repercute en una actitud positiva hacia el aprendizaje y hace posible disfrutar de él. La colaboración entre personas con diferentes habilidades y perspectivas permite al grupo tomar mejores decisiones en conjunto que de manera individual. Además, el trabajo colaborativo entre pares determina nuevas formas de aprender y de evaluarse a sí mismo y a los demás, lo que visibiliza los modos en que se aprende; esto conlleva nuevas maneras de relacionarse en torno al aprendizaje. Por otra parte, por medio del trabajo colaborativo es posible generar instancias que promuevan la interdisciplinariedad y que permitan expandir los conocimientos, integrar el uso de la tecnología y desarrollar habilidades como relacionar, integrar y pensar de manera creativa. La colaboración conlleva, a su vez, actitudes clave para el aprendizaje en el siglo XXI, como la responsabilidad, la perseverancia, la apertura de mente hacia lo distinto, la aceptación y valoración de las diferencias, la autoestima, la tolerancia a la frustración, el liderazgo y la empatía.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Capacidad para establecer dinámicas de trabajo horizontales donde todos los miembros se integran, se respetan y participan activamente, aportando a un ambiente de sana convivencia.
- Capacidad para plantear propuestas colectivas y democráticas, discutiendo y consensuando cada acción de forma efectiva.
- Desarrollo de empatía, autoestima, tolerancia a la frustración, valoración de las diferencias y liderazgo.

Herramientas para trabajar



Alfabetización digital

Promueve el desarrollo del pensamiento computacional, la autonomía y el trabajo en equipo, la creatividad, la participación en redes de diversa índole, y la motivación por ampliar los propios intereses y horizontes culturales, por medio del uso responsable de la tecnología para hacer frente a nuevos desafíos como la ciberseguridad y el autocuidado. El uso de la tecnología como herramienta de trabajo implica dominar las posibilidades que ofrece, como asimismo darle un uso creativo e innovador.

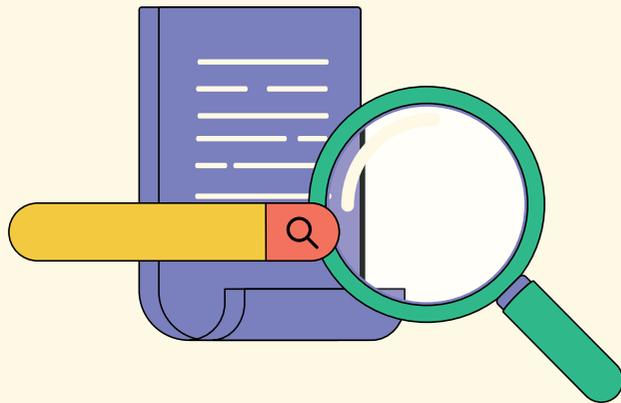
A partir de esto, la alfabetización digital apunta también a la resolución de problemas en el marco de la cultura digital que caracteriza al siglo XXI, aprovechando las herramientas que nos dan la programación, el pensamiento computacional, la robótica e internet, entre otros, para desarrollar habilidades que permitan crear contenidos digitales, informarnos y vincularnos con los demás utilizando la tecnología.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Desarrollo de pensamiento computacional y cultura digital, uso efectivo de herramientas tecnológicas aplicadas al proyecto (correo electrónico, redes sociales, softwares especializados, herramientas de Office, motores de búsqueda de información, entre otras).
- Desarrollo de aprendizajes aplicados en torno a la programación, el pensamiento computacional, la robótica e internet, entre otros.

Herramientas para trabajar



Uso de la información

Apunta a la eficacia y eficiencia en la búsqueda, el acceso, el procesamiento, la clasificación, la integración, la gestión, la evaluación crítica, el uso creativo y ético, y la comunicación de la información. Implica formular preguntas, indagar y generar estrategias para seleccionar, organizar y comunicar la información. Tiene siempre en cuenta los aspectos éticos y legales que la regulan y el respeto a los demás y a su privacidad.

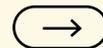
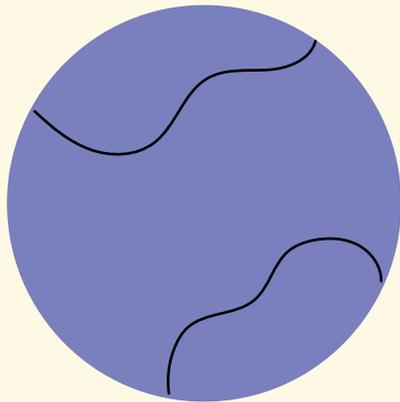
Promueve también el acceso, uso responsable, aplicación eficaz y evaluación crítica de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y su uso creativo de acuerdo con distintos propósitos, atendiendo a las características y convenciones de diversos contextos multiculturales.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Uso eficaz y eficiente en la búsqueda, acceso, procesamiento, clasificación, integración, gestión, evaluación crítica, uso creativo en la comunicación de la información.
- Gestión responsable de la información a partir de principios éticos.

Maneras de vivir el mundo



Ciudadanía global y local

La ciudadanía se refiere a la participación del individuo en su contexto, desde una perspectiva política, social, territorial, cultural, económica y medioambiental, entre otras dimensiones. Por ello, es necesaria la interacción eficaz con las instituciones públicas y la participación en iniciativas que apoyen la cohesión social. La participación también implica reflexionar y tener un juicio crítico acerca de los mensajes de los medios de comunicación masiva para adoptar una postura razonada ante ellos. La conciencia de ser ciudadano/a promueve el sentido de pertenencia, la valoración y el ejercicio de los principios democráticos; los derechos humanos y la igualdad y asumir las responsabilidades como ciudadano.

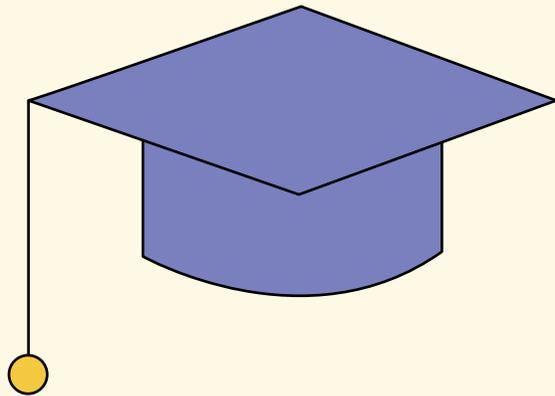
En este sentido, el respeto a los demás, a su privacidad y a las diferencias valóricas, religiosas y étnicas cobra gran relevancia; se relaciona directamente con una actitud empática, de mentalidad abierta y de adaptabilidad.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Reconocimiento de los elementos territoriales, políticos, sociales, culturales y ambientales, tanto locales como globales, que confluyen en el proyecto abordado.
- Participación en su contexto y territorio, vinculándose directamente con problemáticas del espacio donde se desenvuelven, comprendiendo la diversidad de identidades, conflictos y relaciones de poder de la comunidad.
- Interacción eficaz con las instituciones públicas y la participación en iniciativas que apoyen la cohesión social, a partir del reconocimiento de su rol como actor político y social.

Maneras de vivir el mundo



Vida y carrera

La construcción y consolidación de un proyecto de vida y de una carrera, oficio u ocupación, requiere la capacidad de adaptarse a los cambios para poder desenvolverse en distintos roles y contextos. Para el logro de objetivos personales, es necesario establecer metas, crear estrategias para conseguirlas, desarrollar la autogestión, actuar con iniciativa y compromiso, ser autónomo para ampliar los aprendizajes, reflexionar críticamente y estar dispuesto a integrar las retroalimentaciones recibidas.

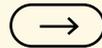
Por otra parte, para lograr estas metas, se requiere interactuar con los demás de manera flexible, con capacidad de trabajar en equipo y negociar para la búsqueda de soluciones. Esto permite el desarrollo de liderazgo, responsabilidad, ejercicio ético del poder y el respeto a las diferencias en ideas y valores.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Construcción y consolidación de un proyecto de vida y de una carrera, oficio u ocupación.
- Capacidad para establecer metas, crear estrategias para conseguirlas, desarrollar la autogestión, actuar con iniciativa y compromiso, ser autónomo, reflexionar críticamente.

Maneras de vivir el mundo



Responsabilidad social y personal

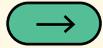
La responsabilidad personal y social se interrelacionan constantemente. En la personal, el respeto por los demás y el rechazo a la discriminación, la conciencia acerca de la propia cultura y las relaciones de esta con las otras culturas del mundo, el compromiso con la propia vida y el contexto inmediato, y el control de la agresión, la violencia y la autodestrucción, permiten que las personas se desarrollen de una manera integral. A su vez, la responsabilidad social se traduce, en una manera sana y activa de relacionarse con los demás, generando confianza en los otros y comunicándose de una manera asertiva, empática, libre de prejuicios, que acepte los distintos puntos de vista y contribuya a mejorar la sociedad en la que vive.

Estas habilidades apuntan a ser consciente de sí mismo y de los otros, y realizar acciones concretas que den cuenta de la responsabilidad que tiene el individuo con su vida y con su entorno.



Indicadores para identificar la habilidad durante el ABP:

- Reconocimiento de los elementos territoriales, políticos, sociales, culturales y ambientales tanto locales como globales que confluyen en la problemática o proyecto abordado.
- Participación en su contexto y territorio, vinculándose directamente con problemáticas del espacio donde se desenvuelven, comprendiendo la diversidad de identidades, conflictos y relaciones de poder de la comunidad.
- Interacción eficaz con las instituciones públicas y la participación en iniciativas que apoyen la cohesión social, a partir del reconocimiento de su rol como actor político y social.



1.7 Aspectos teóricos y metodológicos de la propuesta de ABP de PACE UCH

Desde el programa PACE UCH hemos desarrollado una serie de experiencias de implementaciones del ABP junto a las comunidades escolares acompañadas, experiencias que nos han permitido modelar formas de aplicar la metodología que responde y se adapta tanto a los contextos de cada liceo como a la realidad local y nacional de la educación pública. Para esto, se toman elementos teóricos y metodológicos que orientan y sitúan la perspectiva del trabajo implementada junto a las comunidades escolares y universitarias. Proyectos de intervención que transforman realidades. Comunidades completas que se organizan y se ponen en acción. Soluciones originales a problemáticas locales y globales. Productos y resultados de alto impacto. Estudiantes secundarios/as y universitarios/as trabajando a la par. Escuelas, universidades y sociedad civil movilizadas por una idea. Esas son las apuestas de esta propuesta. Tomar el ABP y llevarlo a la acción junto a comunidades organizadas. La propuesta del ABP PACE UCH apunta a superar el paradigma de los contenidos para integrar al paradigma de la acción

como componente que transforma el espacio de personas y comunidades. Pensando en problemáticas comunitarias compartidas por el grupo participante, se apunta a generar soluciones que transformen esos propios contextos. Se busca propiciar una educación preocupada por la diversidad y que aporte a los procesos educativos y de los territorios desde la propia cultura de los sujetos que lo habitan. Esta propuesta toma como base al ABP tradicional presentado en la sección anterior, poniendo especial foco en algunos aspectos relevantes que se presentan a continuación.

La educación popular y la pedagogía humanista

Propone la transformación de las relaciones de poder en la escuela, buscando construir colectivamente comunidades democráticas y participativas. Establece que todos los procesos se construyen desde la reflexión y la acción, en un diálogo constante entre teoría y práctica. Propicia el diálogo, la horizontalidad, el ejercicio de la democracia, la participación activa, el respeto a la diversidad.

Entiende la educación como práctica de la libertad, situada desde los contextos y la realidad que viven los educandos, relevando el plano de las emociones.

“La educación es, simultáneamente, una teoría del conocimiento puesta en práctica, un acto político y un acto estético. Estas tres dimensiones van siempre juntas, son momentos simultáneos de teoría y práctica, de arte y política. El acto de conocer, al mismo tiempo que crea y recrea objetos, forma estudiantes que están conociendo”.
(Paulo Freire, “Educación, empoderamiento y liberación”, 1993).

El protagonismo infantil y juvenil

Propone a la infancia y juventud como sujetos de derecho, con libertad de opinión, expresión, pensamiento y asociación, distanciándose de miradas adultocéntricas que les ven como “adultos en formación”. Entiende a la infancia y juventud como una categoría social, con una identidad activa y consciente de sus propias particularidades sociales frente a un mundo adulto que ha relegado su “voz” a lo largo de la historia. Se posiciona desde el protagonismo infantil

y juvenil, con participación activa de jóvenes e infancias en los procesos de aprendizaje, donde puede tomar decisiones y participar como agente de cambio en su comunidad.

“Si un nombre del orden se nos quiere seguir burlando y embruteciendo, proclamamos bien alto el derecho agrado a la insurrección. Entonces la única puerta que nos queda abierta a la esperanza es el destino heroico de la juventud”.
(Manifiesto Liminar de estudiantes de Córdoba, 1918)*

La escuela como espacio cultural y comunitario

Entiende a la escuela como un espacio de encuentro, de reflexión, de diálogo y de acción de una comunidad local, de un barrio, de una población, de una comuna. Se basa en una escuela como un movilizador del territorio y un espacio de fortalecimiento y construcción de identidad, de formación ciudadana que trasciende a sus estudiantes y la sala de clases, e involucra a las familias, vecinas/os, agrupaciones sociales y comunitarias o la universidad.



* Este manifiesto de principios del siglo XX es uno de los primeros documentos públicos donde la juventud reclama participación política directa, siendo el origen de movimientos sociales liderados por jóvenes estudiantes en Latinoamérica y el mundo.

Ve a la escuela como un espacio de gestión de las culturas que se encuentran en un territorio, entendiendo a la cultura como todo el hacer y el ser que rodea al humano en base a su diversidad.

“La pedagogía que propongo toma los problemas y necesidades de los estudiantes como el punto de partida. Por un lado, una pedagogía basada en la experiencia del estudiante invita a analizar las formas dominantes de conocimiento que componen las experiencias del estudiante; por otro lado, intenta proporcionar a los estudiantes los medios para examinar sus propias experiencias particulares y formas de conocimiento subyugadas. Debemos ayudar a los estudiantes a analizar sus propias experiencias, así como a iluminar los procesos por medio de los cuales esas experiencias fueron producidas, legitimadas o negadas”.

(Peter McLaren, “La vida de las escuelas”, 1984)

Las comunidades de aprendizaje

Propone la vinculación entre comunidades

como base del aprendizaje, el desarrollo de habilidades y el trabajo comunitario, aprovechando las redes y las capacidades de gestión para involucrar a la comunidad local (como el centro educativo, el barrio o las familias) y otras comunidades (como la sociedad civil o comunidades universitarias) durante el proceso.

Establece relaciones entre comunidades que aprenden, comprometidas con el aprendizaje recíproco, dentro o fuera del sistema escolar, a partir de la cooperación y la solidaridad por sobre la competencia y el éxito individual.

Entiende a la escuela como centros sociales y culturales de la comunidad local, con capacidad de vincularse con otras comunidades a partir de objetivos comunes.

“Comunidad de Aprendizaje como un territorio y una comunidad humana, urbana o rural, en la que todos aprenden –niños, jóvenes, adultos– en la familia, en el sistema escolar, en las bibliotecas, en plazas, parques, mercados, infocentros, talleres y en todos los espacios e instituciones existentes en la localidad. La Comunidad de Aprendizaje

integra educación escolar y no-escolar, aprendizajes formales, no formales e informales, recursos presenciales y en línea (...). Se inspira en el pensamiento y en la mejor práctica de la educación comunitaria”. (Rosa María Torres, “Comunidad de Aprendizaje: Educación, territorio y aprendizaje comunitario”, 1997)

La metodología de proyectos

Propone una forma de pensar iniciativas con la mentalidad de diseño e innovación social, creando proyectos centrados en las demandas del entorno y las múltiples oportunidades para proponer soluciones e implementar alternativas de forma creativa y razonada.

Supone la necesidad reflexiva y flexible de los procesos asociados a un proyecto, que se revisan constantemente para establecer innovaciones y adaptaciones que sean coherentes a los contextos y a las situaciones que vayan surgiendo.

Propone el desarrollo de un pensamiento que surja del descubrimiento, la interpretación, la ideación, el diseño, la

experimentación y la implementación de proyectos colectivos.

"Que no haya estado pasivo para el alumno; que una dificultad vencida excite la ambición de un nuevo triunfo. Que el maestro cree el interés por el estudio; que solicite la curiosidad, que provoque la investigación, que despierte la iniciativa, que inspire la confianza en sí mismo, que sugiera analogías, que mueva, en fin, a sus alumnos a ensayar sus fuerzas y a probar su habilidad".
(Gabriela Mistral, "Métodos activos de instrucción", 1919)

Las metodologías participativas

Relaciona la teoría y la práctica a partir de procesos de investigación-acción que produzcan conocimiento y desarrollen una intervención efectiva en/con las comunidades.

Apunta a la construcción colectiva del conocimiento y de la acción transformadora a partir de la participación de todos/as los/as involucrados/as en las distintas etapas del proceso.

Busca establecer procesos democráticos, dialogantes y horizontales desde el

diagnóstico de un problema hasta la presentación de resultados de un proyecto.

"La participación se da en el momento en que las cosas que uno realiza hacen sentido a la comunidad social a la cual uno pertenece, contribuyendo de esta manera a crearla, y eso pasa solamente en tanto uno tiene presencia, y se tiene presencia cuando se participa, es decir, en tanto las cosas que uno hace cobran sentido para uno".

(Humberto Maturana, "La participación como necesidad", 1999)



1.8 Más allá del paradigma: De la acción a la transformación

La apuesta es ir un poco más allá de la forma tradicional del ABP y proponer acciones que enfrenten a los/as estudiantes a problemas reales donde tengan que proponer y llevar a cabo soluciones reales, propiciando procesos donde ellos/as y sus escuelas puedan ser agentes de cambio. Vinculándose con otras comunidades, los proyectos van creciendo en objetivos e impacto, hasta incidir en otros espacios que trascienden la propia escuela.

X → Paradigma de los contenidos	X → Paradigma de la acción	X → Paradigma de la transformación
<ul style="list-style-type: none"> ☑ Currículum rígido y estandarizado ☑ Metodología de instrucción directa ☑ Docente protagonista, estudiante pasivo y en escucha ☑ Evaluaciones mediante exámenes y en base a memorización de contenidos ☑ Aula tradicional con foco en el pizarrón y docente ☑ Innovación basada en recursos y experiencias aisladas ☑ Desarrollo individual del aprendizaje del/a estudiante ☑ Visión fragmentada del sistema escolar (por niveles educativos) 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Currículum dinámico y contextual ☑ Metodologías activas ☑ Estudiantes protagonista, docente mediador/facilitador ☑ Co-evaluación y auto-evaluación formativa en base al desarrollo de habilidades ☑ Distintos espacios para el aprendizaje dentro de la escuela ☑ Innovación basada en la diversidad y el aprendizaje colectivo y contextual ☑ Aprendizaje cooperativo entre estudiantes ☑ Visión sistémica y unificada del sistema escolar 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Currículum flexible, contextual y transdisciplinario ☑ Metodologías activas y participativas ☑ Estudiantes co-protagonistas junto a docentes, comunidad escolar y otras comunidades ☑ Co y autoevaluación formativa en base a habilidades. Mediciones de impacto y evaluación social de proyecto ☑ Distintos espacios para el aprendizaje dentro y fuera de la escuela ☑ Redes de innovaciones y distintos espacios de experimentación ☑ Aprendizaje recíproco y colectivo entre distintos miembros de la comunidad educativa ☑ Visión integrada desde el sistema escolar hasta la educación superior

Comparativo Paradigmas de los contenidos – de la acción – de la transformación (elaboración propia en base a Torres (1997))

Capítulo 02.

Herramientas para la implementación del ABP



Esta propuesta de implementación del ABP supone una serie de etapas, sub-etapas y actividades fundamentales para mantener la secuencia lógica de diagnóstico, diseño y ejecución de un proyecto.

A continuación, se presenta la secuencia de un ABP y las herramientas que permiten su implementación en distintos contextos educativos. Todas estas herramientas son flexibles y susceptibles de ser modificadas y adaptadas a las necesidades y propuestas de cada contexto, manteniendo la secuencia lógica propuesta.

Hay distintas formas de comenzar un proyecto, de realizar un diagnóstico y avanzar en su diseño. En esta propuesta, se parte de la base de que estos procesos sean participativos, colectivos y comunitarios, propiciando el diálogo, el encuentro y el consenso entre estudiantes.



2.1 El ciclo del ABP. Etapas y sub-etapas del ABP

Una implementación completa de ABP consta de cuatro etapas básicas, más una etapa previa de preparación y otra transversal de evaluaciones.

Consideraciones generales

Etapas y sub-etapas

Cada etapa contiene una serie de sub-etapas que le dan forma y sentido lógico a todo el proceso. Estas sub-etapas pueden ser adaptadas, incluso omitidas en una implementación. Lo importante es mantener la secuencia lógica propuesta, respetando los tiempos y objetivos de cada etapa.

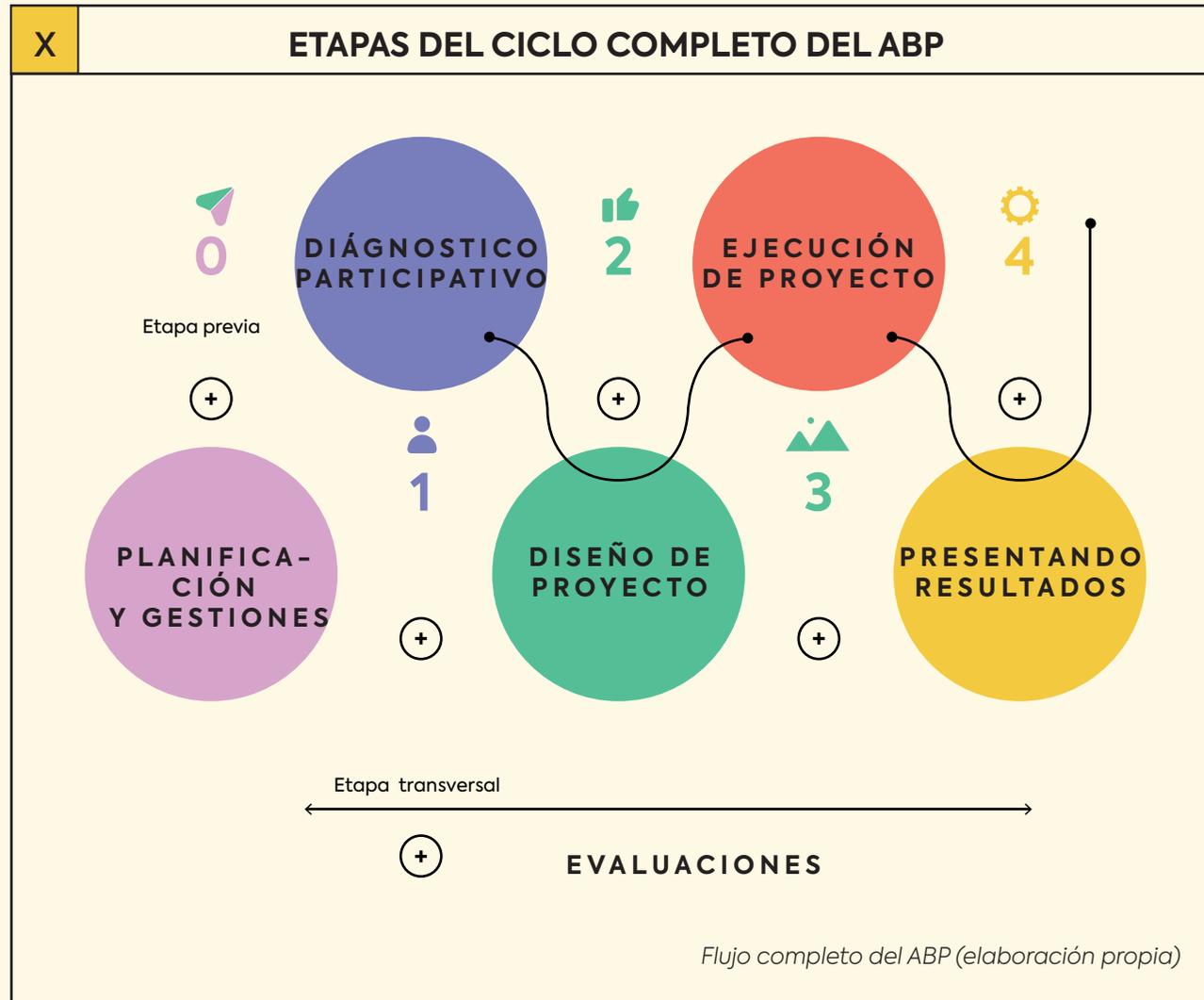
Tiempos y plazos

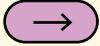
El ciclo completo de una implementación ABP está pensado para un semestre completo, aunque se puede hacer en menor y mayor plazo dependiendo del nivel de complejidad del problema y la propuesta

de actividades. Algunos ABP pueden durar unas pocas semanas o pueden extenderse durante todo el año, dependiendo de la planificación, los tiempos y los objetivos docentes que se planteen.

¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Durante la presentación de cada etapa y a modo de ejemplo, se relatarán algunas experiencias desarrolladas desde PACE UCH entre el 2017 y el 2021 en distintos liceos públicos de la Región Metropolitana donde se ha implementado esta propuesta de ABP. También, se complementarán con comentarios, opiniones y percepciones de los propios actores que han pasado por estos procesos: estudiantes de los liceos acompañados que cursaron III medio entre el 2018 y el 2021, docentes y directivos de los liceos. A partir de sus propias experiencias, se relatarán de primera fuente algunos aprendizajes y reflexiones de su participación en proyectos ABP junto a PACE UCH.





2.2 Etapa 0. Antes de empezar y vinculaciones

Actividades de la etapa:

- *Planificar la implementación*
- *Organizar al curso*
- *Creando comunidades de aprendizaje: Vinculaciones y gestión*

Antes de las etapas que se trabajan junto a estudiantes, se debe planificar la implementación, considerando una serie de elementos básicos que permitirán que el trabajo esté organizado y pensado desde una lógica de proyectos ABP.

Estas consideraciones suponen también la capacidad de vincularse con otras comunidades para el desarrollo de los proyectos, por lo que es necesario tener claro el tipo de alianzas y gestiones que favorecen el vínculo con otros espacios educativos como las universidades, o de la sociedad civil, como organizaciones territoriales, funcionales, públicas o privadas.

Planificar la implementación

Al proponerse como una metodología activa donde las y los estudiantes son los protagonistas del proceso, es necesario plantear una planificación que sea lo suficientemente flexible para adaptarse a los contextos y las situaciones y que a su vez no pierda la secuencia lógica de las etapas

propuestas.

Por otra parte, es necesario disponer al curso tanto en el uso del espacio donde se desarrollarán las sesiones como en la organización y formas de comunicación del mismo grupo. Para planificar una buena implementación hay que tener presente algunos elementos básicos, como:

Tiempos, plazos y metas

La metodología propone una secuencia que contempla cuatro etapas más una de planificación y otra de evaluaciones. En cada una, se considera una serie de sub-etapas que corresponden a propuestas de actividades a desarrollar en un cierto número de sesiones.

Estas sesiones son una propuesta posible de ser adaptada a los requerimientos de cada proceso, donde un ABP puede durar todo el semestre o solo algunos meses o semanas en el caso de proyectos más acotados y que se enmarcan en una unidad u objetivo de aprendizaje.

Las sesiones de trabajo que se presentan



Un proyecto es una secuencia ordenada de decisiones sobre tareas y recursos, encaminadas a lograr objetivos en unas determinadas condiciones.



El tiempo propuesto para una implementación debe ajustarse a los objetivos planteados desde un principio, dado que hablamos de un proyecto finito con fecha de cierre.

pueden ampliarse o reducirse según criterio del propio docente. Lo importante es mantener la secuencia lógica de las cuatro grandes etapas que se proponen, ya que el desarrollo de una permite la realización de la siguiente.

Por su parte, las sub-etapas proponen actividades enmarcadas en una sesión;

estas pueden ser modificadas o sacadas según la propia planificación y tiempos que el/la docente considere.

Definición del territorio

Otra decisión que debe tomarse antes de la implementación es el lugar o espacio donde se insertará el proyecto. Para eso, hay que definir el territorio que se abarcará, considerando sus distintas dimensiones.

En distintas experiencias desarrolladas se ha dejado la posibilidad abierta a que los/as propios/as estudiantes determinen el “territorio” donde quieren implementar su proyecto, que puede ir desde los propios cuerpos (considerado el primer territorio de una persona), la sala de clases, el liceo, el barrio, otros barrios o la comuna.

También, la contingencia de la pandemia y la virtualización de los procesos de aprendizaje han hecho emerger al “territorio virtual” a partir de comunidades virtuales y problemáticas que no se circunscriben necesariamente a un espacio físico determinado.

No hay un “territorio” correcto donde



El “territorio” no se limita a su dimensión geográfica o espacial, sino que se debe entender en su dimensión sociocultural, como una construcción social que nace de una comunidad. De esta manera se genera identidad y cohesión social.

enfocar el proyecto, ya que esta decisión dependerá del contexto, los objetivos de aprendizaje del/a docente y el nivel de impacto que se busca en la comunidad, por lo que puede quedar abierto o intencionarse a un espacio delimitado (como la escuela o el barrio) o a partir de un público específico (como jóvenes, tercera edad o comunidades virtuales).

Selección del tema

La selección del tema depende de una decisión del docente en función de su contexto, su disciplina, sus objetivos de aprendizaje y el ámbito donde el proyecto quiera impactar.

Se puede dejar el tema abierto a las distintas

* El tema puede dejarse abierto a distintas temáticas donde las y los estudiantes toman decisiones desde el origen del proyecto.

* Si el tema es propuesto, debe ser estimulante y desafiante para las/os estudiantes y estar vinculado al contexto o a la realidad que ellas/os viven en su día a día.

* En el trabajo interdisciplinario colaboran, se integran y trabajan conjuntamente distintas disciplinas. Posibilita un aprendizaje integral.

* Es fundamental que este aprendizaje se ajuste al principio de realidad, en el que un problema o situación emergente se enfrenta utilizando habilidades y recursos provenientes de distintas áreas del conocimiento.

posibilidades que presentan los problemas y las soluciones surgidas o dirigirse hacia un tema específico en función de alguna asignatura del plan común o electivo, la especialidad técnico-profesional, una unidad temática, un(os) objetivo(s) de aprendizaje, el desarrollo de una(s) habilidad(es) o una propuesta interdisciplinaria. Lo importante es partir siempre desde las propuestas de los y las estudiantes, acogiendo sus intereses y abriendo el espacio para su participación directa en la toma de decisiones del proyecto. Las preguntas guías iniciales deben relacionarse con el tema seleccionado e

integrarse en el diálogo entre estudiantes que forman equipos de proyecto. Los temas se pueden intencionar a partir del cruce entre asignaturas o especialidades, considerando el carácter interdisciplinario de la metodología.

Enfoque interdisciplinario

Al pensar en problemas reales y soluciones concretas que pueden ser llevadas a la realidad, se cruzan una serie de temas que pueden abordarse desde distintas disciplinas a partir de una planificación conjunta entre docentes. Ya sea en torno a unidades u

objetivos de aprendizaje transversales y/o específicos, el trabajo interdisciplinario permite integrar saberes sin dejar de lado la especialización de cada área del conocimiento, pero llevándola a un sentido vinculado y aplicado, tal como ocurre en la realidad.

Áreas como ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología, comunicación, arte o cualquier otra, pueden confluir en temáticas y objetivos comunes, abriendo posibilidades interdisciplinarias donde se pueden integrar docentes desde sus propias asignaturas.

Formas de abordar la interdisciplina:

La vinculación entre asignaturas puede darse a partir de diferentes puntos de partida. Algunos de ellos pueden ser: **Identificación de habilidades** que por su naturaleza pueden ser desarrolladas y fortalecidas de forma colaborativa por distintas asignaturas o áreas.

Identificación de objetivos de aprendizaje en las distintas asignaturas que por su contenido permitan ser abordados en forma conjunta.

Identificación de unidades o áreas temáticas que por su contenido pueden ser abordadas de forma cooperativa por distintas asignaturas.

Relación entre asignaturas-especialidades.

Las especialidades técnico profesional pueden participar en los procesos de ABP desarrollando algunos de sus objetivos de aprendizaje genéricos o los objetivos de la especialidad en la que participa, vinculándolos con las habilidades u objetivos de aprendizaje de las asignaturas humanista-científico, particularmente

aquellos de carácter procedimental.

Organizar al curso

El trabajo en torno a proyectos requiere la formación de equipos capaces de auto organizarse y distribuir roles y responsabilidades de forma colectiva. En la medida que el grupo se escucha, acepta las diferencias de posturas y visiones en el marco del respeto y la inclusión, logrando llegar a consensos y acuerdos. La cohesión del equipo es la base para el desarrollo y éxito de los proyectos.

Para eso, se deben intencionar ciertos procesos que permitan instalar esta lógica de trabajo, que puede ser distinto a las formas de organizar trabajos grupales en otros contextos.

Uso del espacio de trabajo

La sala de clases tradicional, con el docente al frente y los/as estudiantes mirando adelante hacia la pizarra no es la distribución del espacio más idónea para una metodología que requiere la participación y el trabajo en grupo. Hay que considerar cómo se utiliza el espacio (proxémica), preocupándose de la forma en que se distribuyen los cuerpos y se ocupa

el espacio de la sala de clases. Sacar las mesas y distribuir las sillas de forma circular ya supone un cambio en la percepción del espacial que tiene directa relación con las formas de comunicación que establece el



Proxémica: Estudio de la relación espacial entre las personas y su medio, y sus interpretaciones como manifestación social y significativa.



En contextos digitales, el espacio virtual se homogeniza frente a la pantalla, por lo que hay que abrir y diversificar los espacios de trabajo (como grupos de WhatsApp, salas separadas en videoconferencia, etc.).

grupo, apuntando a la horizontalidad y a la participación. También, se pueden ocupar otros espacios de la escuela, como los patios, pasillos o gimnasio, para que el curso o cada grupo de trabajo encuentre el lugar más cómodo para trabajar.

Esto debe intencionarse con mayor fuerza en la etapa de ejecución de proyecto, donde “se va a terreno”, pero también se pueden diversificar los espacios en las etapas previas.

De esta forma, se refuerza la idea de que el aprendizaje no solo está en la sala de clases y se resignifican otros espacios de la propia escuela.

Seguimiento y administración de procesos

Durante toda la implementación del ABP es fundamental llevar un orden que permita tener un control de los procesos y un seguimiento de las distintas actividades que proponen y desarrollan. Esto permite controlar el proceso y que los/as participantes puedan ir revisando el estado de avance y los puntos críticos que vayan surgiendo. Para esto, existen una serie de

herramientas que ayudan a establecer una organización y que debiesen implementarse en todo momento. Algunas más elaboradas que otras, pueden adaptarse a lo que más le acomode al grupo de trabajo y debiesen ser conocidas y trabajadas colectivamente por el equipo de proyecto.

Se recomienda, tanto para contextos presenciales como virtuales, tener un repositorio (una carpeta de proyecto que siempre esté a mano, en la sala o una carpeta compartida en Drive) para ordenar estos materiales, y que sea de acceso abierto para los/as integrantes del equipo de proyecto, para que sirva de orientación y para “ponerse al día”.

Actas de reunión (ver Anexo 1):

En cada sesión de trabajo se debe redactar un acta que registre el lugar y fecha de reunión, los/as participantes, los temas a abordar en la sesión, la descripción del desarrollo de la reunión, los acuerdos y desacuerdos, los plazos y roles designados y otras observaciones importantes a registrar.

El rol de tomar acta puede rotar en el equipo de proyecto. Al comienzo de cada reunión, se lee el acta anterior, haciendo una revisión de cumplimiento de acuerdos y destrabando desacuerdos. Cada acta de reunión queda archivada material o digitalmente.

Calendario de actividades / Ruta crítica (ver Anexo 2):

Cuando se planifican actividades, ya sean parte de una etapa o sub-etapa de la propuesta general de ABP o una etapa propia de la ejecución de un proyecto, se deben calendarizar y consignar su cumplimiento en un instrumento de acceso público. Tener un calendario del desarrollo del proyecto con todas las actividades propuestas ordenadas cronológicamente y relacionadas entre sí, permite establecer una ruta crítica, que determina el tiempo de duración de un proyecto y la urgencia de cada actividad para poder cumplir con ese tiempo. Para trazar la ruta crítica se puede manejar un calendario con fechas por día

o semana, una carta Gantt (que se revisa en la etapa de “diseño de proyecto”) y una tabla (que puede ser digital en un Excel) que establezca hitos y actividades, las fechas límites para su cumplimiento y quiénes están a cargo de su ejecución. Estos elementos deben estar disponibles y ser actualizados en cada reunión de trabajo.

Asamblea para la toma de decisiones

La organización del grupo al momento de tomar decisiones, organizarse o informarse, ya sea como curso o equipos de proyecto, puede ceñirse a una lógica de asamblea, entendiéndola como la instancia representativa donde el grupo se encuentra a partir del diálogo horizontal. Ya sea con fines informativos, organizativos, deliberativos o creativos, la asamblea es la forma en que el grupo participa y se comunica entre sus propios miembros y con otros equipos de proyecto. Cada sesión o trabajo grupal se puede plantear como una asamblea, organizando los tiempos de cada momento, la distribución en el espacio

y los roles que se deben cumplir dentro de la misma. Estos roles se complementan con el de la/el docente, que es el mediador o facilitador de cada encuentro.

Roles dentro de la asamblea Mediador o facilitador

El rol docente dentro del ABP es guiar y acompañar los procesos, procurando e intencionado la participación de todos/as los/as estudiantes. Desde el diálogo y la acción, el/a docente participa en la medida que el grupo lo necesite, explícita o implícitamente. Tras menor participación del/a docente, más autonomía se desarrolla en los/as estudiantes, sin perder la guía de las actividades y la retroalimentación continua. El rol docente cumple el rol de vehículo que facilita las acciones desarrolladas por los equipos de proyecto.

Moderación:

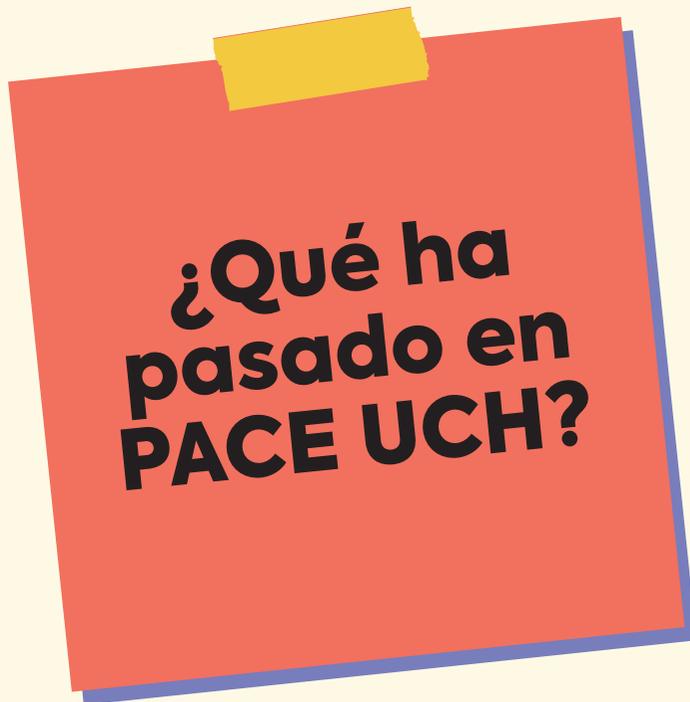
Es un rol fundamental para ordenar los tiempos de habla, los turnos de palabra y las intervenciones. Debe situar a los participantes y llevar el ritmo de la

asamblea, manteniendo una posición neutral en torno a las opiniones que surjan. Si bien inicialmente el/la docente cumple el rol de moderación, este puede ir rotando entre los/as propios/as estudiantes.

Secretaría:

Encargado/a de llevar el acta que recoja lo acontecido en la asamblea y que registra decisiones, debates, opiniones y controversias que surjan de la discusión. Este rol también puede rotar entre los propios estudiantes y docentes.

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares



Estableciendo nuestras propias reglas:

Decálogo de la buena convivencia

En un curso que presentaba problemas de convivencia, se estableció una lista de acciones que debían respetarse mientras duraran las sesiones de trabajo. Algunas estaban propuestas, aunque abiertas al debate, y otras se construyeron colectivamente con el curso, según lo que ellos y ellas reconocían y creían que era necesario acordar para mantener un ambiente de respeto y buena convivencia. En las primeras sesiones, se dejó en la pizarra o un muro una cartulina escrita con el “Decálogo de la buena convivencia” y las acciones consensuadas se conversaban colectivamente, dejando la posibilidad de proponer nuevas. Además, se acompañaba con otra cartulina con el poema “Bello Barrio” del poeta Mauricio Redolés, para reforzar la idea de la sana convivencia a partir de un dispositivo artístico.

X

DECÁLOGO DE LA BUENA CONVIVENCIA

- Respetar la opinión, tiempos y comentarios de todas/os compañeras/os.
- Respeto hacia las compañeras mujeres, sin actitudes machistas.
- Respeto hacia las/os compañeras/os extranjeras/os, sin actitudes racistas.
- Respeto hacia las diversidades: orientación sexual, situación de discapacidad, gustos y estilos, etc.
- No ejercer ningún tipo de violencia, ni física, ni psicológica.
- Agregar/proponer otros (abierto al curso).

Paros, movilizaciones y pandemias

Durante las implementaciones han surgido distintos hitos que trascienden las decisiones que se pueden tomar en la propia escuela. Un semestre tuvo un paro docente de dos meses, justo en la etapa de implementación, con los proyectos gestionados y varios recursos comprometidos.

Al estar parados, se tuvo que adaptar la planificación y comprimir las sesiones propuestas para tres meses en un mes. El siguiente semestre, a partir de las movilizaciones sociales por el estallido social, el proceso también se cortó por un par de meses, lo que obligó a una adaptación de los objetivos de los proyectos, que se volcaron a tratar temáticas en torno a la contingencia. El siguiente año surgió la pandemia mundial del COVID-19, haciendo imposible la implementación de la planificación a comienzos del semestre, y obligando a pensar la estrategia desde contextos virtuales y remotos.

Trabajando en el patio y en los pasillos: La elección del espacio dentro de la escuela

Al momento de formar los equipos de proyecto, se da la libertad de elegir los espacios del liceo que resulten más cómodos para trabajar. Así, estudiantes que tenían un perfil más activo, solían ocupar patios y gimnasios, mientras que estudiantes de perfil más retraído, preferían salas o el CRA. Lo importante es ofrecer una diversidad de espacios para generar ambientes protegidos y de sana convivencia, con una vigilancia que debería disminuir hasta hacerse innecesaria frente al trabajo autónomo.

Respetando los tiempos de habla: El curso como una asamblea

La organización como asamblea permite propiciar diálogos horizontales, como ocurrió en un curso de la especialidad de Construcción de un liceo técnico-profesional. Surgieron tres proyectos similares y debía decidirse si se hacían los tres o se elegía uno. Gracias a la vinculación

de una cooperativa de profesionales de la arquitectura y la construcción, se estableció la lógica de asamblea para la toma de decisiones que se mantuvo durante todo el semestre y se eligió enfocar el trabajo en un solo proyecto y hacer un diseño participativo del espacio que integrara las tres ideas.

“En el liceo nos daban todas las instrucciones, entonces era solo seguirlas, en el ABP era diferente porque nosotros teníamos que elegir cada paso para hacer un proyecto, teníamos que pensar y planificar nosotros”.

(Jennifer, estudiante CH 3° medio 2018, liceo de Lo Prado)

“Hay objetivos de aprendizaje que perfectamente uno puede adaptar, hay un objetivo común que se plantea, que tiene que ver con la necesidad, con algún tema que sea de la coyuntura. El objetivo específico de la asignatura lo podemos adaptar a un objetivo común”.

(Fernando, profesor de Ciencias, Independencia)

→ **Comentarios:**

“Valoro esos espacios de asamblea en donde se decida o delibere conjuntamente qué van a hacer, qué cosas se tienen que hacer, y quiénes las van a hacer, y distribuir las tareas”.

(Dorian, estudiante TP, 3° medio 2019, liceo de Peñalolén)

“Tiene que haber ausencia de egoísmo de asignatura, o sea, entender que desde matemáticas hasta artes son todas importantes en la formación integral. En el ABP hay que ser generoso, dar tu espacio, ceder tu tiempo”.

(Paulina, profesora de Historia, liceo de Pudahuel)

“Yo estuve siempre presente, acompañándolos y trabajando con ellos de igual a igual, como cuando limpiaron el bosque, estuve ahí con ellos, como una más, no diciéndoles qué hacer. Fue súper intenso, trabajamos hard en el patio, fuera de la sala, porque al final la sala era como una jaula, en cambio el patio es como libertad misma”.

(Paulina, profesora de Historia, liceo de Pudahuel)

Creando comunidades de aprendizaje: Vinculaciones y gestión

La vinculación con diversas comunidades externas a la institución educativa se torna una de las acciones fundamentales en la implementación de esta propuesta, ya que, por una parte, pueden aportar significativamente al desarrollo de los proyectos, y por otra, fortalece las redes y alianzas colaborativas entre distintas personas y grupos en miras de construir comunidades de aprendizaje. Al tratarse de proyectos con enfoque social y comunitario, la vinculación con personas, instituciones estatales y privadas, agrupaciones sociales, comercio local u organizaciones artísticas, tanto dentro de la escuela como en el barrio, comuna o país, apunta a tejer redes de colaboración en función de objetivos de aprendizaje y de desarrollo social, cultural y local de las comunidades vinculadas. El tipo de alianza y el nivel de la vinculación dependerán de los distintos contextos

y posibilidades de crear redes y realizar gestiones por parte de los involucrados en el desarrollo del proyecto, como docentes, estudiantes o equipo directivo. Los proyectos resultan una buena instancia para establecer vinculaciones que permitan instalar una red de colaboración que trascienda los propios proyectos. Tanto en el mismo territorio como en otros espacios como municipios, sociedad civil o universidades, la vinculación permite abrir la escuela a la sociedad a partir de intervenciones concretas con una lógica participativa, donde todas las partes deben desarrollar la capacidad de gestión en función del desarrollo de un proyecto.

¿Cuándo establecer las vinculaciones?

No hay una etapa específica donde hacer las vinculaciones, ya que pueden ser transversales a todo el proceso, involucrando a comunidades en distintos momentos de la implementación, o establecerse en una etapa específica. Lo

importante es considerar el tiempo que requieren las gestiones para hacer efectiva la vinculación.

En esta unidad, se revisarán algunos perfiles de comunidades presentes en dos contextos: el territorio y la sociedad civil, y el de la educación superior, entregando sugerencias y experiencias de vinculación efectiva en estos espacios.

Vinculaciones con la comunidad local y la sociedad civil

Las escuelas son centros neurálgicos del desarrollo social y cultural de un territorio, un punto de encuentro y formación de niños/as y jóvenes. Relacionar la escuela con su comunidad apunta a levantar proyectos comunes en función de sus propias problemáticas locales. El fortalecimiento de estas comunidades puede desarrollarse a partir de la vinculación del barrio o la comuna con los proyectos generados desde las escuelas, que apuntan a transformaciones a nivel

local. Organizaciones sociales, barriales, deportivas, culturales y funcionales pueden participar activamente en la generación e implementación de los proyectos, no solo como beneficiarios, sino que involucrándose directamente en acciones concretas o comprometiendo algún tipo de recurso. Generar proyectos participativos en el barrio o sector donde se inserta la escuela permite el fortalecimiento del tejido social y favorece la consolidación de comunidades organizadas, solidarias y con capacidad de gestión y autogestión. La identidad barrial y territorial se consolida con el encuentro de una comunidad en torno a un proyecto colectivo de forma colaborativa y abriendo espacios de diálogo para la cohesión social y la participación ciudadana.

Posibles vinculaciones

Instituciones municipales, gubernamentales y privadas

La municipalidad de la comuna donde está el liceo suele ser una buena aliada, desde sus respectivas unidades, departamentos



y divisiones administrativas. También pueden existir en el territorio, tanto en la propia escuela o en el barrio y comuna, programas de ministerios del Estado o programas sociales privados como ONGs o fundaciones.

Organizaciones comunitarias, territoriales y funcionales

En los territorios existen organizaciones comunitarias funcionales que, sin fines

de lucro, buscan representar y promover valores específicos de la comunidad dentro del territorio de la comuna. Juntas de vecinos, clubes de tercera edad, clubes deportivos, culturales o sociales, bomberos, comités de servicios, entre otras, promueven constantemente la participación comunitaria. También, dentro de la escuela existen Centros de apoderados, de exalumnos y de estudiantes.

Comercio local y otros espacios comerciales

Los negocios y empresas del barrio y comuna pueden ser un buen aliado cuando se requieran insumos para las actividades de los proyectos, ya sea a través de donaciones directas o algún acuerdo específico. También, otros espacios comerciales como Pymes y empresas con responsabilidad social empresarial (RSE). Actores relevantes de la comunidad En un barrio pueden existir personas particulares que, sin tener un cargo formal o pertenecer a una organización, ejercen algún tipo de influencia, interés y activación dentro de su propia comunidad, ya sea por su trayectoria e incidencia en temas o problemáticas colectivas o por su capacidad de gestión y acción.

Formas de vinculación*Invitación a jornadas de trabajo o eventos*

Se pueden levantar acciones concretas y específicas en función de las actividades propuestas en el proyecto, en sesiones de trabajo o eventos públicos, donde la

organización comunitaria, territorial o funcional se involucra y participa, ya sea con aportes o trabajando en conjunto con los/as estudiantes.

Apoyo con recursos

Pueden solicitarse donaciones directas para actividades específicas o solicitar financiamiento a través de la presentación del proyecto o la postulación a algún fondo concursable.

Talleres, charlas o cursos

Este formato permite una vinculación más profunda ya que apunta a la transferencia de conocimientos y experiencias que una organización pueda entregar para los/as estudiantes puedan capacitarse y ocupar esos conocimientos y experiencias para el desarrollo de sus proyectos.

Vinculación entre proyectos o programas

Bajo una lógica de colaboración recíproca, la vinculación puede hacerse entre proyectos ya desarrollados o en ejecución, o adscribiéndose a algún programa que se esté implementando en la comunidad

educativa u otro espacio.

Algunos tips para vinculaciones efectivas*Carta de presentación*

Para darse a conocer a alguna organización o agrupación, se puede redactar una carta de presentación del equipo y del proyecto, señalando el contexto y solicitud de colaboración. Puede ser escrita o en formato audiovisual, grabando un video claro, conciso y original.

Conociendo a nuestra comunidad

Partiendo por los propios estudiantes y otros miembros de la comunidad escolar y barrial, se puede ocupar la técnica de bola de nieve, que consiste en identificar en cadena (de una persona que lleva a otra, y ésta a otra) a los actores (personas, instituciones, agrupaciones) relevantes del territorio (escuela, barrio, comuna).

Golpeando puertas

Las instituciones públicas y privadas suelen tener mecanismos formales para establecer contacto, pero siempre será útil ir a

“golpear puertas” a municipios, empresas y organismos estatales para agilizar el contacto y los procesos.

Fondos concursables y concursos de proyectos

Existen distintos fondos concursables públicos y privados y concursos de proyectos donde pueden postularse proyectos ABP. Postular ya es un ejercicio significativo de aprendizaje y experiencia, aunque los resultados pueden tardar más de un semestre, por lo que se puede pensar como una segunda etapa del proyecto o postular antes de una implementación de ABP. En el siguiente capítulo dedicado a planes de financiamiento de proyectos se revisarán algunos.

Vinculaciones con comunidades universitarias

Las universidades y centros de educación superior cumplen un rol social al asumir como propios los temas y las problemáticas del país para contribuir en la búsqueda de soluciones y propuestas

que desde la academia beneficien a toda la sociedad. La producción y transferencia de conocimientos como un bien público y la intervención efectiva en espacios comunitarios que trascienden la universidad, se transforman en el foco de las actuales propuestas de vinculación y extensión universitaria.

Las comunidades de aprendizaje, en su intento de formar comunidades que aprenden, comprometidas con el aprendizaje recíproco, apuntan a la transformación de las formas y relaciones en la educación orientadas hacia el bien común, y el desarrollo local y humano. La vinculación entre el mundo escolar y el mundo universitario fortalece la creación de estas comunidades, entregando a estudiantes secundarios/as una experiencia de relación con la educación superior que les permite ampliar sus expectativas con miras a sus proyectos de vida, y a estudiantes universitarios/as, académicos/as y profesionales de la educación superior una experiencia real y aplicada de trabajo en terreno.

Posibles vinculaciones

Cursos, talleres y seminarios de planes de estudio de carreras universitarias

Los planes de estudio de las distintas carreras que ofrece una institución de educación superior cuentan con cursos o talleres que apuntan a desarrollar habilidades transversales y a entregar experiencias reales de vinculación con el medio y otras comunidades, formando profesionales comprometidos con su sociedad. La vinculación se puede intencionar no solo en carreras con foco social, sino que en todas las áreas del conocimiento, a partir de la formación de equipos de trabajo de estudiantes secundarios/as y universitarios/as en función de la implementación de los proyectos surgidos en la escuela. También pueden vincularse estudiantes que estén realizando sus trabajos de tesis o pasantías, abriendo la posibilidad de levantar investigaciones y generar conocimiento a partir de un trabajo aplicado en el contexto escolar.

¿Cómo vincularse?

Estableciendo contacto a través de los correos electrónicos institucionales del docente a cargo del curso, taller o seminario, o de la Dirección de Escuela, Departamento y Carrera, disponibles en la web de cada institución de educación superior.

¿Qué tipo de vinculación se puede establecer?

Para formar equipos de trabajo entre estudiantes secundarios/as y universitarios/as para el desarrollo del proyecto. Como apoyo específico en alguna etapa de la implementación, en función de las actividades o el tema propuesto. Como monitores de acompañamiento para la implementación de las etapas. Deben manejar la metodología y ser guías durante la implementación de las etapas, aplicando los instrumentos y procurando seguir la secuencia lógica propuesta en coordinación con el docente que implementa. Tanto estudiantes de pedagogía como otras áreas del conocimiento pueden vincularse

a proyectos escolares como parte de sus actividades prácticas dentro de su formación profesional.

Programas de Extensión Universitaria o de Vinculación con el medio

Las distintas unidades universitarias, como facultades, institutos o departamentos cuentan con programas institucionales que buscan vincularse con otras instituciones y con la sociedad a través de actividades de extensión fuera de la propia universidad. Más allá de la difusión de carreras, la extensión universitaria es una de las tres funciones sustantivas de las universidades, junto a la investigación y la docencia, por lo que vincularse con escuelas públicas promueve el desarrollo cultural y la transferencia de conocimiento. Charlas, talleres, exposiciones, actividades artísticas y otros recursos del aprendizaje pueden compartirse desde la universidad a través de estos programas. Muchos cuentan además con fondos concursables internos y externos para proyectos sociales o de vinculación con el medio.

¿Cómo vincularse?

Haciendo una propuesta de vinculación a través del correo institucional, página web o redes sociales del programa o de la universidad, instituto o facultad a la que pertenezcan, o revisando la oferta que pueda ofrecer el programa en su página web y redes sociales.

¿Qué tipo de vinculación se puede establecer?

La postulación a un fondo concursable. La realización de alguna actividad de extensión en la escuela (taller, exposición museográfica, intervención artística, etc.). Visita de los/as estudiantes secundarios a la universidad o los espacios culturales que esta ofrece.

Organizaciones estudiantiles universitarias

El mundo universitario trasciende las salas de clases. Los/as estudiantes de forma autónoma a partir de su propia gestión y capacidad de organización, levantan agrupaciones estudiantiles para abordar distintas temáticas de su interés y generar acciones concretas. Grupos artísticos,

colectivos políticos, deportivos o culturales inciden en la vida universitaria y muchas veces desarrollan su trabajo fuera de la universidad. Algunos están más ligados a la propia institución universitaria y otros funcionan de forma más independiente. Vincularse con estas organizaciones permite ampliar la mirada respecto a ciertos temas o experiencias desde una voz cercana generacionalmente, tejiendo puentes directos entre estudiantes secundarios/as y universitarios/as organizados/as.

¿Cómo vincularse?

La mayoría de estas organizaciones cuentan con correo electrónico y principalmente redes sociales (como Facebook, Instagram o Twitter) donde se presentan y suben sus actividades y formas de contacto.

¿Qué tipo de vinculación se puede establecer?

Realización de charlas, talleres o conversatorios sobre temas de su especialidad.
Actividades y acciones específicas en alguna etapa del proyecto.

Participación de los equipos de proyecto, en función de los temas comunes abordados entre el proyecto y la organización.

Asesorías, talleres, charlas o investigaciones de egresados/as, docentes o académicos/as

Red de egresados, gremio de docentes o investigaciones de académicos/as y docentes universitarios/as pueden ser espacios de vinculación a través de asesorías, charlas, talleres o actividades en escuelas a partir de su propia labor, investigación en curso, área de especialización o experiencia profesional. Estas acciones se pueden vincular a la temática o actividades del proyecto, invitando a profesionales y académicos a visitar las escuelas con el fin de transferir conocimientos y aportar al desarrollo social y cultural de estos espacios.

¿Cómo vincularse?

A través de sus correos electrónicos institucionales (de su lugar trabajo o universidad) disponibles en la web, ya sea en colectivos políticos, deportivos o culturales inciden en la vida universitaria y muchas

veces desarrollan su trabajo fuera de la universidad. Algunos están más ligados a la propia institución universitaria y otros funcionan de forma más independiente. Vincularse con estas organizaciones permite ampliar la mirada respecto a ciertos temas o experiencias desde una voz cercana generacionalmente, tejiendo puentes directos entre estudiantes secundarios/as y universitarios/as organizados/as.

¿Cómo vincularse?

La mayoría de estas organizaciones cuentan con correo electrónico y principalmente redes sociales (como Facebook, Instagram o Twitter) donde se presentan y suben sus actividades y formas de contacto.

¿Qué tipo de vinculación se puede establecer?

Realización de charlas, talleres o conversatorios sobre temas de su especialidad.
Actividades y acciones específicas en alguna etapa del proyecto.
Participación de los equipos de proyecto, en función de los temas comunes abordados

entre el proyecto y la organización.

Asesorías, talleres, charlas o investigaciones de egresados/as, docentes o académicos/as

Red de egresados, gremio de docentes o investigaciones de académicos/as y docentes universitarios/as pueden ser espacios de vinculación a través de asesorías, charlas, talleres o actividades en escuelas a partir de su propia labor, investigación en curso, área de especialización o experiencia profesional. Estas acciones se pueden vincular a la temática o actividades del proyecto, invitando a profesionales y académicos a visitar las escuelas con el fin de transferir conocimientos y aportar al desarrollo social y cultural de estos espacios.

¿Cómo vincularse?

A través de sus correos electrónicos institucionales (de su lugar trabajo o universidad) disponibles en la web, ya sea en sus perfiles profesionales de LinkedIn o en la página web institucional.

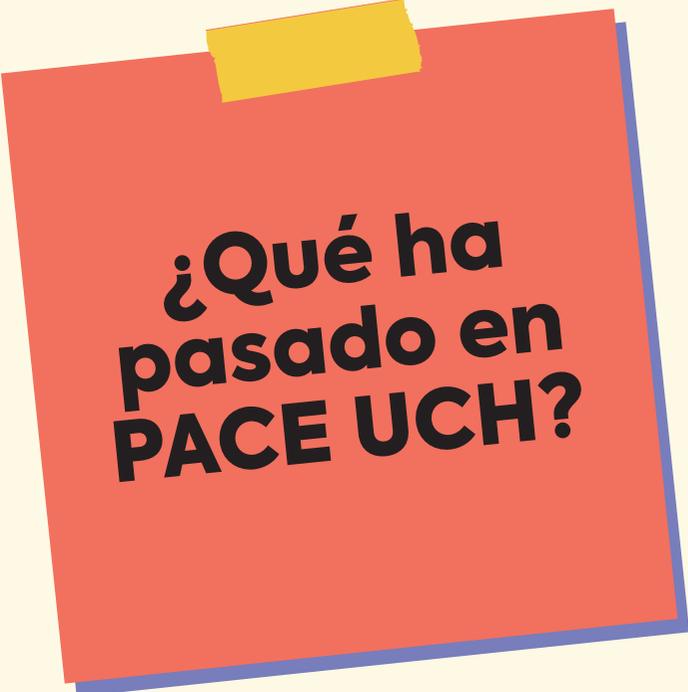
¿Qué tipo de vinculación se puede establecer?

Realización de charlas, talleres o conversatorios sobre temas de su especialidad.

Realización de asesorías expertas a los equipos de proyecto para el diseño y ejecución de sus actividades.

Desarrollar trabajos de investigación en el contexto escolar.

Visita de los/as estudiantes secundario/as a sus espacios de trabajo en laboratorios o facultades.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

El municipio en terreno

En distintos proyectos, se han establecido vínculos con las municipalidades de las comunas donde están los liceos. En un proyecto de un curso que buscaba recuperar un terreno baldío en un barrio, la Unidad de Aseo y Ornato del municipio participó en jornadas de limpieza de un micro-basural, aportando insumos de aseo e higiene. En otro proyecto que buscaba fomentar el uso de la bicicleta, la Unidad de Deportes de otra municipalidad donó bicicleteros y organizó una cicletada barrial. En un proyecto sobre huertos escolares, los/as estudiantes visitaron el vivero municipal, conociendo plantas y formas de conservación de la flora.

Postulando a fondos concursables y concursos de proyecto

Existen variados fondos concursables y concursos de proyectos escolares y

comunitarios donde pueden postularse proyectos ABP en etapa de diseño (aunque los plazos de resultados y ejecución suelen ser extensos), tanto desde instituciones del Estado (como INJUV, MINSAL, MINEDUC, MINCAP) o privadas (Fundaciones, centros de estudio, ONGs, embajadas).

Un municipio en conjunto con el Ministerio de Salud implementaba un programa de intervención psicoeducativa en los liceos, y abrieron un concurso para proyectos escolares en la comuna. Llenando el formulario, realizando un video y participando en asesorías, estudiantes de un liceo postularon su proyecto ABP de enfermería escolar y consiguieron el financiamiento para comprar una camilla, insumos médicos y capacitación. La Universidad Academia Humanismo Cristiano abre a nivel nacional un concurso para proyectos escolares de acción, “Transforma”, que en su versión 2019 fue ganado por dos liceos con proyectos ABP que buscaban recuperar espacios a partir del reciclaje y la interculturalidad.

Organizaciones estudiantiles universitarias en terreno

Al momento de identificar un tema y proponer actividades para desarrollar un proyecto dentro de distintos liceos, se han establecido contactos con organizaciones estudiantiles a través de correo electrónico y redes sociales. En un liceo surgió el proyecto de realizar talleres de sexualidad, donde se invitó a DiversINAP, agrupación de estudiantes de la carrera de Administración Pública que se dedican a temas de diversidad sexual. También, se invitó al colectivo Demente Abierta, iniciativa de estudiantes de Periodismo, quienes crearon una plataforma sobre educación sexual e identidades de género. En un liceo surgió el proyecto de concientizar sobre el consumo de drogas, y se invitó al Núcleo de Investigación sobre Juventudes ligado a la carrera de Sociología para realizar una charla sobre consumo en la juventud. Lo mismo ha sucedido en contexto virtual con vinculaciones con estudiantes de la Federación de Estudiantes FECH y Centros

de Estudiantes de carreras.

Taller de Innovación Social IN3001: Hacer el bien, hacerlo bien, pasarlo bien

Entre las experiencias de vinculación con comunidades universitarias, destaca la realizada con el Taller de Innovación Social IN3001 de la carrera de Ingeniería Civil Industrial de la Universidad de Chile, donde estudiantes de esa carrera forman equipo con estudiantes de los liceos para el co-diseño y co-implementación de proyectos de innovación social durante un semestre. Se han realizado más de quince proyectos de distinto tipo en cuatro liceos durante cuatro semestres del curso, donde los/as estudiantes universitarios/as se han involucrado desde el diagnóstico participativo hasta la presentación de los resultados, tanto en el liceo como en la universidad.

Profesionales comprometidos con la sociedad

Con la idea de asesorías expertas y talleres aplicados, se ha invitado a profesionales y



académicos de la universidad a participar en los proyectos. En un liceo, los/as estudiantes querían mejorar el menú del casino, y se invitó a una académica de la carrera de Nutrición y Dietética a realizar un taller sobre alimentación saludable y ley de etiquetados. En otro liceo, querían solucionar el problema de las inundaciones en invierno, y se invitó a egresadas de la carrera de Geografía a realizar talleres sobre tipos de suelos. Se ha invitado a diseñadores a hacer talleres de creación de afiches, a una veterinaria a apoyar jornadas de tenencia responsable de mascotas, o a arquitectos a realizar diseños participativos de espacios públicos. También, académicos de carreras como Psicología o Trabajo Social han desarrollado investigaciones en el marco de las trayectorias educativas, la convivencia escolar y la psicología educacional.

→ **Comentarios:**

“Fue muy bueno trabajar con estudiantes universitarios y con el centro de salud comunitaria, nos guiaron, había partes que se nos hacían difíciles, y ellos nos ayudaron a buscar información y a guiarnos en cómo hacer las cosas”.

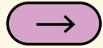
(Annays, estudiante III medio HC 2021, liceo de Renca)

“El curso, al ver estudiantes universitarios que se unían a trabajar con nosotros, se motivaron mucho. Eran un punto clave de todo, sentíamos que no estábamos solos. Además, nosotros nos acercábamos a ellos para poder aclarar nuestras ideas de lo que queríamos estudiar después del liceo”.

(Coraleiny, estudiante III medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)

“Nos sentíamos felices con los/as estudiantes de la u porque podíamos hacerles preguntas, nos sentíamos mucho más cercanos, con más confianza, estábamos casi a la par, porque con un profesor la relación es distinta, más de respeto y cuidado en cómo expresamos las cosas”.

(Paulina, profesora de Historia, liceo de Pudahuel)



2.3 Etapa 1. Diagnóstico participativo

Actividades de la etapa:

- *Árbol de Problemas*
- *Simulacro de Proyecto*
- *Criterios para la selección de una idea de proyecto*

Luego de la planificación y organización, comienza el trabajo junto a estudiantes. Una primera etapa debe apuntar a levantar colectivamente una idea de proyecto. Para eso, se sugiere comenzar con un diagnóstico participativo, que permita identificar problemáticas comunes para proponer soluciones en un formato de proyecto. Un diagnóstico participativo es una instancia inicial que permite pensar en una idea de proyecto a partir de la identificación de una problemática reconocida por los/as estudiantes y que es compartida por la comunidad que confluye en el territorio o contexto. Implementada en una o más sesiones de trabajo (esta propuesta considera dos sesiones) y partiendo desde una pregunta guía abierta o en relación con una temática, asignatura(s), especialidad(es), unidad u Objetivo de Aprendizaje, esta etapa da como resultado una idea de proyecto que ya permite visualizar su impacto y alcance, siendo una primera aproximación a la definición de objetivos y la necesidad de recursos para que estos se cumplan.

Planificación curricular del ABP

Es en esta etapa, a partir del trabajo con

los y las estudiantes, se identificará el tema o área del conocimiento que abordará el futuro proyecto. Para esto, y a partir de la asignatura o las asignaturas donde se inserta el trabajo de ABP, se deben definir los Objetivos de Aprendizaje (OA) que se abarcarán durante todo el proceso y las habilidades que se buscarán desarrollar. Esta planificación docente puede hacerse de distintas formas, dependiendo del/a propio/a docente y las indicaciones técnico-pedagógicas del modelo educativo de la escuela. Lo importante es tener claro:

- Cuáles son los OA que se abarcarán en el proceso (si se tomarán los OA en sus distintos niveles o los OA priorizados del currículum adaptado, si se avanzará en una nuclearización de OA entre asignaturas, si se trabajará con un mapa de progreso de aprendizaje, entre otras alternativas que ofrece el currículum).
- Cuáles serán las habilidades donde se pondrá el foco (ya sea las habilidades transversales del siglo XXI que se presentaron en el módulo anterior o las habilidades y competencias propias de la asignatura o especialidad).

Teniendo esto claro, se pueden diseñar evaluaciones que respondan precisamente a

los OA que se abarcan y/o a las habilidades que se desarrollan.

Planificación de la etapa 1. Diagnóstico participativo

Diagnosticar permite conocer las causas y los efectos que generan las problemáticas comunes, a partir de un diálogo que releva la participación y la voz de los/as propios/as estudiantes. Esta etapa reconoce estas problemáticas localizadas en un contexto y territorio determinado, a partir de los propios miembros de la comunidad, quienes buscarán una posible solución. Es una primera etapa de la planificación estratégica del proyecto, que parte desde la reflexión y el diálogo de los/as estudiantes, se avanza hacia la acción pensando en posibles soluciones que estén a su alcance, según los recursos que puedan gestionar y los tiempos que se propongan. De esta forma, el diagnóstico dará como resultado la formulación de una idea de proyecto de intervención local donde se acojan los intereses de los/as estudiantes y se generen acciones concretas que transformarán parte de su territorio.

Primera actividad.

Encontrando una problemática común:

Árbol de problemas

El diagnóstico participativo se puede abordar a partir de dos actividades complementarias entre sí, y una tercera deliberativa. La primera actividad propuesta, que busca identificar una problemática común en relación con el tema, contexto o territorio en el que se enmarcará el ABP, es el Árbol de problemas.

El árbol de problemas es un instrumento de fácil comprensión y aplicación que fomenta la reflexión para identificar problemas que les afectan a las/os estudiantes y a su comunidad (el curso, la escuela, el barrio, el país, etc., dependiendo del territorio definido) y que pueden ser de distinta naturaleza a partir de una pregunta abierta o intencionada por el/la docente según su planificación.

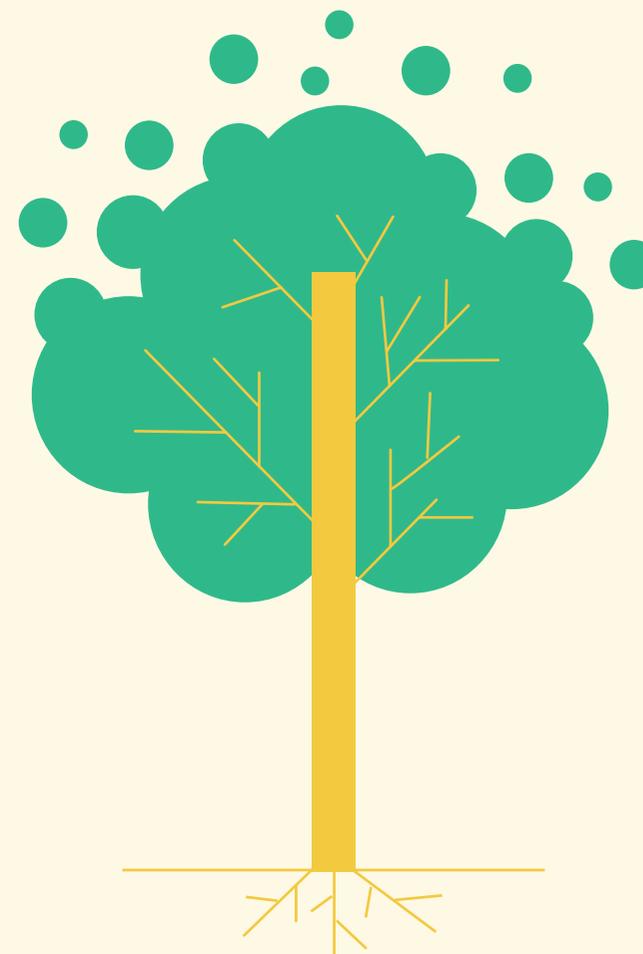
Esta técnica busca ordenar ideas reconociendo problemáticas individuales y colectivas que confluyen en una comunidad y jerarquizándolas en relación con las valoraciones que el grupo le da a partir de criterios comunes. El relevamiento de un problema central permite pensar colectivamente sus causas y sus efectos, como también considerar su alcance e impacto, para pensar soluciones alcanzables por el grupo que lo presenta.

Objetivo de la etapa:	Identificar una problemática común presente en el territorio (escuela, barrio, comuna) o contexto (pandemia, problemáticas sociales, ambientales, juveniles, etc.) y proponer una solución en formato de pre-proyecto.
Actividades o sub-etapas contempladas:	Árbol de problemas - Simulacro de proyecto - Selección de idea de proyecto.
Tiempo ideal propuesto:	1, 2 o 3 sesiones de trabajo (de 2 horas pedagógicas cada una).

Planificación de la actividad o sub-etapa: Árbol de problemas

Al identificar un problema que lo afecta directamente y es compartido por sus pares, el/la estudiante se sitúa y se piensa como parte de una comunidad, donde puede cumplir un rol activo para aportar a la solución de ese problema. Así, no solo visualiza su rol individual en su comunidad, sino que también su rol colectivo, como estudiantes y ciudadanos/as que pueden organizarse para aportar a la sociedad con soluciones reales a problemáticas comunes.

Objetivo de la actividad	Identificar una problemática compartida y presente en el territorio (escuela, barrio, comuna, país u otro territorio donde se quiera trabajar) o contexto (presencial o virtual), reconociendo los efectos que genera ese problema y las causas que lo hicieron emerger.
Materiales:	Cartulinas (con imagen de árbol), plumones, post-it. En contexto virtual, pizarra interactiva como Jamboard o Padlet.
Tiempo estimado:	1 sesión (2 horas pedagógicas).
Pregunta guía:	¿Cuáles son los problemas que identifican en su contexto o territorio? (La pregunta guía se puede adaptar a un contexto (físico o virtual) y/o territorio (liceo, barrio, comuna, país u otro), enfocando problemas en torno a una temática, área del conocimiento, asignatura, especialidad, etc., según la necesidad, objetivos y planificación del/la docente).



Posibles soluciones
Salen del árbol, y son una primera aproximación a la solución como lluvia de ideas.

Efectos
Van en la copa y ramas, ya que se pueden ver a simple vista y surgen desde el tronco.

Problema central
Va en el tronco, ya que es estructural y base del árbol.

Causas
Van en las raíces ya que no se pueden ver, pero dan origen al problema.

Imagen 4. Árbol de problemas

Implementación del árbol de problemas

Pregunta guía: ¿Cuáles son los problemas que identifican en su contexto y/o territorio

Paso a paso:

Dividir al curso en grupos de trabajo (idealmente no más de diez por grupo) y repartir los materiales.

- Se presenta el dibujo de un árbol (en la cartulina o en la pizarra virtual) con el tronco, raíces y ramas bien identificados.
- Se plantea la pregunta guía, se designan roles (moderador/a que en este caso debiese ser el/la docente, por ser una primera sesión) y se abre la conversación en torno a la pregunta guía.
- Cada estudiante propone problemas que reconozcan en su contexto o territorio (según la propuesta del docente) y los van anotando en el tronco del árbol (problema central).
- Se abre la discusión para elegir un problema central. La idea es llegar a un consenso en torno a un solo problema a abordar, contraponiendo posiciones,

opiniones y perspectivas según la relevancia que le atribuya el grupo participante. Pueden unirse distintas problemáticas en una que las integre o se pueden ir descartando según el nivel de interés (de los/as propios/as estudiantes) o de importancia (para la comunidad considerada). Si no se llega a consenso de forma dialogada, pueden votar.

- Se selecciona un problema central y se deja en el tronco del árbol, ya que es la estructura desde donde se desarrolla el debate.
- A partir de ese problema, se identifican todas las causas posibles que lo ocasionan, registrándolas en las raíces del árbol, ya que no se ven pero están en su base. Se deben identificar los factores que incidieron en la existencia de ese problema y que causaron su aparición.
- Identificando las causas, se reconocen los efectos que el problema genera, ubicándolos en la copa y ramas del árbol, ya que se ven a simple vista y surgen del tronco. Los efectos son evidentes y afectan

en distintos niveles y a distintas personas. La idea es reconocerlos para tener una idea más clara del alcance del problema.

- Identificando causas y efectos, se proponen posibles soluciones como lluvia de ideas que salen desde la copa del árbol. Estas ideas serán una primera aproximación a las acciones que se realizarán durante las siguientes etapas, que dará origen al diseño e implementación del proyecto. Las propuestas de soluciones que surjan en esta actividad pueden ser de distinta naturaleza, por lo que hay que fomentar la creatividad. El qué y el cómo se hará, se verán en la siguiente actividad.
- Cada grupo de trabajo debe presentar y conocer los árboles de los otros grupos del curso. Para eso, cada grupo selecciona, de la forma más democrática posible, a los/as representantes que presentarán el trabajo a todo el curso.
- Cada grupo presenta sus resultados, mostrando su árbol con un problema central, causas, efectos e, idealmente, posibles soluciones.

-Se debe seleccionar el problema o problemas que abordarán en el futuro proyecto. Pueden seleccionar un problema como curso, lo que resultará en un proyecto común (que puede tener sub-proyectos para intencionar la participación de todos/as los/as estudiantes) o abordar distintos problemas y realizar distintos proyectos (dependiendo de la capacidad de seguimiento y acompañamiento del/la o los/as docentes que se involucren).

Resultados esperados:

Para cada grupo de trabajo, un árbol con un problema central, con sus causas y efectos, debatido y consensuado, y primeras ideas de posibles soluciones. Selección de un problema central como curso o como grupos de trabajo, con ideas iniciales sobre qué proyecto realizar.

* Grupos de trabajo más pequeños facilitan la comunicación, mientras que grupos más grandes facilitan la participación y la pluralidad de voces en el debate de ideas.

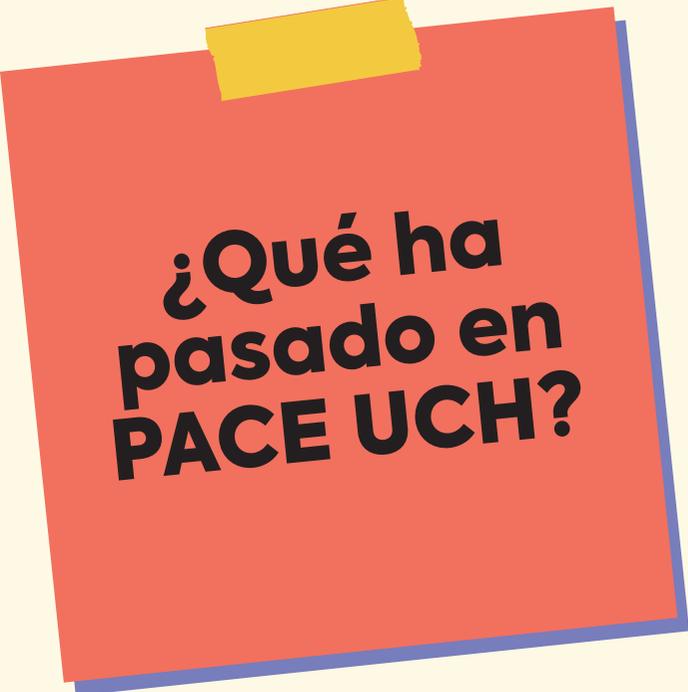
* La pregunta guía debe interpelar a los/as propios/as estudiantes, llevándolos a su realidad. Pero también puede apuntar a pensar y solidarizar con una comunidad distinta, tomando elementos del Aprendizaje Servicio (A+S).

* Tanto causas como efectos pueden no alcanzar consenso o tener visiones contrapuestas, lo que no significa que el problema identificado no sea útil para el ejercicio.

* No siempre se llega a un problema único, ya que cada grupo puede intentar impulsar la selección de su idea. Esto permite avanzar a la siguiente actividad con un abanico más amplio de problemas y posibles soluciones.

* Si bien es normal debatir en torno a las posibles acciones, la idea es guiar la discusión en torno a los problemas, no profundizando tanto en la solución, que es el foco de la actividad siguiente.

* Al pensar en posibles soluciones, se pueden atacar tanto las causas como los efectos. Lo importante es no delimitar "a priori" el campo de acción, dejando espacio a todas las propuestas que propongan los/as estudiantes.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Abordando un problema desde la especialidad

Técnico-Profesional
En un curso de la especialidad de Construcción de un liceo Técnico-Profesional, el problema se intencionó hacia temas propios de la especialidad, surgiendo el problema de la falta de un espacio propio dentro del liceo para el curso, desarrollando un proyecto de construcción de una plaza de la especialidad.

O desde una asignatura Científico-Humanista

Problemas de salud o medio ambiente se han asociado a proyectos en la asignatura de Ciencias (como la necesidad de una enfermería escolar o la construcción de huertos caseros) o problemas socioambientales y comunitarios se han asociado a proyectos en la asignatura de Historia y Ciencias Sociales (como la recuperación de un espacio comunitario o la ayuda a familias de la comunidad).

Invitando a la comunidad local a contar sus problemas

En un liceo rural, el director invitó a representantes de organizaciones sociales

del barrio para que dieran su testimonio y contaran sus problemáticas a los/as estudiantes antes de desarrollar su árbol de problemas. El Club de la Tercera Edad, el Comité de Agua Potable, los Bomberos, la Junta de Vecinos pudieron compartir con el curso, desde donde surgieron proyectos que apuntaban a toda la comunidad, como la limpieza de microbasurales o el cuidado de los perros callejeros.

Pensando en problemas globales con soluciones locales

A raíz de la pandemia y la virtualidad, el territorio dejó de presentarse como el único espacio común donde comparten los/as estudiantes, ya sea la escuela o el barrio. Se propuso pensar en problemáticas que esta pandemia estaba generando o intensificando, tanto a nivel mundial.

Pensando en el territorio en distintos niveles

Al plantear la pregunta guía, los/as estudiantes de tres liceos pensaron en el territorio en función del clima escolar y el tipo de convivencia que presentaba la comunidad escolar. En un liceo con mayor grado de conflicto, los problemas estaban dentro de la sala de clases (como el bullying

o la violencia de género); en otro con menor grado, se pensaba en el liceo completo (como la falta de espacios o de talleres); y en el que presentaba menores niveles y un sentido de comunidad relacionada a su contexto rural, reconocían los problemas afuera del liceo, en el barrio (como limpiar un microbasural aledaño o recuperar un sector abandonado).

Liceo 1.

Problema central: Inseguridad dentro de la sala y el liceo.

Causas: Falta de mecanismos de seguridad.

Constantes robos.

Efectos: Miedo. Desconfianza. Mala convivencia.

Liceo 2.

Problema central: Falta de actividades recreativas dentro del liceo.

Causas: No se considera la opinión de estudiantes. No hay espacios para otras actividades.

Efectos: Sedentarismo. Frustración.

Aburrimiento.

Liceo 3.

Problema central: Acumulación de basura en espacios comunes del barrio.

Causas: Falta de cultura ambiental. Poco sentido comunitario para el cuidado de espacios.

Efectos: Microbasurales. Enfermedades. Contaminación. Inseguridad.

→ **Comentarios:**

“Tener que pensar qué era lo que queríamos en nuestro liceo, tanto para nosotros como para los demás, porque los proyectos no eran solo para nuestro grupo, sino que también pensábamos en la comunidad en general”.

(Jennifer, III medio HC 2018, liceo de Lo Prado)

“El ABP como es un aprender-haciendo, involucra a sus estudiantes, como en la primera parte, cuando se le invita a hacer el árbol de problemas, el niño contextualiza y afloran las necesidades de la comunidad y fundamentalmente de lo estudiantil, y esto está directamente relacionado con lo que es la educación hoy día”.

(profesora Claudia, jefa UTP, liceo de Lo Prado)

“Buscamos las opiniones de cada uno de nuestros compañeros, no solamente de los de III medio, también de I, II y IV medio, les preguntamos qué era lo que creían que hacía falta en el liceo”.

(Lilyanne, III medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)

“En este momento de pandemia y luego del estallido social, nuestro proyecto trataba de enfermedades de salud mental que en este último tiempo han sido muy recurrentes en adolescentes. Vimos lo que está pasando en nuestro entorno, y de eso prácticamente no se habla”

(Annays, III medio HC 2021, liceo de Renca)

Segunda actividad

Buscando una solución: Simulacro de proyecto

Un segundo momento en el diagnóstico participativo supone avanzar en la propuesta de solución para que se transforme en un pre-diseño de proyecto. Luego de la identificación de un problema común, se buscan posibles soluciones a partir de una propuesta de idea inicial. Esta etapa se plantea como una aproximación al proyecto y se construye a partir de respuestas intuitivas a preguntas orientadoras cuyo resultado será el esqueleto de proyecto o pre-proyecto. Estas respuestas permiten ordenar la idea en función de una estructura lógica inicial que posteriormente se convertirá en los distintos componentes del diseño del proyecto. Objetivos, metodología, resultados esperados, recursos y plazos se empiezan a pensar desde esta etapa como un acercamiento concreto al proyecto a realizar. A este ejercicio le hemos llamado “simulacro

de proyecto” y permite construir en un corto plazo una propuesta de solución en formato de pre-proyecto, con un orden lógico y una estructura básica que presenta, de forma inicial, la solución que se buscará profundizar e implementar en las siguientes etapas.

Planificación de la actividad o sub-etapa: Simulacro de proyecto

Pensar en un proyecto es fomentar el pensamiento de diseño (o design thinking) a través del trabajo colaborativo y la experimentación, permitiendo el desarrollo de:

- Empatía para comprender el contexto del problema
- Creatividad en la generación de ideas y soluciones
- Razonamiento para la solución a un contexto particular

Objetivo de la actividad	Proponer una solución al problema identificado en la actividad anterior, de forma colectiva y en formato de pre-proyecto.
Materiales:	Pliego de cartulina (con preguntas orientadoras) - plumones - post it. En contexto virtual: Pizarra interactiva como Padlet o Jamboard – Videollamada con posibilidad de dividir en grupos.
Tiempo estimado:	1 o 2 sesiones (2 horas pedagógicas).
Pregunta guía:	¿Cómo desarrollaremos la idea de solución del problema identificado anteriormente? (incluir las preguntas orientadoras que se presentan a continuación)

Pregunta orientadora	Componente de proyecto que responde la pregunta
¿Qué?	Objetivo: Qué se quiere hacer para solucionar o aportar a la solución del problema.
¿Por qué?	Fundamentación: Explica con bases razonadas y argumentadas el por qué hacer el proyecto.
¿Para quién?	Beneficiarios: Público objetivo y personas o grupos que recibirán los resultados del proyecto.
¿Con qué?	Recursos: Identifica los recursos materiales y humanos que se necesitan para ejecutar el proyecto.
¿Cómo?	Descripción: Presenta las acciones, actividades o pasos a seguir para alcanzar los objetivos del proyecto.
¿Cuándo?	Planificación: Ordena las acciones que se realizarán en un marco temporal detallado.

Preguntas orientadoras para el simulacro de proyecto

Paso a paso:

- Se pueden mantener los mismos grupos de trabajo de la actividad anterior, o se pueden juntar en función de la identificación de una problemática o propuesta de solución común.
- Se reparten los materiales con el pliego de cartulina (o escritos en la pizarra interactiva) con las preguntas:
¿qué? - ¿por qué? - ¿para quién? - ¿con qué? - ¿cómo? - ¿cuándo?
- Se revisa el árbol de problemas y se selecciona alguna de las ideas de solución que surgieron.
- A partir de la idea de solución, cada grupo va respondiendo colectivamente las preguntas orientadoras, idealmente en orden. Se van registrando las respuestas consensuadas en el instrumento (cartulina o pizarra virtual).
- Si las respuestas no llegan a consenso, se registran los disensos para una posterior revisión. Lo importante es mantener el orden lógico de las respuestas que se van dando.

- La pregunta “¿qué?” es la síntesis de la propuesta de solución y plantea el propósito a seguir. En una etapa posterior, se transformarán en el objetivo general (central) y los objetivos específicos.
- “¿Por qué?” busca justificaciones de la propuesta, fundamentaciones razonadas de por qué es necesario hacer el proyecto, con evidencias, comparaciones y argumentaciones sólidas.
- “¿Para quién?” busca identificar a las personas, grupos de personas o comunidades que se beneficiarán o recibirán los resultados del proyecto, ya sea en el propio territorio u en otro espacio.
- “¿Cómo?” presenta las acciones concretas que se necesitan realizar para lograr el propósito del proyecto. Se presenta como un punteo de actividades y pasos a seguir.
- “¿Con qué?” identifica los recursos que se necesitan. Materiales que se ocuparán, personas que tienen que trabajar o aportar recursos, costos y gastos asociados a las distintas acciones a realizar.
- “¿Cuándo?” ordena cronológicamente las acciones propuestas en un plazo

- determinado para la ejecución del proyecto.
- Ya con el pre-diseño estructurado, se debe buscar un nombre para el proyecto, que sea llamativo y transmita la idea o tema central.
 - Una vez respondidas estas preguntas, se presentan los resultados en forma de exposición al resto del curso, para seleccionar o definir a qué idea de proyecto se le dará continuidad en el resto del proceso.
 - Para la selección de la idea de proyecto a realizar, se deben considerar una serie de criterios que se presentan a continuación y que deben estar presentes a lo largo de toda esta etapa (y de las siguientes etapas).
 - La decisión de cuál o cuáles proyectos a realizar dependerá de los criterios que se presentan a continuación, y de la decisión del/la docente. También del grupo curso, respecto a su capacidad y compromiso para abordar las acciones propuestas.

Resultados esperados:



Para cada grupo de trabajo, el pre-proyecto con todas las preguntas respondidas y presentadas al curso. Selección del o los proyectos que se desarrollarán en las próximas sesiones.

* No es necesario seleccionar una sola idea de solución, ya que el mismo proceso irá mostrando si esa idea es posible de realizar o no, en función de los criterios que se revisan más adelante.

* Una Carta Gantt permite ordenar visualmente las acciones del proyecto en una secuencia temporal que identifica plazos y roles según el tiempo propuesto para su implementación (una propuesta se revisa en la siguiente sección "Componentes de un proyecto").

* Se parte desde la base de que no se cuenta con recursos económicos, por lo que hay que definir lo que se necesitará para luego, en una etapa posterior, ver qué estrategia se ocupará para conseguirlos.

* Para el nombre del proyecto, se sugiere proponer un nombre de fantasía (llamativo, que genere interés) y un nombre técnico que explicita el área temática o propósito del proyecto.
Ejemplo:
LICEOLANDIA: Talleres culturales en el liceo X
CICLO SEGURO: Fomentando el uso de transportes no contaminantes

* La idea de esta etapa no es completar todas las respuestas de forma acabada, sino ser una aproximación a lo que se trabajará en las etapas siguientes en el diseño de proyecto.

Criterios para la selección de una idea de proyecto

¿Qué proyecto implementaremos?

Esta primera etapa debe cerrar con la selección de la idea o ideas de proyectos a desarrollar. Después de realizadas las actividades de Árbol de problemas y Simulacro de proyecto, cada grupo de estudiantes se organiza como un equipo de proyecto y distribuyen los primeros roles y tareas. Un primer ejercicio es presentar los resultados de las actividades, ya sea al cierre de cada actividad, o íntegramente al final de la etapa. La idea de esta presentación es que cada equipo pueda hacer un primer ejercicio de ordenamiento de ideas y exposición de las mismas. También, permite que los otros equipos de trabajo que hayan surgido conozcan el trabajo de sus compañeros/as, generando diálogos y otras visiones y opiniones. Esta etapa reflexiva y expositiva, se puede complementar con preguntas metacognitivas que apunten a recoger

testimonios, impresiones y percepciones respecto al proceso vivido, a las expectativas generadas y a las sensaciones, emociones y aprendizajes que surgieron. La idea que se convertirá en proyecto debe someterse a un análisis grupal en torno a ciertos criterios que permitirán vislumbrar si la idea se puede o no se puede llevar a cabo.

Planificación de la actividad: Selección de idea de proyecto

La selección del proyecto o proyectos a implementar en las siguientes etapas dependerá de distintos criterios, donde hay que considerar una serie de factores internos y externos para asegurar que la implementación pueda ser efectiva.

¿Se puede hacer?, ¿tenemos la capacidad?, ¿existen las condiciones?, ¿podemos conseguir los recursos?, ¿el proyecto es un aporte a la solución del problema?, son preguntas que deben ir respondiéndose durante toda esta etapa, donde la decisión final debe ser tomada en grupo bajo estos criterios.

Objetivo de la actividad	Presentar los resultados de las actividades anteriores para seleccionar el proyecto o los proyectos que se diseñarán e implementarán en las siguientes etapas del proceso.
Materiales:	Árbol de problemas y simulacro de proyecto completado por el grupo de trabajo.
Tiempo estimado:	1 sesión, aunque puede integrarse a la sesión Simulacro de Proyecto.
Pregunta guía:	¿Qué proyecto realizaremos en las siguientes etapas?

Criterios para la selección de una idea de proyecto

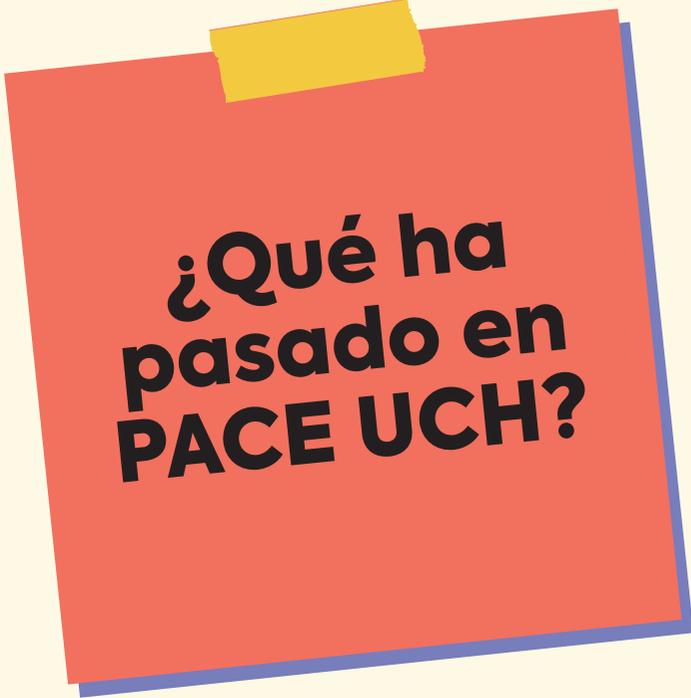
- **Creatividad:** La idea es una respuesta creativa a una problemática reconocida en su contexto.
- **Viabilidad:** Es posible llevar a cabo la idea y alcanzar el objetivo propuesto en los plazos considerados.
- **Factibilidad:** Es posible disponer de los recursos, los tiempos y los espacios necesarios para llevar a cabo el proyecto.
- **Pertinencia:** La idea es adecuada u oportuna para aportar a la solución del problema detectado.
- **Sustentabilidad:** El proyecto puede mantenerse en el tiempo después de terminado lo planificado.
- **Participación:** La idea sugiere la integración de distintos miembros de la comunidad escolar (y extra-escolar) para su implementación.

Algunas experiencias de ABP desarrolladas

Resultados esperados:

Selección de una o más propuestas de proyecto para abordar durante las siguientes etapas. Si existe la capacidad de desarrollar distintos proyectos, se puede dar cabida a todas las ideas presentadas o elegir uno o algunos, en función de los criterios anteriores. La forma de elegir un proyecto puede ser a través del diálogo, llegando a un consenso grupal a partir de la conversación y contraposición de puntos de vista. Si no se llega a un consenso dialogado, se puede elegir a través del voto. Según criterios curriculares y alineándose a los objetivos de aprendizaje, la selección del proyecto puede ser por decisión del/a docente.





¿Qué ha pasado en PACE UCH?

junto a comunidades escolares

Algunos resultados de “simulacros” que se convirtieron en proyectos

Durante la implementación de esta etapa en cursos de tercer medio de distintos liceos, las respuestas e ideas que iban surgiendo abrían abanicos de posibilidades y reflexiones surgidas colectivamente a partir de un interés por generar transformaciones reales en sus contextos y comunidades.

Nombre del proyecto: Aperrados

Problema central: Alta cantidad de animales abandonados en las calles del barrio.

¿Qué hacer? Fomentar la protección y el cuidado de los animales domésticos y callejeros

¿Por qué hacerlo? Porque los animales abandonados transmiten enfermedades y no hay conciencia sobre la tenencia responsable de mascotas.

Nombre de proyecto: Ciclo Seguro.
Programa de fomento de uso de transportes no contaminantes

Problema central: Falta de espacios para bicicletas y de una cultura sobre el uso de medios de transporte no contaminantes.

¿Qué hacer? Concientizar a la comunidad escolar sobre los beneficios del uso de medios de transporte no contaminantes para la salud y el medio ambiente fomentando su uso.

¿Para quién hacerlo? Para las y los estudiantes del liceo. Para los docentes y funcionarios del liceo.

Nombre del proyecto: Concientización de lo moderno. Informándonos sobre educación sexual

Problema central: Falta de educación sexual en la juventud.

¿Qué hacer? Concientizar a la comunidad sobre temas de sexualidad y género para tener una vida más segura e informada.

¿Cómo lo haremos? Realizando charlas de expertos sobre diversidades sexuales y enfermedades de transmisión sexual. Jornadas de sexualidad responsable con conversatorios y presentación de libros y películas.

Nombre del proyecto: Green Leaf. Pulmón verde para el liceo.

Problema central: Falta de espacios verdes dentro del liceo.

¿Qué hacer? Implementar áreas verdes dentro de liceo, concientizando a la comunidad escolar sobre su cuidado e importancia.

¿Con qué lo haremos? Materiales reciclables, Pallets, plantas, artículos de aseo, tierra de hoja. Talleristas para construcción de huerto.

Nombre del proyecto: Vida Manzana. Fomentando la vida sana y el deporte.

Problema central: Sedentarismo, falta de cultura deportiva y de hábitos saludables.

¿Qué hacer? Fomentar la cultura del deporte a partir de campeonatos y talleres deportivos.

¿Cómo lo haremos? Realizando talleres deportivos, campeonatos de diversos deportes en formato mixto, charlas sobre vida sana.

¿Cuándo lo haremos?

Actividad/ meses	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Talleres	X	X		
Campeonato fútbol		X	X	
Campeonato básquet			X	X
Charlas saludables		X		X

→ **Comentarios:**

“Elegimos ese lugar con el propósito de crear un lugar donde haya integración, comunicación, un lugar de relajación y recreación, donde estudiantes vayan ahí a conversar, descansar en un lugar bonito y acondicionado”
(Coraleiny, III medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)

“Comenzó con una dinámica de hacer grupos de trabajo donde cada grupo aportaba una idea, y al final, todas esas ideas se juntaron en una única gran idea que fue hacer una plaza donde está la especialidad”
(Dorian, III medio Construcción 2019, liceo de Peñalolén)

“Siento que fue una experiencia bonita para ser más empáticos, poder pensar en algo que nos hiciera bien a todos, salir de nuestra individualidad, no solo lo que yo quiero, sino que plantearlo en un grupo y poder conversarlo”
(Jennifer, III medio HC 2018, liceo de Lo Prado)



2.4 Etapa 2. Diseño de proyecto

Sub-etapas o actividades:

- *Diseño de componentes del proyecto*
- *Investigación e indagación*
- *Mapeos y técnicas participativas*

Luego de haber relevado una problemática colectiva y haber propuesto una solución, se debe avanzar en el diseño del proyecto, profundizando en sus componentes, generando instancias de investigación y profundización de contenidos, identificando personas y espacios que confluyen en la idea de proyecto, entre otros procesos interrelacionados que permitirán tener la base del proyecto que se implementará. Antes de realizar actividades, hay que planificar colectivamente el proceso completo, de forma que cada implementación que se haga sea el resultado de un trabajo organizado que considere una serie de factores y elementos previos que permitirán tener los objetivos y los roles claros. Además, este diseño debe ser flexible y estar sometido a revisión y adaptación durante todo el proceso.

Planificación de la etapa 2. Diseño de proyecto

Si las respuestas intuitivas de la etapa anterior (diagnóstico participativo) dieron como resultado un pre-diseño, en esta etapa se debe avanzar desde la intuición a un pensamiento metodológico y de diseño

Objetivo de la etapa:	Identificar y describir los componentes que conforman el diseño de un proyecto, de forma de establecer el diseño de la estructura de éste.
Materiales	Guía con orientaciones y modelo de diseño de proyecto impreso o virtual.
Tiempo estimado:	2 o 3 sesiones.
Pregunta guía:	¿Cuáles son los componentes del proyecto? ¿Cuál es el objetivo general del proyecto y cuáles son los objetivos específicos, la fundamentación, las y los beneficiarios, las actividades principales y los recursos necesarios del proyecto?

bajo la lógica de proyectos ABP en una matriz más compleja y profunda que el “simulacro de proyecto”.

El diseño de proyecto es el mapa que marca el camino de un proyecto. Una ruta o guía que permite orientar el trabajo, marcando el camino que deberá seguir el proyecto para alcanzar sus objetivos.

Componentes del diseño de proyecto

Las mismas preguntas de la etapa anterior se transforman en los componentes de proyecto, con una estructura más determinada y detallada.

“¿Qué hacer?” se transformará en los objetivos, uno general y otros específicos, corazón de un proyecto.

“¿Por qué hacerlo?” será la fundamentación, que justifica la realización del proyecto.

“¿Para quién?” dará cuenta de las personas o comunidades que recibirán los resultados del proyecto, los/as beneficiarios/as, tanto directos como indirectos.

“¿Con qué?” será la identificación de los recursos que se necesitarán para su ejecución.

“¿Cómo?” será la descripción del proyecto,

señalando las actividades a realizar para alcanzar el objetivo.

“¿Cuándo?” ordenará las actividades en una planificación temporal.

Todos estos componentes darán como resultado el diseño del proyecto, que si bien estructura y ordena las acciones que vendrán, se presenta como una guía susceptible a ser adaptada y modificada según las circunstancias que surjan en el proceso.

Planificación de la actividad:

Componentes del diseño de proyecto

Objetivo de la actividad: Identificar y describir los componentes que conforman el diseño de un proyecto, de forma de establecer la estructura de este.

Objetivos generales y específicos

El objetivo general de un proyecto es el resultado del proceso de análisis de la información recogida en el diagnóstico y traza el rumbo del proyecto articulando las actividades, los recursos y la metodología. Expresan propósitos a cumplir más que acciones a realizar y debe haber uno general y otros específicos que se desprenden del primero.

Para la formulación de objetivos se ocupan verbos activos que caracterizan la acción a realizar. Partiendo con un verbo en infinitivo, el objetivo general es la síntesis de todo el proyecto propuesto, presentando la aspiración o propósito que se quiere alcanzar.

Deben ser:

- a) Claros, en un lenguaje comprensible y sintético.
 - b) Precisos, factibles de alcanzar con los recursos disponibles, la estrategia adoptada y los plazos previstos.
 - c) Pertinentes, en relación lógica con la situación que se pretende resolver.
- Los objetivos específicos se desprenden del objetivo general, por lo que están contenidos en el mismo.

Si alguno escapa al alcance del objetivo general, se trata de otro objetivo general, o sea, de otro proyecto. Hay que velar por no confundir objetivos específicos con actividades, ya que los primeros son proposiciones, mientras las segundas acciones concretas para alcanzar esas proposiciones.

Orientaciones para la construcción del objetivo general

- Debe definir lo que se pretende lograr con el proyecto, sus resultados o logros esperados y solo debe ser UNO por proyecto. Si tiene más de uno, se trataría de dos proyectos distintos.
- Responde a la pregunta ¿qué se quiere lograr?
- Es aquel propósito más amplio que conforma el marco de referencia en torno al cual se estructura todo el resto de los elementos que componen el proyecto (que se verán a continuación).
- Es el gran fin que se persigue y que una vez ejecutado significa que el proyecto debe estar realizado.

Verbo que indica el cambio



Personas
Comunidades
Poblaciones
Organizaciones



Personas
Comunidades
Poblaciones
Organizaciones



¿Dónde se espera ver este cambio?
¿Cuándo?
¿A cuántos afecta el cambio? ¿Cómo se alcanza ese cambio?

Ejemplos:

Ejemplo

Objetivo general:

Fomentar + la educación ambiental y la protección del medioambiente + en los/as estudiantes y comunidad escolar del liceo + a partir de acciones en torno al reciclaje, huertos y vida sana.

Orientaciones para la construcción de objetivos específicos

Estos se desprenden directamente del objetivo general. Son las grandes líneas de acción que van a permitir su realización. Por esta razón deben estar en total coherencia con él. Sus principales características son:

- Responden a la pregunta ¿cómo se pretende lograr el objetivo general?
- Son más concretos que el objetivo general.
- Su realización debe ser evaluable.
- De ellos se desprenden las actividades. Cada objetivo específico puede tener asociadas más de una actividad.
- No hay un número específico de objetivos específicos para un proyecto, pero suelen ser entre 3 y 5.
- Cada uno puede vincularse a un resultado

esperado a partir de las actividades que contempla ese objetivo.

Ejemplo:

A partir del ejemplo anterior de objetivo general, se pueden desprender los siguientes objetivos específicos:

- Fomentar la cultura del reciclaje construyendo un punto verde para los residuos que se generen dentro del liceo.
- Generar instancias de aprendizaje en torno a la mantención y cuidado de un huerto escolar.
- Desarrollar acciones de difusión del cuidado del medioambiente por parte de las y los estudiantes de liceo.

Resultados esperados:

De la mano de los objetivos específicos están los resultados esperados de un proyecto, que son aquellos logros concretos y observables de las acciones del proyecto. A cada objetivo específico le corresponde al menos un resultado esperado. Esta identificación de resultados da cuenta del impacto del proyecto, ya que permite ver los efectos que este generará.

Ejemplo

A partir de los objetivos específicos del ejemplo anterior, se desprenden los siguientes resultados esperados:

- Instalación de un punto verde de reciclaje en el patio del liceo, con infografías para su uso y un protocolo de funcionamiento y mantención.
- Construcción de un huerto en el patio vacío del liceo, con especies plantadas en la tierra, y 4 pallets para huertos verticales. Protocolo de funcionamiento. Tres talleres sobre mantención de huerto.
- Tres talleres sobre cuidado del medioambiente. Tres charlas sobre cambio climático y conflictos medioambientales. Tres jornadas de fomento de hábitos saludables y vida sana.

La fundamentación

Una idea de proyecto debe justificarse por distintas razones. Su realización tiene una "razón de ser" y puede ser transmitida a quienes están escuchando el proyecto, sobre todo si de esto depende algún tipo de apoyo o financiamiento. La fundamentación de un proyecto presenta los antecedentes

que justifican la urgencia y relevancia de su realización, reuniendo información surgida en el diagnóstico y la investigación. La fundamentación entrega la información necesaria para hacerse una idea del problema y entender su naturaleza.

Responde a la pregunta ¿por qué es necesario realizar este proyecto? Para apoyar la respuesta a esta pregunta recurriremos al diagnóstico realizado en la primera parte del proyecto para explicar la prioridad y la urgencia del problema para el que se busca solución. Existen muchas vías para lograr el objetivo general y nuestro proyecto es una de ellas. Por eso, debemos justificar por qué la solución que elegimos es la más adecuada y viable para resolver un problema principal. La fundamentación presenta los antecedentes que justifican la urgencia y relevancia de la realización del proyecto, reuniendo información surgida en el diagnóstico y la investigación en un texto coherente y explicativo, que apunte a presentar los antecedentes y la caracterización más que a emitir juicios de valor u opiniones y posiciones subjetivas.

Orientaciones para una fundamentación

Antecedentes del contexto

Se deben entregar antecedentes del contexto que permiten explicar las condiciones que existen para que surja un problema o necesidad.

Detección de necesidades y problemas

Se debe explicitar el problema, de modo de hacer evidente el foco de actuación del proyecto.

Alternativas de solución

Se entregan antecedentes sobre los beneficios y atributos positivos que tiene el proyecto en función del problema o necesidad detectada.



Identificación de beneficiarios

En este componente se identifica y cuantifica a las personas y comunidades que están involucradas en el proyecto, ya sea participando directa o indirectamente. Generalmente se hace un estimado de los/as beneficiarios/as, sobre todo los indirectos, que suelen ser más complejos de cuantificar o en algunos casos tienen grados distintos de participación. Lo importante es diferenciar a los beneficiarios directos de los indirectos.

Beneficiarios directos:

Aquellas personas o grupos que participan activamente en el proyecto, ya sea en su desarrollo o recibiendo sus resultados de manera particular. Idealmente deben cuantificarse, identificando un número aproximado de beneficiarios directos/as.

Beneficiarios indirectos:

Aquellas personas o grupos que se ven beneficiados con ese mismo resultado, pero sin ser principales receptores de la

acción. Generalmente son miembros de la comunidad donde se desarrolla el proyecto, por lo que un proyecto generalmente beneficia a más personas de las que se miden de manera directa.

Ejemplo

A partir del ejemplo anterior, se pueden desprender los siguientes beneficiarios:

Beneficiarios directos:

Estudiantes del liceo
(600 estudiantes aprox. de 1° básico a IV medio)

Beneficiarios indirectos:

Docentes, funcionarios y directivos del liceo.
Familias de estudiantes que recibirán insumos del huerto escolar.
Pre-básica y escuela nocturna, que también ocuparán el espacio y recibirán sus insumos.

Descripción de actividades

Señala qué se va a hacer, cómo se hará y qué se espera conseguir con estas acciones. Presenta las distintas actividades que se espera realizar para conseguir los objetivos.

La descripción del proyecto consiste en una narración con cierto detalle de las principales actividades que se propone realizar. Se explican de manera suficiente y las actividades o acciones necesarias de implementar o llevar a la práctica para el logro de los objetivos propuestos.

Describir el proyecto significa presentar una panorámica general de las acciones que llevaremos a cabo presentando una relación entre los propósitos, componentes, estrategias y resultados del proyecto. La descripción presenta las actividades a desarrollar y su estrategia metodológica para realizarlas. Definir las actividades es un ejercicio operativo de los propios objetivos, existiendo por lo menos una acción por cada propósito establecido en los objetivos específicos y que deben ser pertinentes a estos.

Aunque no es necesario señalar todas las actividades que se realizarán, sí deben presentarse las principales, de forma que se pueda ver cómo impacta el proyecto y cómo estas actividades se ordenan en una secuencia lógica.

Ejemplo:

A partir de los objetivos y resultados esperados del ejemplo anterior, se desprenden las siguientes actividades:

- Gestionar recursos con actividades autogestionadas
- Construcción de punto verde
- Diseño de infografías
- Construcción de huerto
- Capacitación para su uso
- Contactar talleristas
- Realizar talleres
- Contactar a charlistas
- Planificación de jornadas saludables
- Realizar jornadas

Planificación de actividades

Ordena cronológicamente la ejecución de cada actividad. Permite visualizar el conjunto de actividades, ordenadas de forma secuencial, desde el inicio del proyecto, hasta la última acción considerada. Un modelo de planificación es un cronograma o carta Gantt, un cuadro de doble entrada, en donde la primera columna indica las actividades a realizar, y

en las siguientes, ordenadas en unidades de tiempo (días, semanas, meses), se establece el momento de su realización.

Es una forma de graficar el desarrollo del proyecto, visualizando el conjunto de actividades, ordenadas de forma secuencial, desde el inicio al fin de su ejecución.. A la carta Gantt se le puede agregar una columna final que distinga el rol de cada integrante del equipo de trabajo para el desarrollo de las actividades. Bajo una lógica de equipos de trabajo colaborativos y horizontales, se deben establecer roles y funciones claras, donde se definen algunas responsabilidades específicas y otras de carácter transversal al proyecto y compartidas por más de un integrante. Se debe velar por una organización equitativa y democrática de los roles y funciones, potenciando liderazgos, pero también distribuyendo el trabajo para que todas y todos participen y tomen decisiones.

X

Actividad/tiempo	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Quién lo hace
Gestionar recursos con actividades autogestionadas	X	X			Todos los equipos
Construcción de punto verde		X	X		Todos los equipos
Diseño de infografías			X	X	Equipo B
Planificación de jornadas saludables			X	X	Equipo A
Realización de jornadas				X	Todos los equipos

Identificación de recursos

Otro proceso importante es la identificación de los recursos que se necesitan para lograr los objetivos del proyecto, ya sean materiales, pecuniarios o humanos, para posteriormente pensar un plan de gestión de los mismos (que será revisado en el módulo siguiente).

Esta identificación debe lograr una caracterización y cuantificación de los recursos necesarios para la ejecución de cada actividad. El tipo y cantidad de recursos que el proyecto requiere para su desarrollo permite elaborar un presupuesto, haciendo cotizaciones para su adquisición. En el ámbito de los proyectos se suele clasificar los recursos en al menos tres tipos: humanos, materiales y financieros. En la actualidad, dado el desarrollo de los recursos tecnológicos, se distinguen también los recursos de carácter digital.

Tipos de recursos

Recursos humanos

Son las personas, equipos externos y colaboradores necesarios para la realización de las actividades, aparte del equipo de proyecto (talleristas, charlistas, especialistas, etc.)

Recursos materiales

Son los insumos que se requieren: materiales, equipos, herramientas u objetos de cualquier tipo que se necesitan para realizar las actividades.

Recursos financieros

Es el presupuesto general del proyecto. Contempla los gastos y costos que se van a producir. Se requiere un plan para su gestión, que se verá en el siguiente módulo.

Recursos digitales

Son los recursos de tipo virtual, como software, servidores, redes sociales, hosting. Estos recursos cobran mayor

importancia en proyectos de tipo virtual.

Cerrando el diseño de proyecto

En esta etapa del proyecto, lo importante es que el esqueleto previamente completado tome "cuerpo" con cada uno de los componentes presentados, claramente identificados. También es importante que todo el equipo de proyecto maneje estos contenidos, de forma de poder "defender" y presentar su proyecto a terceros (otros cursos, directivos, comunidad abierta, etc.).

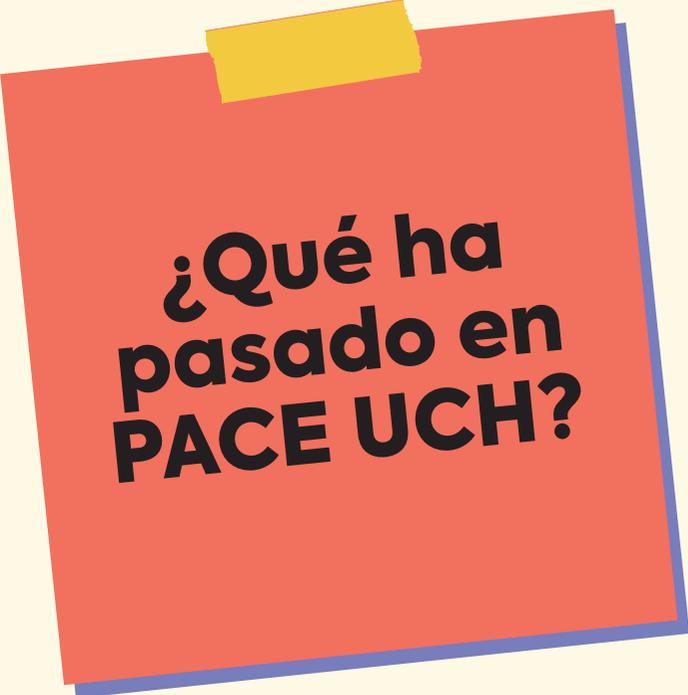
A considerar: Diseño en acción

El diseño de proyecto debe estar abierto a ser modificado y adaptado en función del contexto y de lo que vaya pasando durante la ejecución de las actividades planificadas, para que el equipo pueda hacer un "diseño en acción" cuando se enfrenten a desafíos no previstos o resultados no esperados en plena implementación.

Resultados esperados:



Diseño del proyecto con sus componentes claramente identificados y explicados: Objetivo general y objetivos específicos; resultados esperados; fundamentación; identificación de beneficiarios directos e indirectos; descripción de actividades; planificación de actividades; e identificación de recursos.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Algunos diseños de proyectos ABP

Durante la implementación de esta etapa en cursos de III medio de distintos liceos se tomó como base lo trabajado en el "simulacro de proyecto" de la etapa anterior de diagnóstico participativo. De esa forma, los pre-diseños pudieron pulirse para transformarse en diseños más robustos, como en el siguiente ejemplo:

Nombre de proyecto: Proyecto X. Cuida tu higiene con Topin

Objetivo general: Generar conciencia sobre nuestro entorno para motivar la importancia de la higiene en el entorno y mejorar la limpieza en el colegio.

Objetivos específicos:

1. Crear conciencia en la comunidad escolar a través de campañas sobre limpieza y cuidado de la higiene.
2. Fomentar una mejor higiene dentro del establecimiento, reeducando y motivando a la participación.
3. Modificar la higiene de los espacios comunes como baños, a través de la concientización en torno a su cuidado y mantención.

Fundamentación (resumen): Mejorar la limpieza

del liceo, ayudar al planeta y al ser humano, evitar infecciones y cuidarse; para hacer del liceo un lugar agradable.; para disminuir el porcentaje de riesgo de enfermedades contagiosas: porque el liceo es nuestra segunda casa: para mejorar la convivencia; porque beneficia a la escuela y da más comodidad.

Beneficiarios: Estudiantes del liceo (750 estudiantes).

Indirectos: Profesores, directivos, familias y apoderados.

Descripción de actividades:

1. Hacer talleres con charlas para mejorar el ambiente escolar y para fomentar la limpieza del establecimiento. Difundir los talleres dentro de liceo. Presentar afiches e infografías.
2. Motivar a toda la comunidad a participar (director y auxiliares). Preparar e implementar un campeonato de limpieza. Concurso entre salas. Presentar a los ganadores del concurso. Mostrar resultados logrados.
3. Arreglar los espacios del baño. Recaudar fondos para comprar los materiales. Arreglar las puertas de los baños. Hacer jornadas de limpieza de baños y de todo el liceo. Grabar un video de difusión del proyecto.

Planificación

Actividad/tiempo	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Quién lo hace
1 Organizar Talleres	X				Equipo A
1 Hacer afiche y difundir		X			Equipo A
1 Hacer talleres	X	X	X		Equipo A
2 Abrir inscripciones campeonato		X			Equipo B
2 Realizar campeonato			X	X	Equipo B
2 Hacer el concurso				X	Equipo A
2 Elegir ganadores				X	Equipo A
3 Comprar los materiales	X	X			Equipo B
3 Hacer jornadas de limpieza		X	X	X	Todos los equipos

“Trabajar en grupo, organizarse bien, administrar mejor las tareas, es algo que sirve en todo y para la vida”.
(Dorian, estudiante Construcción 2019, liceo de Peñalolén)

“Más que el proyecto salga y se haga realidad, lo valioso es que los estudiantes adquieran las herramientas que da el ABP. Los/as estudiantes que participan tienen que aprender a hacer objetivos, decir cómo yo elaboro un proyecto, entonces todo este caminar es para la vida”.
(profesora Claudia, jefa UTP, liceo de Lo Prado)

→ **Comentarios:**

“Algo que rescato mucho fue el aprendizaje de los proyectos en general: nos hacía pensar mucho en lo que queríamos, pero más en lo que debíamos hacer para conseguirlo”.
(Jennifer, estudiante HC 2018, liceo de Lo Prado)

Investigación, indagación y revisión de antecedentes

Procesos ordenados y sistematizados de investigación e indagación permiten profundizar en los temas y contenidos propios del proyecto, contextualizándolos, revisando antecedentes y contrastando fuentes. La revisión bibliográfica, de prensa, la búsqueda web, las asesorías expertas son herramientas que permiten establecer el "estado del arte" en torno al tema o tipo de proyecto, dando sustentos teóricos y acercando experiencias similares en otros contextos.

La etapa de investigación suele atravesar todo el proceso de diagnóstico, diseño y ejecución de un proyecto, ya que permite la profundización temática, la contextualización, el desarrollo del pensamiento científico en un ejercicio constante de reflexión, contrastación de fuentes y revisión de antecedentes. Estos pasos permiten reunir todos los datos, historia, procesos, proposiciones que se han hecho en torno al tipo de problema o tema de proyecto. Incluso, un proyecto puede proponerse objetivos de investigación, con resultados de producción de conocimiento

a partir de sus propias inquietudes, más que en acciones concretas de intervención. La identificación de un problema y el tema o área de un proyecto abre posibilidades y reflexiones que necesitan de un sustento de antecedentes teóricos y aplicados en los que es necesario profundizar. La investigación se puede abordar en sesiones específicas, aunque se debe fomentar durante todo el proceso, ya que constantemente surgirán temas o ideas que necesitan esta profundización.

Planificación de la actividad: Investigación e indagación

Si bien esta actividad puede ser transversal a todas las etapas, se pueden dedicar sesiones específicas para realizar procesos sistemáticos de investigación, enfocando el trabajo en áreas temáticas o contenidos específicos que se pueden abordar desde distintas estrategias investigativas.

Objetivo de la actividad	Profundizar el conocimiento que se tiene del tema del proyecto, contextualizándolo, revisando antecedentes y contrastando fuentes y experiencias similares.
Materiales:	Recursos bibliográficos, escritos, audiovisuales, gráficos, virtuales. Fuentes primarias y secundarias, incluso con la participación de personas expertas o relacionadas al área temática del proyecto.
Tiempo estimado:	1, 2 o 3 sesiones, aunque puede intencionarse durante todo el proceso (diagnóstico, diseño, implementación, presentación de resultados, evaluaciones).
Pregunta guía:	¿Qué sabemos sobre el tema del proyecto?; ¿qué conceptos son los más relevantes dentro del proyecto?

Paso a paso:

- Selección del problema, tema o área del proyecto. Esto viene previamente definido en las etapas de diagnóstico participativo y diseño de proyecto, donde debiese haber surgido un problema y un tema o área de interés. Estos temas contienen una serie de conceptos, definiciones y contenidos que pueden ir profundizándose.
- Identificación de conceptos orientadores y palabras claves que se encuentran al centro de la idea de proyecto.
- Ordenar y acotar. Teniendo esos insumos, se deben ordenar los temas a investigar, para seleccionar conceptos orientadores o palabras claves que se requieren profundizar.
- Revisión comparada de otras experiencias. Con el problema y tema identificado, se pueden buscar otras experiencias similares de proyectos que se hayan realizado o se estén realizando sobre ese tema o soluciones al problema identificado

que se han dado en otros lugares, tanto en contextos similares (en escuelas, universidades o a nivel comunal y nacional) como distintos (en otros países o en territorios). Estas experiencias pueden estar disponibles en la web.

- Recopilación de información. La información disponible en bibliotecas y principalmente en la web puede resultar inabarcable. Establecer ejes temáticos, revisar fuentes bibliográficas específicas (estudios, publicaciones, prensa, documentales) y profundizar en algunos conceptos o palabras claves, permiten enfocar la búsqueda de información en un área más acotada.

- Asesorías de especialistas. Tanto en la propia escuela o territorio como en universidades y centros de estudios se pueden vincular los proyectos con especialistas de su área, permitiendo una profundización temática a partir de la experiencia de profesionales e

investigadores.

- Síntesis y selección de información. Con el amplio abanico de información que se puede levantar en distintas fuentes, se debe priorizar y seleccionar aquella que resulte más pertinente para los objetivos buscados en el proyecto. Algunos criterios que pueden orientar la selección de información es su relevancia para el tema elegido, la naturaleza de sus contenidos, la autoridad en la materia de quienes elaboran esa información, el nivel de actualidad de esa información, su nivel de especialización, su autenticidad, su formato, su accesibilidad, entre otras.



Como decía un viejo docente, "no vamos a inventar la rueda", lo que quiere decir que siempre se pueden encontrar experiencias comparadas de proyectos o ideas similares que se han llevado a cabo en distintos contextos.



Hay distintos tipos de fuentes que se pueden consultar:
 Las fuentes primarias: Contienen información nueva y original que debe sistematizarse y ordenarse.
 Las fuentes secundarias: Contienen información organizada, elaborada, producto de análisis, extracción y reorganización de fuentes primarias.



Algunos sitios web para la búsqueda de material de investigación y revisión de antecedentes:
 Para una búsqueda web más general, Wikipedia puede ser un buen aliado al momento de aproximarse a un tema o área de interés www.wikipedia.org
 Para revisar investigaciones académicas o de medios oficiales. El buscador de Google ofrece la opción de búsqueda específica de investigaciones académicas: <https://scholar.google.es/>
 Otra plataforma que reúne investigaciones académicas indexadas (publicadas en revistas científicas), tanto de Chile como del mundo es: www.scielo.org

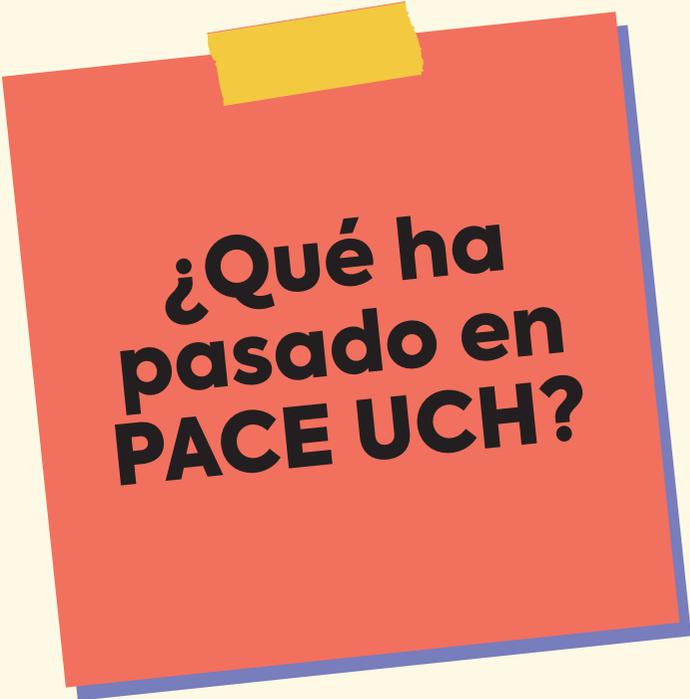


Las palabras claves permiten identificar las ideas más fuertes y determinantes en un proyecto. Suelen ser entre 3 y 5 por proyecto y sintetizan los principales conceptos en los que se apoya la idea que se está desarrollando.

Resultados esperados:



Sistematización de la información recopilada en un informe de antecedentes, revisión bibliográfica y fuentes utilizadas. Este informe puede ser escrito en un documento, presentado en vivo a través de exposiciones o en un formato web como un blog, video, red social, etc.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Encontrándonos con nuestra propia historia

En un liceo se desarrolló un proyecto de rescate de la historia local. La propia biblioteca del liceo (CRA) tenía una serie de publicaciones comunales y locales sobre algunos pasajes de la historia de la comuna y el sector, con fotografías, datos estadísticos y otros insumos bibliográficos que después se complementaron con testimonios de personas que viven ahí, dando vida a la revista de historia local "El coipo a Caballo".

Reducir, reciclar y reutilizar: Sacando ideas del mundo

Para distintos proyectos medioambientales y de construcción con materiales reciclados, se consultan una serie de referentes de todas partes del mundo en la web. Tras googlear y a través de infografías, videos tutoriales e instructivos se pueden consultar estilos y

propuestas de bioconstrucción y reutilización de residuos en escuelas de todo el planeta, donde han salido ideas para trabajar con neumáticos-maceteros, muebles ecológicos hechos con pallets o huertos verticales.

Con las manos en la tierra y los ojos en el aire

En un curso se desarrollaba un proyecto que apuntaba a solucionar problemas de inundaciones en el sector donde se encontraba el liceo, por lo que recibieron una asesoría de una tesista de la carrera de Geografía, quien les enseñó los tipos de suelo y la composición material del lugar, para comprender las razones de las inundaciones. En el mismo curso, se realizaba un proyecto de recuperación de un mirador en un cerro cercano, por lo que se hicieron sesiones de avistamiento y reconocimiento de flora y fauna local con el fin de hacer infografías.

→ **Comentarios:**

“Me di cuenta de muchas cosas que me pasaban y no sabía qué es lo que eran. Al ir investigando, uno ve cosas de la vida cotidiana que cree que son ese tipo de situaciones. Gracias al proyecto, me di cuenta de ese tipo de cosas”. (Annays, estudiante HC 2021, liceo de Renca)

“La investigación en grupo fue una participación muy buena, como que todos íbamos para el mismo lado, todos nos ayudamos entre todos, nos comunicábamos para poder lograr que el proyecto saliera y poder también aprender sobre los temas”. (Annays, estudiante HC 2021, liceo de Renca)

“El ABP es una estrategia ideal en mi rol de profe para generar esos espacios donde los/as estudiantes no siempre escuchan lo que uno dice, o diciéndoles “esto es”, sino que sean ellos los que indaguen, pregunten y se hagan parte”. (profesora Myriam, Administración, liceo de Peñalolén)

“Siempre aplico la indagación científica como metodología de trabajo en la clase, siempre estoy preguntándoles: ¿por qué pasa esto, por qué pasa esto otro? Los proyectos se tratan de eso, de que aprendan a ser ciudadanos críticos, sepan desenvolverse en la vida cotidiana”. (profesor Fernando, Ciencias para la Ciudadanía, liceo de Independencia)

Mapeos y técnicas participativas

Tras el diseño del proyecto, el equipo puede realizar un ejercicio colectivo de identificación y caracterización del territorio donde se inserta la idea, y de las personas, instituciones y espacios que intervienen en el proceso. Estas dos acciones se pueden abordar trabajando con mapas que inviten a pensar conjuntamente sobre aspectos internos del proyecto, como el territorio donde se inserta, sea físico o virtual, y la red de personas o grupos que le cruzan. Para esto, se proponen dos actividades en torno a mapeos participativos.

Mapeos territoriales y Sociogramas o Mapeos de actores.

Estas técnicas provienen de las metodologías participativas de las ciencias sociales aplicadas a la educación ponen el foco en la construcción colectiva del conocimiento. A partir del trazo de "mapas", permiten visibilizar la forma en que los

participantes aprehenden su territorio y lo representan gráficamente, y la identificación de personas e instituciones relevantes para el desarrollo del proyecto. Para una lectura del espacio donde se mueve el proyecto que surja desde los propios sujetos que lo habitan, existen instrumentos que buscan generar diálogos horizontales y participativos, buscando construir imaginarios colectivos en los cuales intervenir. De esta forma, los mapeos colectivos y la identificación de actores relevantes permiten elaborar relatos colectivos en torno a algo común, montando una plataforma que visibiliza encuentros, consensos y desencuentros.

Objetivo de la actividad	Construir colectivamente el mapa del territorio donde se desarrolla el proyecto, identificando los lugares importantes, los puntos de conflicto y los sectores a intervenir.
Materiales:	Imagen o proyección de mapa – lápices – íconos (imágenes de apoyo, señaléticas) – Post It - Plataforma interactiva (como Jamboard o Padlet, trazando el mapa desde cero o con base a una toma satelital de Google Maps).
Tiempo estimado:	1 o 2 sesiones.
Pregunta guía:	¿Cómo nuestro proyecto interviene el territorio que se presenta en este mapa?; ¿qué espacios se intervendrán?; ¿qué podemos encontrar actualmente en este espacio?

Primera actividad: Mapeo colectivo territorial

El mapeo colectivo es un proceso de creación que subvierte el lugar de enunciación para desafiar los relatos dominantes, a partir de los saberes y experiencias cotidianas de los participantes, sobre variados soportes visuales, y lleva a cabo ejercicios performáticos donde se visibiliza el territorio, lo que permite ver la forma en que las y los participantes aprehenden su territorio y lo representan gráficamente. Considerando la diferencia entre mapa y territorio, se entienden los mapas como una representación intencionada de la realidad, mientras que el territorio es una construcción simbólico-espacial en función de cómo los sujetos representan el espacio y sus usos. Un mapeo colectivo puede ser considerado como un ejercicio creativo de visualización, construido y situado a una escala local o situada.

Paso a paso:

- Se presenta la actividad al grupo y el objetivo de la sesión, dejando en claro que el mapa se construye colectivamente y no busca parecerse necesariamente a la realidad, sino que debe reflejar cómo ellos/as entienden y habitan ese territorio, y cómo el proyecto se inserta en él.
- Se presenta el mapa a intervenir y la pregunta guía. El mapa puede venir impreso, trazado, marcando puntos importantes, o se puede construir desde cero a partir de una cartulina o pizarra en blanco. La escala del mapa (la sala de clases, el liceo, el barrio, mundo virtual, otro sector, etc.) dependerá del territorio que se esté considerando en el proyecto. Se pueden ocupar recortes de diarios o revistas y otras señaléticas o íconos (dibujos, fotos, stickers, etc.).
- La propuesta para intervenir el mapa puede girar en torno a: identificar los espacios específicos que se intervendrán; proyectar cómo se inserta el proyecto en el espacio, cómo cambia este espacio;

identificar los puntos críticos que hay que poner foco durante la implementación; caracterizar los distintos espacios que aparecen en el mapa, entre otros enfoques según el tipo de proyecto.

- Se invita a intervenir rayándolo, pegándole señaléticas, trazando flechas, escribiendo o dibujando. La forma de intervenir puede ser variada según la intención del mapeo y la forma en que los/as estudiantes interactúan con la actividad. Lo importante es que sea una intervención colectiva, dialogada y que visualice cómo el proyecto se inserta en el territorio definido, qué espacios serán intervenidos, cuáles son los espacios donde se puede trabajar, dónde hay puntos críticos o de conflicto, qué espacio se conoce y cuál no, etc.
- Tras intervenir colectivamente, se presenta al resto del curso, explicando las intervenciones y el motivo de los puntos resaltados.
- En el caso de proyectos que se insertan en territorios digitales y comunidades virtuales,

se puede construir un mapa en torno a la generación de redes (relación entre actores en espacios virtuales) y nodos (espacios de encuentro de comunidades virtuales).

- Si el mapa se interviene de forma presencial, la idea es registrar el resultado, para incorporarlo a informes y carpetas de proyecto. Se puede escanear o fotografiar, de forma de dejar un registro claro que debe incluir comentarios y análisis.

Variaciones de la actividad:

El mapeo territorial puede abordarse de distintas formas, involucrando a otras personas, estudiantes o vecinos/as del territorio considerado en el proyecto. Otras formas de abordar un mapeo pueden ser:

- Dispositivos en espacios públicos, como mapeos al paso, donde intervienen todas las personas que circulan por el lugar, como en los patios del liceo o en el frontis hacia la calle (incluso a partir de una estrategia virtual con apoyo de las redes sociales).
- Recorridos en terreno: Construyendo

el mapa a medida que se visita el propio espacio, física (recorriendo el lugar) o virtualmente (a través de Google Earth).

- Mapas temporales o temáticos: que dan cuenta no solo del territorio, sino que de procesos temporales (cambios en el tiempo) o temas específicos (como punto de conflictos).

Resultados esperados:

Mapa del territorio donde se inserta el proyecto o espacio que se intervendrá, construido colectivamente. Identificación en el mapa de principales puntos a intervenir, proyectados después de la intervención, los puntos críticos, las áreas relevantes, etc.

* Incluso se puede partir un mapa desde la hoja o pizarra en blanco, y se puede construir y trazar de forma colectiva. Lo importante es que represente lo que se quiere reflejar, ya sea los espacios para intervenir o la situación actual de un territorio.

* Si se cuenta con proyector, se puede proyectar un mapa satelital a través de Google Maps. Visita este sitio acá: <https://www.google.cl/maps/>

* Revisa esta guía metodológica sobre mapeos colectivos y una serie de recursos gráficos y audiovisuales elaborada por el colectivo argentino Iconoclasistas: <https://www.iconoclasistas.net>

Segunda actividad: Sociogramas o Mapeo de actores

Los mapeos de actores es una técnica que pretende hacer una radiografía grupal de personas o comunidad(es), para obtener de manera gráfica las distintas relaciones entre sujetos que conforman grupos o tienen algún tipo de implicancia en el desarrollo del proyecto.

En base a algunos ejes, como por ejemplo el nivel de interés y el grado de influencia en relación con el proyecto, se van evidenciando las relaciones entre personas y comunidades, y se van registrando y ordenando en un mapa-plano. A partir de este orden, se pueden idear estrategias que busquen modificar esos intereses e influencias para que puedan aportar a algún aspecto del proyecto.

Objetivo de la actividad	Identificar a las personas e instituciones que inciden en el desarrollo del proyecto, que participan, participaron o eventualmente podrían participar o afectar el desarrollo del proyecto, según su nivel de influencia para la toma de decisiones (permisos, apoyos, alianzas) y de interés en el proyecto (si la persona o institución se podría interesar en que el proyecto se desarrolle).
Materiales:	Imagen o proyección de plano cartesiano – lápices – Post It – Plataforma interactiva (como Jamboard o Padlet)
Tiempo estimado:	1 o 2 sesiones.
Pregunta guía:	¿A quiénes (personas o comunidades) involucra nuestro proyecto? ¿Qué nivel de interés y de influencia podrían tener para su desarrollo?

Paso a paso:

- Se plantean las preguntas guías al equipo de proyecto y a través de una lluvia de ideas, van anotando en post-it todos los actores, sean personas, agrupaciones, comunidades, grupos, entidades públicas o privadas, etc., que tienen algún tipo de relación con el proyecto (ya sea por su relación con el liceo, con el territorio, con el tema del proyecto, etc.).
- Se debe crear un breve perfil de cada actor identificando quién es, dónde está y qué se necesita de esa persona o colectivo.
- Tras esta identificación de nombres, se pasa al mapa o plano trazado en función de los ejes establecidos. Hay distintas formas de armar un mapa de actores. A continuación, se presentan 2 formas.

Primera propuesta: Mapa con cuadrante cartesiano

Una forma de ordenar a estos actores, puede ser en torno a un plano cartesiano con dos ejes, influencia e interés. De forma colectiva, el grupo va ubicando a cada actor en uno de los cuatro ejes del plano, según:
Su influencia en el territorio o en las decisiones para la ejecución del proyecto

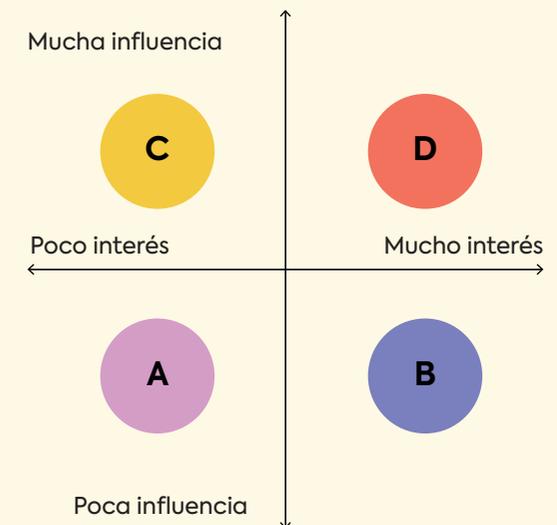
(si a partir de su rol o cargo, puede ejercer influencia y tomar decisiones importantes para el proyecto).
Su posible interés en apoyarlo (si tiene alto interés, está indeciso o indiferente, o si está en contra).

Cuadrante cartesiano Influencia/interés

- Cada actor identificado se ubica en un espacio de un cuadrante en relación con su posible interés en el proyecto y su capacidad de influencia para la toma de decisiones que puedan afectar al proyecto.
- Si el actor tiene poca influencia y poco interés, se ubicará en algún punto del cuadrante A; si no tiene mucha influencia, pero sí interés en el proyecto, se ubicará en el B; si tiene capacidad de influir, pero poco interés, se ubicará en el C; y si tiene interés y a la vez influencia, se ubicará en el D.
- La idea es tomar decisiones y acciones para que los actores se ubiquen lo más arriba y a la derecha del cuadrante D, sobre todo quienes se ubican en el cuadrante C y B.

Cuadrante cartesiano para sociograma

* La creación de una carta de presentación en formato escrito o audiovisual permite dar a conocer el alcance del proyecto para conseguir alianzas y lograr que esas personas o instituciones efectivamente se muevan de cuadrante.



Segunda propuesta: Círculos de relaciones

- Otra forma de graficar las relaciones entre actores es a partir de un mapa de círculos en cuyo centro se ubica el nombre del proyecto o del equipo de proyecto.
- Se hace una lista de los actores identificados, tanto personas como colectivos o comunidades.
- En el plano se grafican los actores en forma de círculos, alrededor de un círculo mayor que es el proyecto o equipo. El tamaño de cada círculo dependerá de la importancia que tengan en relación al desarrollo del proyecto (más grande: mayor importancia; más pequeño: menor importancia).
- Los círculos/actores se ponen a una distancia X, dependiendo de la influencia que tiene el actor sobre el proyecto o problema abordado (cerca: mucha influencia, lejos: poca influencia).
- Se van uniendo los círculos pequeños

al círculo mayor por medio de diferentes flechas que grafican el tipo de relación entre actores y proyecto:

Relación fuerte	[- - - - -]
Relación débil	[- - - - -]
Conflicto	[..... X]
Alianza	[= = = = =]
Sin relación	[..... []]

EJEMPLO DE MAPA DE CÍRCULOS



Cuadrante de círculo para sociograma

Se puede especificar el tipo de relación o proponer nuevas formas que se adapten al contexto donde se realiza el proyecto.

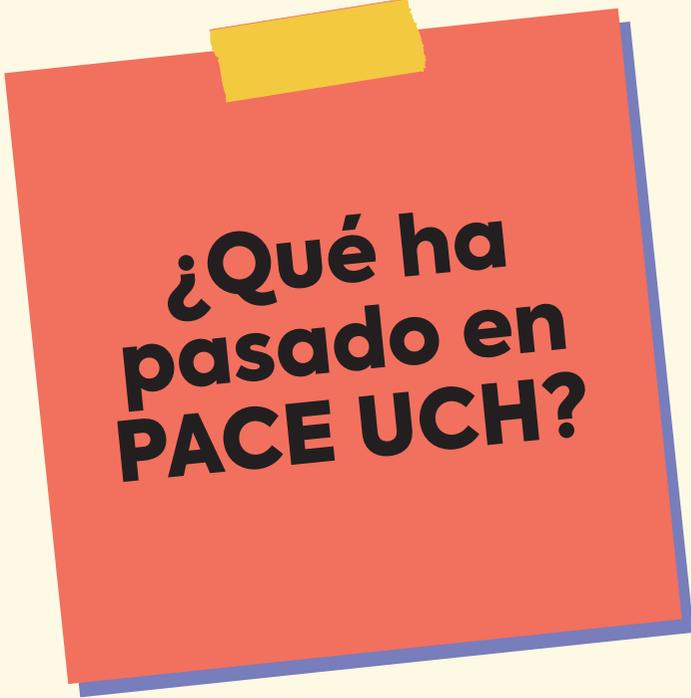
Cierre de actividad para ambas propuestas

- Una vez teniendo a todos los actores en una posición en el plano, hay que buscar estrategias para que estos actores aumenten su interés o ejerzan su influencia, estableciendo formas de contacto y de alianzas o redes. El desafío es buscar estrategias para que aquellas personas o instituciones que tienen un bajo interés e influencia, o donde no hay una relación fuerte, puedan mejorar estos indicadores y se puedan convertir en alianzas estratégicas para el proyecto.

Resultados esperados:



Sociograma o mapa de actores elaborado colectivamente. Lista de estrategias para abordar a cada actor con plazos y formas de contacto.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Mapeo en terreno

En un liceo ubicado en un sector rural, se diseñó un proyecto para intervenir un cerro que era utilizado como mirador, pero se había convertido en microbasural. Junto a estudiantes de Geografía de la UCH hicieron un mapeo en terreno, llevando un plano del cerro e interviniéndolo en el mismo lugar.

Software y Cooperativismo

En un curso de especialidad técnico-profesional de Construcción, el proyecto consistía en la creación de una plaza de encuentro para la especialidad. Para esto, se trabajó con una Cooperativa de Trabajo quienes implementaron un diseño participativo junto al curso. Diseñaron los espacios, eligieron materialidad y construyeron un modelo 3D para su visualización.

“Pensamos que era muy importante tener un espacio en caso de accidentes, con los implementos disponibles, y diseñamos el espacio”.
(Jennifer, III medio HC 2018, liceo de Lo Prado)

“También trabajamos con una cooperativa de arquitectos que nos mostraron la grandeza y maravilla de las asambleas para ejecutar proyectos”.
(Dorian, estudiante III medio Construcción 2019, liceo de Peñalolén)

“La revista que hicimos de historia local fue súper importante porque hablaba de la comuna, de la comunidad. Muchos estudiantes no sabían varias de esas historias, y podían encontrarla ahí”
(profesora Paulina, Historia y Ciencias Sociales, liceo de Pudahuel)

→ **Comentarios:**



2.5 Etapa 3. Ejecución de proyecto

Actividades de la etapa:

- *Implementación de actividades*
- *Planes de gestión de recursos*
- *Planes de difusión y comunicación*

Ya con el diseño realizado y la sistematización de toda la información relevada en las actividades de investigación, indagación, revisión de antecedentes y mapeos participativos, se puede “ir a terreno”. Para esto, se debe seguir el mapa trazado en el diseño, realizando las actividades propuestas en los tiempos considerados.

Después de diseñar el proyecto, y llevarlo a cabo logrando los objetivos propuestos que se reflejen en un producto o resultado final, se debe considerar la propia flexibilidad de ese diseño, de manera de repensarlo durante la propia ejecución, permitiendo levantar procesos de “diseño en acción” que se adapten a las circunstancias que vayan surgiendo. Para una implementación exitosa, es necesario trazar planes para gestionar los recursos que se tienen o necesitan, y planes de difusión y comunicación para presentar y socializar los avances y resultados.

Planificación de la etapa 3. Ejecución de proyecto

Tras el diseño del proyecto, o de forma paralela con algunas etapas avanzadas de este, se deben ejecutar las acciones y actividades diseñadas y comprometidas, para que se cumplan los objetivos propuestos.

Esta implementación no es azarosa, y debe responder a lo propuesto en la etapa anterior. También, supone el compromiso de todos/as los/as involucrados/as, tanto equipo de proyecto como otras comunidades vinculadas. Una buena ejecución de proyecto requiere tener planes ordenados y planificados en relación a los recursos con los que se cuenta y los que se deben “salir” a buscar y la forma en que el proyecto se comunicará al curso, al liceo o a las comunidades involucradas.

Objetivo de la etapa:	Ejecutar las acciones diseñadas para el proyecto, realizando las actividades propuestas en función de los tiempos planificados. Diseñar e implementar planes para la gestión de recursos y la comunicación del proyecto.
Actividades o sub-etapas contempladas:	Implementación de actividades - Diseño en acción - Planes de gestión de recursos - Planes de difusión y comunicación.
Tiempo propuesto:	Varias sesiones de trabajo según planificación de proyecto (considerando tiempos extras al horario escolar, si es necesario).

Implementación de actividades

Para una buena implementación de proyecto, se debe echar mano a los recursos que se diseñaron en la etapa anterior, que permiten hacer un seguimiento al proceso de implementación de acciones y actividades diseñadas en función de lo que se pensó para el proyecto, buscando cumplir con los objetivos para alcanzar los resultados esperados.

El cumplimiento de estas acciones supone la participación de todo el equipo de proyecto y de las comunidades involucradas, respetando los tiempos y compromisos adquiridos en la etapa de diseño.

Objetivo de la actividad

Implementar las actividades planificadas en la etapa de diseño, desarrollando las acciones propuestas en los tiempos considerados.

Herramientas para el seguimiento y control de procesos

Actas de reunión (ver anexo 1)

Permiten tener actualizada la información sobre los avances, tiempos de trabajo y organización del equipo de proyecto. Su revisión constante permite a todos/as los/as participantes mantenerse al tanto de lo que hacen los/as otros/as integrantes de equipo, por lo que se debe tomar acta en todas las sesiones de trabajo, agrupándolas en algún espacio de acceso público (idealmente, de forma presencial y virtual).

Calendario de actividades / carta Gantt (ver anexo 2)

Lo ideal es contar con dos rutas críticas, una propia del/a docente, creada desde la etapa de planificación y organización, donde se registran las actividades propias de la planificación del ABP, y una del proyecto, surgida en la etapa de diagnóstico y diseño de proyecto a partir del trabajo colaborativo entre estudiantes, que da

cuenta de los tiempos y plazos pensados para cada actividad. Ambas rutas críticas se pueden registrar a partir de Cartas Gantt, que ya se revisaron en la etapa de diagnóstico y diseño.

Consideraciones al momento de implementar las acciones

La implementación de las acciones planificadas para el proyecto debe ser rigurosa y controlada, de forma que se respeten tiempos y diseños, o en el caso de haber imprevistos, poder rediseñar o aplicar un "diseño en acción".

- Tener siempre claridad del diseño realizado y el alcance esperado, evitando desviar la atención y perder el enfoque de la implementación.
- Tener procedimientos sencillos, prácticos y sistemáticos (con el apoyo de las herramientas de seguimiento).
- Establecer antelaciones, ya que algunas acciones son prioridad, por lo tanto, esas tareas serán las primeras en ejecutarse. También, es importante mantener la

secuencia lógica de las acciones, sobre todo aquellas que dependen de otra para poder realizarse.

- Mantener canales de comunicación efectivos y eficientes, a parte de las reuniones de trabajo y organización (grupos de WhatsApp, correo electrónico, llamadas, etc.).

- Adaptarse a los cambios imprevistos, que pueden darse por diversos factores, tanto internos del equipo y proyecto, como externos.

Resultados esperados:



Implementación de todas las actividades planificadas. Participación de todo el equipo de proyectos y comunidades en función de las acciones propuestas y los tiempos considerados.

modificado y adaptado en función del contexto y de lo que vaya pasando durante la implementación para que el equipo pueda hacer un "diseño en acción" cuando se enfrenten a desafíos no previstos o resultados no esperados mientras realizan las acciones planificadas.

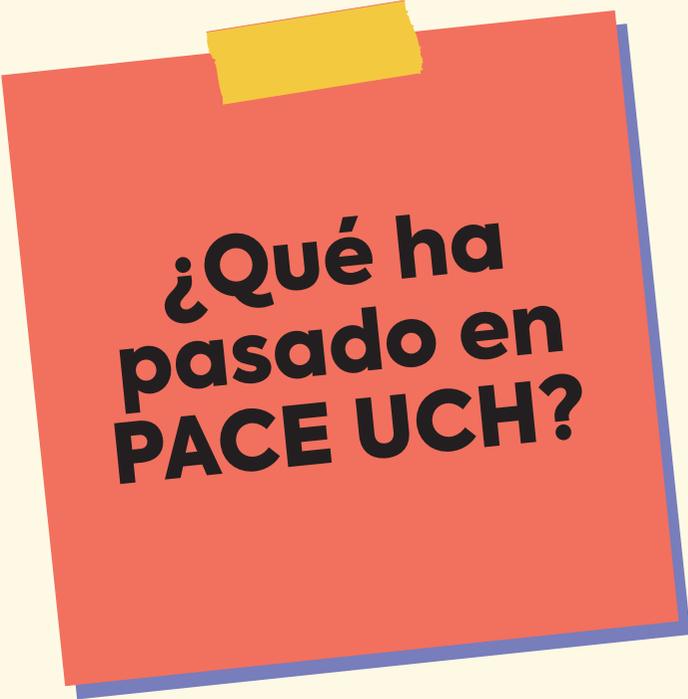
Estos desafíos pueden ocurrir por problemas internos (del equipo de proyecto) o externos (en el contexto o espacio donde se llevan a cabo las intervenciones).

En el caso de los problemas internos, algunos errores que pueden surgir durante la implementación y que requerirían un "diseño en acción" pueden ser:

- Problemas en la asignación de personas adecuadas para la implementación.
- Errores de comunicación.
- Fallas en la definición de los alcances de las implementaciones (tener claro si efectivamente esa acción cumple con los objetivos propuestos).

Diseño en acción

Durante la implementación, el diseño de proyecto debe estar abierto a ser



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Implementando proyectos ABP

Durante la implementación de esta etapa en cursos de tercero medio de distintos liceos se tomó como base lo trabajado en el “diseño de proyecto” de la etapa anterior. De esa forma, los diseños de proyecto pudieron llevarse a la realidad, a partir del cumplimiento de las acciones contempladas en la planificación. En algunos casos, se lograron realizar todas las actividades propuestas, en otros, tuvieron que adaptarse en relación a las circunstancias, y en otros, suspender las acciones a realizar, debido a dificultades que trascendían a los propios proyectos (como la pandemia o el estallido social).

→ **Comentarios:**

“Entonces cada uno nos sentíamos súper útiles, porque hacíamos todo tipo de tareas”.

(Dorian, III medio Construcción 2019, liceo de Peñalolén)

“La sala de clases se traslada a un espacio abierto, pasó a ser el patio, la universidad, la municipalidad, el vivero, el punto limpio. La sala de clases se abre, se saca el techo, se sacan las murallas y pasa a ser todo”.

(Claudia, jefa UTP, liceo de Lo Prado)

“Aprendimos a sobrellevar los problemas que cargamos en el trabajo real, a manejar las situaciones que se puedan salir de control”.

(Lilyane, III medio Administración, liceo de Peñalolén)

“Un trabajo se hizo en el sector del bosque, y la gente nos miraba, limpiamos, sacamos mugre, recuperamos algunos pedazos de tronco que los llevamos de asiento para el colegio, nos visualizaron”.

(profesora Paulina, Historia y Ciencias Sociales, liceo de Pudahuel)

Planes de difusión y comunicaciones

El proyecto debe ser difundido, comunicado y socializado a partir de estrategias y planes que pueden convertirse en un proyecto por sí mismo. Cada proyecto posee una serie de contenidos que pueden presentarse de forma creativa a la comunidad, apelando a una circulación local pero que también puede ser masiva.

Un plan de difusión y comunicación de un proyecto debe apuntar a la creación, planificación y gestión de los medios de distribución y circulación de contenidos, buscando conseguir la identificación del público con el proyecto o idea, dar a conocer los objetivos y las acciones generadas en el marco de ese proyecto, y visibilizar los resultados y el impacto del mismo. Por ello, es necesario diseñar una estrategia que identifique medios, contenidos, público objetivo, y formas de diálogo e interacción, considerando que los nuevos medios digitales se proponen ser interactivos.

En el mundo globalizado del siglo XXI, las redes sociales, sitios web y las plataformas multimediales se posicionan como los recursos más utilizados por los jóvenes para la circulación, consumo y producción

de contenidos. De esta forma, las ideas, los proyectos y los resultados encuentran en este mundo virtual un espacio de difusión que responde a las formas de consumo de contenidos de los/as estudiantes, con sus propios códigos y lenguajes.

Planificación de la actividad: Planes de difusión y comunicación

Diseñar un plan de difusión y comunicación puede seguir la secuencia lógica del diseño de un proyecto como se ha revisado en el módulo anterior. De esta forma, el diseño de un plan debiese contemplar:

- El planteamiento de un objetivo general y otros específicos.
- La identificación del público objetivo a quienes se dirigirán los productos comunicativos.
- La descripción de las actividades que se realizarán.
- La identificación de recursos que se ocuparán (personas, recursos materiales y tecnológicos como cámaras, programas de edición, etc.).
- La descripción de las actividades que se realizarán para la creación, producción y circulación de los productos comunicativos.
- La planificación de las actividades en una carta Gantt.

Objetivo de la actividad	Elaborar un plan de difusión y comunicación del proyecto en su etapa de ejecución. Crear los productos comunicativos e implementar las estrategias diseñadas en los tiempos propuestos.
Materiales:	Insumos para crear afiches, recursos tecnológicos para diseño virtual, utilización de programas de edición y diseño, redes sociales, etc.
Sesiones	1 o 2 sesiones, y paralelamente durante las etapas de diseño, ejecución y presentación de resultados del proyecto.

Consideraciones para la elaboración de un plan de difusión

El levantamiento de un plan de difusión o la creación de una campaña publicitaria o comunicativa puede convertirse en un proyecto paralelo al central. Por esto, para su creación, pueden considerarse los mismos componentes del diseño de proyecto (con una planificación que considere objetivos, identificación de público, actividades, plazos y recursos).

La implementación de un plan de difusión puede abarcar todo el desarrollo del proyecto, por lo que se debe designar a un equipo encargado, y considerar que constantemente surgirán contenidos pertinentes para ser difundidos y posicionados públicamente.

A través de plataformas gratuitas, redes sociales y uso de celular (cámara y aplicaciones para diseño de afiches, edición de foto, audio y video), se pueden generar contenidos de forma económica y expedita. Lo importante es que sean productos creativos y enfocados en el público al que se quiere llegar.

Creación de contenido

Deben ser pertinentes al tema del proyecto y al público que van dirigidos,

con adaptaciones de formatos y formas de presentación según el impacto que se quiera lograr (entretener, informar, educar, convencer, inspirar, etc.). Los contenidos pueden apuntar a presentar los objetivos, las actividades realizadas, al equipo de proyecto, algún aporte o donación, los resultados del proyecto, el producto final, etc. Lo importante es que vaya dando cuenta del trabajo realizado para que la comunidad y otros públicos se vayan enterando cómo avanza y se desarrolla el proyecto.

* Los contenidos deben ser claros, atractivos y verosímiles. Para eso, se pueden realizar búsquedas para conocer el "estado del arte" en torno al tema abordado.

* El contenido debe ser lo más original posible, aplicando criterios de diseño y creatividad que mezclen información con gráficas, imágenes e ilustraciones.

Para crear contenidos gráficos y audiovisuales en la web:

www.canva.com

Plataforma gratuita para el diseño de afiches, videos, presentaciones, infografías, etc., con miles de recursos y de muy sencillo uso.

www.genial.ly

Plataforma gratuita para el diseño de presentaciones interactivas, gamificación y otros recursos gráficos y audiovisuales.

Segmentación

Hay que considerar a quién va dirigido el mensaje, para planificar estrategias que apunten a "llegar" a esos públicos predefinidos (compañeros de curso, estudiantes del liceo, vecinos del barrio, autoridades, etc.).

Un mismo contenido puede presentarse de distinta manera y en distintas plataformas dependiendo del público que se quiera llegar. Por ejemplo, infografías en redes sociales pueden alcanzar mayor audiencia, mientras que utilizar el diario mural del liceo puede hacer que este contenido llegue específicamente a los y las estudiantes del liceo.

De la misma forma, un video formal de presentación de proyecto puede servir

muy bien para darse a conocer al equipo directivo u otras comunidades más institucionales, mientras que la misma presentación de proyecto puede hacerse de forma más lúdica mediante un video en la plataforma Tik-Tok o Instagram.

* Se puede crear un perfil de receptores, a quién va dirigido el contenido, quiénes serán tu audiencia: de qué edad, dónde vive, qué intereses tiene, qué tipo de contenidos accede ese público.

* Algunos criterios de segmentación:
Comportamiento: Qué hace el público objetivo.
Ubicación: Dónde está el público objetivo.
Demografía: Como la edad o la pertenencia a algún grupo.
Psicografía: Relacionado al estilo de vida y opinión.

Diferenciación

Al comunicar el proyecto, se deben resaltar aquellos aspectos particulares que hacen destacar a la propuesta, el “valor agregado” que poseen y la utilidad para el público que recibirá el mensaje. De esta forma, se diferencia el proyecto de otros similares, y hacen que el público objetivo dirija su atención a la iniciativa.

*La diferenciación también puede darse en el tipo de producto comunicativo que se cree, buscando que sean creativos, originales y cercanos a su público.

Posicionamiento en medios

Los contenidos y las actividades propias del proyecto pueden ser difundidas por terceros, contactando o invitando a medios de comunicación para que cubran acciones propias del proyecto. La página web municipal, una radio comunitaria o un diario local pueden incluir una noticia que dé cuenta de lo que se está haciendo. Las redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok, Twitter, etc.) son las mejores aliadas al momento de difundir contenidos, pudiendo crear redes sociales propias o participando en las institucionales (del liceo, del municipio, de programas de acompañamiento) o

virales (artistas, influencers, perfiles de otros proyectos, plataformas independientes, etc.).

Productos comunicativos y formato de contenidos

Noticias: Informativas, de avances, de alianzas.

Afiches: Informativos, con infografía, ilustraciones, virtuales o materiales.

Publicaciones: Creación de libros, revistas, blog.

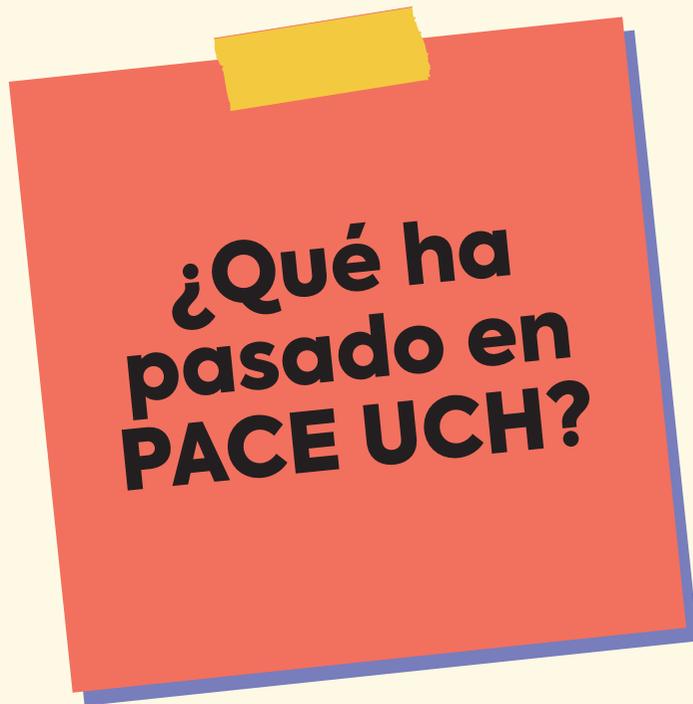
Presentaciones públicas: En los territorios donde se inserta el proyecto, en el barrio, en espacios institucionales como municipio, universidades, centros culturales, etc.

Formato multimedia: música original, videos informativos o de denuncia, tutoriales, radioteatros.

Redes sociales: Creación de perfiles de proyecto, juegos, concursos, desafíos, lives, aplicaciones interactivas.

Resultados esperados:

Plan de difusión y comunicación del proyecto. Implementación del plan. Productos comunicativos y circulación de los mismos.



Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Llenando la escuela de afiches

Para comunicar los proyectos dentro de la comunidad escolar, se han diseñado afiches contruidos colectivamente con tipografías, ilustraciones e infografías, hechas a mano o digitales. Se pegan en el liceo y se difunden en las redes. Para eso, se han realizado talleres de profesionales y estudiantes de diseño.



Algunos afiches creados en el contexto de proyectos ABP

Asesorías expertas en Fábrica de Medios

Para la difusión de proyectos ABP, se formaron equipos de comunicaciones a partir de estudiantes de distintos liceos con intereses en el área de comunicación social y tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Estos equipos visitaron Fábrica de Medios, un núcleo de empresas de innovación y comunicación ubicado en una fábrica remodelada, donde participaron en talleres, asesorías e instancias de formación en torno a TICs aplicadas a sus proyectos.

Influencer, Community Manager y FanPage.

Proyectos en redes sociales

Las redes sociales son la plataforma más utilizada por los jóvenes para comunicarse y compartir contenidos. En la mayoría de los proyectos se han creado Fanpage de Facebook o perfiles de Instagram, interactuando con otros estudiantes del liceo y de otros liceos, como público general que se interesa por el proyecto.

Algunas redes sociales de proyectos ABP (2021)

EnvironmentalClavaGladys
 Club Ambiental del Gladys Valenzuela
 Proyecto de estudiantes del liceo Gladys Valenzuela, Lo Prado, que busca crear un club ambiental para el fomento de la educación medioambiental y la protección del medio ambiente. Link: <https://www.instagram.com/environmentalclavagladys/>

Cerebros felices
 Proyecto de estudiantes del Instituto Cumbre de Cóndores que busca crear conciencia y difundir información en torno

→ **Comentarios:**

“Hablando de la utilidad del Internet, nos sirvió mucho para promover el proyecto y que gente fuera del liceo pudieran enterarse de lo que se quería hacer”.

(Coraleiny, III medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)

“El año pasado logramos, como era online, hacer huertos verticales en las casas, que los/as estudiantes y sus familias hicieran huertos en sus casas o departamento, y cualquier persona que quisiera”.
 (profesor Fernando, Ciencias para la Ciudadanía, liceo de Independencia)

a la salud mental adolescente, creando una plataforma de jóvenes para jóvenes. Link: https://www.instagram.com/cerebros_felices/

Planes de gestión de recursos

Un punto que hay que tener presente al momento de abordar la ejecución de un proyecto, es la identificación de todos los recursos necesarios para desarrollar las actividades propuestas. Si en la etapa anterior se hizo una lista de estos recursos y se identificó con cuáles se contaba y cuáles era necesario salir a buscar, en esta etapa se debe implementar un plan de gestión que permita acceder a estos recursos necesarios. La cuantificación y caracterización de los recursos necesarios para la ejecución de cada actividad debe decantar en un diseño de presupuestos, con cotizaciones y una estrategia que permita efectivamente conseguir o gestionar los recursos, ya sean humanos, materiales, financieros o virtuales. Desde la autogestión, la gestión directa, la postulación a fondos concursables, entre otras, las estrategias de gestión de recursos deben estar claras para que puedan implementarse tanto en el diseño como en la ejecución de las actividades propias del proyecto. Y en la medida que hay ingresos, gastos e inversiones, se debe manejar un flujo de caja que permita llevar un orden y

respaldar los movimientos que se realicen.

Planificación de la actividad: Planes de gestión de recursos

La gestión de los recursos es una tarea que debe ser ordenada y sistemática, y va acompañando cada acción que se implemente.

De no contarse con algunos recursos, se deben establecer estrategias para conseguirlos, las que pueden llegar a convertirse en proyectos o sub-proyectos por sí mismos.

Las estrategias pueden ser múltiples, y dependerán de las capacidades de gestión y la necesidad que tenga el propio proyecto.

Tipos de recursos

Humanos

Estudiantes - Docentes - Profesionales - Especialistas -Talleristas - Otras comunidades, etc.

Materiales

Equipamiento - Infraestructura - Insumos - Medios de transporte - Artículos - Mobiliario, etc.

Digitales

Plataformas - Virtuales - Software - Bases de datos - Servidores - RRSS, etc.

Financieros

Capital - Ahorros - Recaudaciones - Donaciones

Paso a paso

Elaboración de un presupuesto

El presupuesto organiza los recursos financieros que se tienen y que hay que conseguir para ejecutar el proyecto. Para su elaboración, se debe partir desde la identificación de recursos de la etapa de diseño.

Se ordena en un documento que planifica las necesidades de un proyecto para cubrir todos los gastos que genere, a partir de una herramienta organizada. Ordena la estructura de costos requeridos para la realización del proyecto. Se construye a partir de una tabla que dé cuenta del tipo de costo, cantidad y valorización del recurso que se utilizará, ya sea humano, material, financiero o digitales.

Este presupuesto debe ser coherente con los objetivos y las actividades a realizar.

Objetivo de la actividad	Elaborar un plan de gestión para los recursos del proyecto. Identificar los recursos con los que no se cuentan y diseñar estrategias para acceder a ellos. Desarrollar las acciones diseñadas para la obtención de los recursos.
Materiales:	Programa Excel para la creación del material de seguimiento.
Sesiones	1 o 2 sesiones, y paralelamente durante las etapas de diseño y ejecución de proyecto.

** Se debe considerar un "presupuesto ideal", en función de todos los gastos necesarios para el proyecto, ya sea con recursos existentes o necesarios de gestionar.*

** Debe ser realista. No debe ser tan elevado de forma que sea posible de gestionar. Tampoco debe ser muy reducido y que impida la correcta realización de las actividades.*

Ejemplo de un presupuesto

Pensando en un proyecto de construcción de huerto, que contempla las siguientes actividades:

- Talleres de especialistas en manejo de huertos
- Creación de página web para difusión de proyecto
- Construcción de huertos verticales

X			
Tipo de recurso	Detalle	Cantidad	Costo
Humanos	Talleristas	3	\$XXXX
	Diseñador web	1	\$XXXX
Materiales	Pallets	10	Gratis
	Pintura	5	\$XXXX
	Maceteros	20	\$XXXX
	Plantas	15	\$XXXX
Digitales	Dominio web	1	\$XXXX
	Hosting	1	\$XXXX
		Total	\$XXXX

Cotizaciones

Para aquellos recursos que se deben conseguir, es necesario estimar los costos a partir de cotizaciones para conocer sus precios de mercado. Pueden conseguirse vía web, por teléfono o de forma presencial con las empresas o prestadores de servicios. En algunos casos (como los fondos concursables), se solicita un respaldo de estas cotizaciones a partir de un documento emitido por la empresa consultada. Las cotizaciones pueden ser en función de un producto que se necesite o un servicio de un tercero (que no forme parte del proyecto o las alianzas).

Al momento de pedir cotizaciones, considerar siempre el Impuesto al Valor Agregado, IVA, que no siempre viene incorporado en una cotización.

***** Una buena cotización debe considerar el precio, calidad, disponibilidad y condiciones de pago de los recursos necesarios.

Ejemplo de una cotización de una ferretería

X			
Producto o servicio	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Pinturas de colores	5	\$XXXX	\$XXXX
Brochas pequeñas	10	\$XXXX	\$XXXX
Brochas grandes	3	\$XXXX	\$XXXX
Maceteros	15	\$XXXX	\$XXXX
		Total (+IVA 19%)	\$XXXX

Organizando los recursos. Flujo de caja

Una vez organizado y gestionado los recursos, el flujo de caja resulta ser una herramienta muy útil al momento de ordenar los ingresos y egresos de dinero que tiene un proyecto. Es necesario conocer de manera ordenada y sistemática el flujo de dinero y los costos de los recursos utilizados durante el desarrollo de un proyecto, considerando todos los tipos de gastos que se pueden suscitar.

Para elaborar un flujo de caja, es importante tener claro toda la información contable del proyecto (recursos, ingresos, egresos, costos, gastos, ganancias).

Registrar todos los ingresos que pueda generar el proyecto.
 Registrar todos los egresos que se den durante el desarrollo del proyecto.
 Calcular la diferencia entre los ingresos totales y gastos o egresos totales, junto con el monto inicial con el que se cuenta.

Algunos conceptos económicos relevantes:

Liquidez

Capacidad de un proyecto para hacer frente a sus responsabilidades financieras.

Rentabilidad

Relación entre beneficios e inversión realizada en un proyecto.

Superávit

Cantidad en que los ingresos superan a los gastos.

Déficit

Cantidad que falta a los ingresos para que se equilibren con los gastos

Resultado de la suma de ingresos y resta de egresos del mes anterior.

Entradas de dinero al proyecto (expresado en positivo).

Salidas de dinero del proyecto, gastos o egresos (expresado en negativo).

Resultado de la suma de ingresos y resta de egresos respecto al saldo que venía del mes anterior y que pasa al próximo mes.

Considerar la duración de todo el proyecto, que se puede expresar en semanas o meses.

Producto o servicio	Mes 1	Mes 2	Mes 3
Concepto			
Saldo que viene del mes anterior			
Donaciones			
Ingreso Jean Days			
Otros ingresos			
Total ingresos			
Compras de materiales			
Honorarios talleristas			
Gastos administrativos			
Otros egresos			
Total egresos			
Suma que pasa al próximo mes			

Estrategias para gestionar recursos

Autogestión

Dentro del contexto escolar, se desarrollan una serie de estrategias de autogestión para conseguir recursos, como los Jeans Day, campeonatos deportivos y venta de productos dentro de la escuela, completadas, bingos, entre otras. Estas estrategias no requieren mayores costos y se puede apelar al carácter solidario y cooperativo del proyecto para sumar voluntades.

Gestión directa en la comunidad o en otros espacios

Implica salir a pedir los recursos a la comunidad y en otros espacios. Se puede elaborar una carta de presentación del equipo y proyecto, ya sea escrita o virtual. Empresas, negocios locales, instituciones públicas suelen recepcionar de buena forma iniciativas sociales y comunitarias junto a estudiantes, consiguiendo recursos a partir de una gestión directa.

Fondos concursables y concursos de proyectos

Existen distintos tipos de fondos

concurables ofrecidos por instituciones públicas o privadas, a los que se puede postular periódicamente y muchos tienen líneas con foco puesto en comunidades escolares (en instituciones públicas como INJUV, Fondos de Cultura, Fomento del Arte en Educación (FAE), fondos municipales, privados, Universidades, concursos públicos y privados de proyectos escolares, entre otras).

Es importante revisar siempre las convocatorias, tanto de instituciones públicas como privadas o educativas. Algunos fondos públicos tienen convocatorias anuales como, por ejemplo: El Fondo de Fomento al Arte en la Educación (FAE), del Ministerio de las Culturas y las Artes, apoya el desarrollo de proyectos artísticos en los contextos educativos, donde pueden postular escuelas y liceos. Revisar plazos y perfiles: <https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-fae>
El Instituto Nacional de la Juventud (INJUV) tiene una línea de fondos concursables anuales para apoyar el desarrollo de proyectos enfocados en público juvenil. Se postula desde una personalidad jurídica (como el centro de apoderados, juntas de vecinos, centro de estudiantes si tuvieran

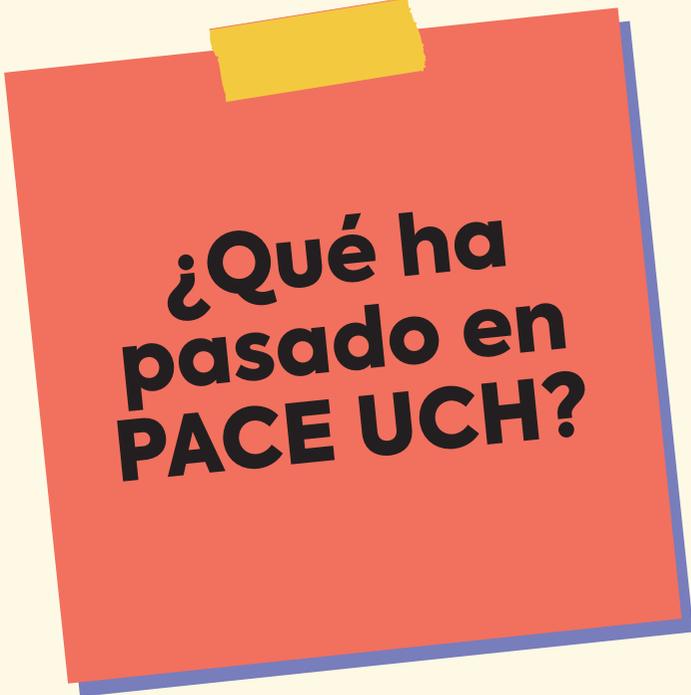
esa figura). Revisar fondos y fechas en: <https://www.injuv.gob.cl/fondos-concurables-injuv/>

En este sitio se pueden revisar todos los fondos disponibles del Estado, donde varios pueden abarcarse desde proyectos ABP, en algunos casos, con apoyo de comunidades que cuenten con personalidad jurídica. Revisar fondos y plazos: <https://www.fondos.gob.cl/>

Resultados esperados:



Plan de gestión de recursos.
Implementación de acciones para obtener recursos.
Obtención y distribución de los recursos necesarios para la ejecución de proyecto.
Creación de presupuesto y flujo de caja actualizado.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Campeonato de Taca Taca para recaudar fondos

Para financiar un proyecto de instalación de la radio escolar, los/as estudiantes organizaron un campeonato de Taca Taca con valor de inscripción. Se consiguieron premios donados para los primeros lugares y se animó el evento con música y comentaristas. Se ocuparon los tiempos de recreo y almuerzo, y con lo recaudado se compraron insumos para la radio escolar como cables, micrófonos y equipos.

Jeans day conciencia

Los liceos y especialmente los cursos organizados suelen contar con estrategias de autogestión de recursos, como los jeans day, donde por un pequeño monto, los/as estudiantes de ese liceo pueden ir con ropa de calle por un día. Con esta estrategia se han financiado varios proyectos.

Concursos de proyectos escolares y fondos concursables

Diversas instituciones públicas y privadas realizan convocatorias de proyectos escolares, ya sea en formato de concurso, instancias

de formación o financiamiento directo. Un proyecto de enfermería escolar postuló a un concurso de proyectos escolares organizado por la estrategia 3A del Ministerio de Salud y la Municipalidad de Lo Prado a nivel comunal, donde sus estudiantes recibieron asesoría y acompañamiento, además de obtener el primer lugar y recursos para la implementación. Lo mismo ocurrió con el Concurso de proyectos escolares “Transforma” de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano, donde estudiantes han postulado y defendido sus proyectos y dos equipos han logrado el primer lugar.

“El proyecto y todo lo que hicimos, se relaciona mucho con el área de contabilidad, porque obviamente teníamos que ver el presupuesto que se iba a utilizar, los gastos que íbamos a tener que hacer”. (Coraleiny, III medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)

→ Comentarios:

“Había que ser muy creativo, porque teníamos que pensar en muchas cosas para buscar financiamiento del proyecto, uno tiene que pensar claramente lo que vas a decir para que sea parte del proyecto y lo acepten” (Lilyane, III medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)



2.6 Etapa 4. Presentación de resultados y cierre de proyecto

Actividades de la etapa:

- *Presentación de resultados*
- *Evaluación de proyecto*
- *Sistematización de experiencias*

Una vez desarrolladas las actividades contempladas y logrando completamente o no el resultado o producto esperado, se debe cerrar el proceso, idealmente a partir de algún hito de cierre que sea significativo y que convoque a la mayor cantidad de personas y comunidades que participaron en el proceso o que reciben sus resultados.

Por otro lado, si los resultados no son favorables, y no cumplen con los objetivos del proyecto o no se genera el producto esperado, no debiese significar un fracaso, sino una posibilidad de aprendizaje, reflexión y rediseño de este.

La presentación de resultados, ya sea a partir de un informe o un hito de cierre, debe ir acompañado de un proceso de evaluación, que puede darse al final como al principio o durante un proyecto, y un proceso de sistematización de experiencias, que permitan relevar aprendizajes y compartir saberes surgidos de forma colectiva y participativa.

Planificación de la etapa. Presentación de resultados

La presentación de resultados es la etapa de cierre de un proyecto e implica la participación de otras personas y comunidades. Paralelo a procesos de evaluación, la presentación de resultados da cuenta de lo que se hizo,

cómo se hizo y si se alcanzaron los objetivos propuestos al principio. Este hito de presentación debiese procurar convocar a la comunidad participante tanto directa como indirectamente, generando instancias de encuentro. Ya sea con una presentación pública o con la publicación, lanzamiento o estreno de un producto, la socialización de los resultados del proyecto permite dar un cierre al proceso y generar comunidad en torno a un proyecto.

Objetivo de la etapa:	Presentar en comunidad los resultados obtenidos en el proceso de ejecución de proyecto, generando instancias de evaluación de los procesos desarrollados en relación con los objetivos planteados y sistematización de experiencias.
Actividades o sub-etapas contempladas:	Presentación de resultados - Evaluación de proyecto - Sistematización de experiencias
Tiempo propuesto:	Varias sesiones de trabajo según planificación de proyecto (considerando tiempos extras al horario escolar, si es necesario).

Presentando los resultados a la comunidad

Al finalizar la etapa de implementación de actividades, se deben presentar los resultados obtenidos para dar a conocer el alcance logrado con el proyecto, y debe diseñarse y organizarse como una actividad o hito significativo que convoque a toda la comunidad involucrada en el proceso. Durante la presentación de resultados se debe explicitar si se alcanzaron los objetivos esperados, evidenciando los cambios realizados a partir del diagnóstico inicial, y los beneficios que trajo el propio proyecto. La entrega de información debe ser breve y concisa, dando cuenta de los efectos posteriores a la implementación del proyecto, afianzando los lazos comunitarios y transparentando el alcance del proyecto. Para esta presentación de resultados se debe diseñar una actividad o producto comunicativo que permita presentar estos elementos e involucrar a la o las comunidades que participaron en alguna de las etapas del proceso. La presentación puede darse

en distintos espacios y formatos, por lo que hay que tener claro el público convocado y el alcance que se espera tener.

Algunas formas de presentación de resultados

Informe de resultados

Un formato simple y cercano para los y las estudiantes es la creación de un informe de resultados, que puede ser en formato escrito o multimedia (audio, audiovisual, interactivo, en redes sociales, etc.), y que dé cuenta del desarrollo de las actividades, el análisis del proceso, la cobertura de los objetivos y resultados esperados, y las proyecciones que el proyecto pueda tener.

Presentación al curso-escuela

Con el apoyo de algún soporte (que puede ser un papelógrafo, PowerPoint u otro recurso audiovisual), el equipo gestor del proyecto puede hacer una presentación al curso o al liceo, de forma oral o multimedial (podcast, video, aplicación interactiva). Esto permite

mostrar resultados y motivar al resto de la comunidad escolar a desarrollar proyectos ABP.

Presentaciones a otras comunidades

Los resultados pueden presentarse también en otros espacios distintos a la escuela, sobre todo si durante el desarrollo del proyecto participaron otras comunidades. Ir al espacio donde están estas comunidades puede resultar una experiencia significativa para estudiantes, afianzando las alianzas y proyectando futuras colaboraciones para una continuidad del proyecto. Otras escuelas, espacios institucionales como el municipio o universidades, pueden ser espacios donde presentar resultados, involucrando a esas comunidades en la propia presentación.

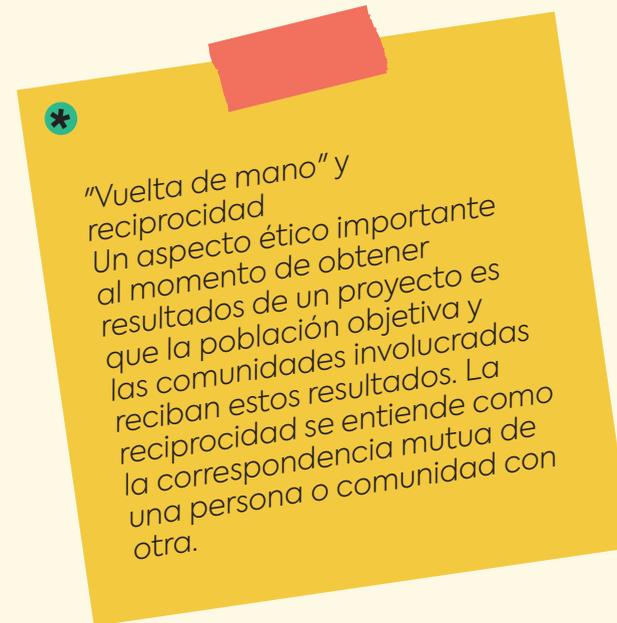
Intervenciones en el espacio público

La utilización del espacio público para la presentación de resultados puede ser un buen ejercicio que vincule las iniciativas con la comunidad local, acercando a vecinos/as de la escuela a este espacio, tejiendo

puentes de colaboración y socializando acciones que trasciendan la sala de clases. Para esto, se pueden organizar presentaciones de resultados (como un evento cultural, distribución de material, habilitación de espacios de intervención comunitaria, etc.) en ferias libres, plazas, parques, etc.

Cerrando nuestro proyecto

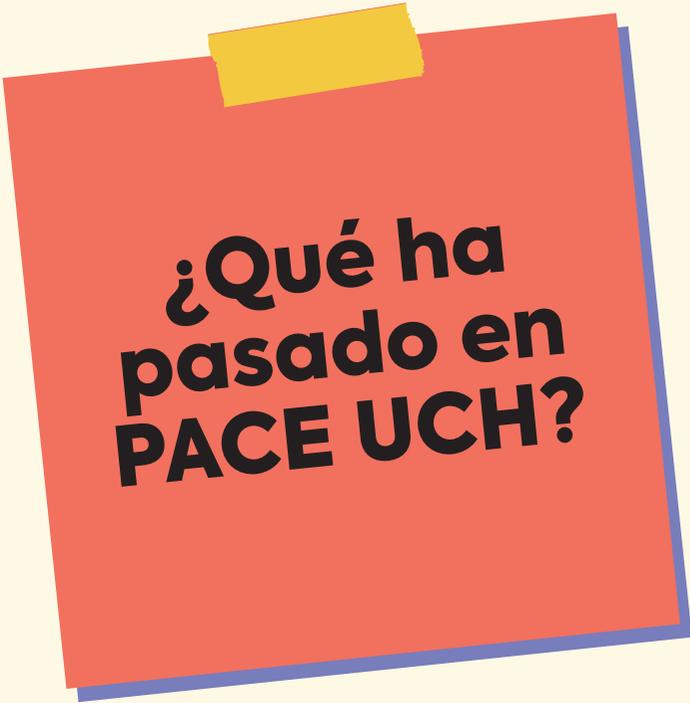
Es importante que todo proceso tenga un cierre. Idealmente, si una comunidad externa participó o aportó de alguna manera al desarrollo del proyecto, es relevante y ético hacer una "vuelta de mano", y que los resultados del proyecto lleguen efectivamente a la población objetiva o comunidad involucrada, ya sea como información o producto útiles.



Resultados esperados:



Producto o hito final. Presentación de resultados del proyecto, dando cuenta de cumplimiento de objetivos, alcance de las acciones y beneficios para la comunidad. Participación de la o las comunidades involucradas en el proceso.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias desarrolladas junto a comunidades escolares

Presentando los resultados a la comunidad **Los distintos proyectos que se han realizado**

han tenido presentaciones públicas en el mismo espacio del liceo, en un formato de evento público liderado por las y los propios/as estudiantes, con presentaciones artísticas y de resultados. En estos eventos han participado vicerrectores de la universidad, familias de estudiantes, alcaldes y otras autoridades, entre otros. Generalmente los eventos terminan con una convivencia. En otras ocasiones, se han presentado los proyectos en espacios universitarios cuando existe una vinculación previa y una participación de estudiantes o profesionales ligados a la universidad.

Encontrándonos en el espacio virtual **Encuentro de proyectos Movilízate 2020**

A raíz de la pandemia, durante el 2020 se desarrolló la iniciativa “Movilízate” que buscaba que comunidades escolares desarrollaran propuestas de acción concretas para afrontar la crisis sanitaria. Se diseñaron seis iniciativas diversas de proyectos ABP en distintos liceos junto a estudiantes, docentes y estudiantes universitarios/as, generando un encuentro virtual donde se compartieron experiencias y se presentaron desafíos a comunidades escolares y universitarias asistentes.

“Cuando lo presentamos, me gustó cómo llegaban los alumnos a hacer preguntas, fue muy bueno porque estuvimos todo el año haciendo algo que fue creciendo más, y llegar a exponerlo y que la gente lo reciba de buena manera, como que le tome atención al proyecto, fue muy bonito. Vimos cómo el proyecto puede impactar a las diferentes personas del liceo”.

(Annays, III medio HC 2021, liceo de Renca)

→ **Comentarios:**

“Que la gente lo vea como una plaza que hacemos nosotros, como de una comunidad para la comunidad, en este caso la escolar, el liceo, que se le de ese valor y sirva de ánimo para los demás, para las próximas generaciones”.

(Dorian, III medio Construcción 2019, liceo de Peñalolén)

“Nosotros fuimos de a poco, fue un proceso de partir viendo la idea que íbamos a hacer y cómo podríamos implementar el proyecto, y después fue algo mucho más grande que fue la feria científica. De algo tan chico que fue sólo una idea, poder pasarlo a un proyecto y presentarlo”.

(Annays, III medio HC 2021, liceo de Renca)

Evaluación de proyecto y sistematización de procesos

Evaluación de proyecto

Distinto a las evaluaciones pedagógicas a estudiantes en el contexto de una implementación ABP (que se revisarán en la siguiente sección), los proyectos y también los equipos de proyecto pueden someterse a diversos procesos de evaluación para medir o caracterizar su desarrollo, impacto y alcance. El proceso de reflexión tanto personal como colectiva, supone una serie de aprendizajes que permiten transmitir saberes y experiencias para mejorar gestiones en torno al desarrollo de proyectos.

Para eso, existen diversas formas de evaluar un proyecto. Pensando en sus resultados, en el proceso, en las percepciones de los/as participantes, un proyecto se puede evaluar desde la medición del cumplimiento o cobertura de los objetivos propuestos, la cuantificación de la relación entre uso de recursos y resultados, el análisis de fortalezas, amenazas debilidades y oportunidades (FODA) del proceso, entre otras formas de evaluación. Su funcionalidad dependerá del objetivo de la evaluación, por lo que

se presentarán algunos ejemplos que pueden ser útiles al momento de pensar sobre el desarrollo del proyecto, ya sea en alguna de sus etapas o al final del proceso. Por otro lado, los proyectos pueden medirse a partir de su impacto, evaluando percepciones y apreciaciones sobre el proyecto y sus resultados por parte de participantes y beneficiarios/as.

Planificación de la actividad: Evaluación de proyectos

Ya sea en torno al cumplimiento de sus objetivos, al desarrollo de la experiencia o a la relación entre costos y beneficios, la evaluación de proyectos permite hacer una mirada amplia y sistemática del desarrollo de cada etapa.

Los procesos evaluativos pueden desarrollarse durante distintas etapas del proyecto, tanto en el diagnóstico, diseño o las implementaciones de actividades. Puede ser una herramienta útil para solucionar nudos y trabas que puedan ir ocurriendo, permitiendo al equipo pensar, pensarse y proyectar soluciones a los resultados de esas evaluaciones. Hay diversas herramientas para evaluar el desarrollo e impacto de un proyecto. Algunas más simples y otras más complejas; su uso dependerá del objetivo que persiga la evaluación.

Objetivo de la actividad	Evaluar los procesos desarrollados durante la implementación del proyecto a partir de: -Análisis de fortalezas, amenazas, debilidades y oportunidades (FODA). -Evaluación de resultados. -Evaluación de impacto en equipo de proyecto y beneficiarios/as.
Resultados esperados:	Documento que presente resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos de evaluación considerados para la población objetivo.

Criterios para evaluar

Una buena evaluación debe responder a ciertos criterios que pueden ayudar a garantizar que la información que se genera se puede utilizar para tomar decisiones.

Algunos de estos criterios pueden ser:

- **Objetividad e imparcialidad:** Sus resultados deben apelar a la neutralidad, la transparencia y la imparcialidad.
- **Ser oportuna y útil:** Se realiza en el momento adecuado y sus resultados se pueden utilizar para mejorar procesos o levantar sistematizaciones.
- **Participación:** Debe incluir a todas las personas, colectivos, comunidades y territorios considerados en el proyecto, buscando reflejar sus experiencias, intereses y percepciones.

Momentos de las evaluaciones

El enfoque de las evaluaciones dependerá del momento en que se realice. Puede ser al comienzo de un proyecto, en un proceso de evaluación ex-antes, considerando los costos y beneficios, o la pertinencia, viabilidad, sostenibilidad y eficacia potencial de sus objetivos, permitiendo hacer modificaciones y adaptaciones antes de la implementación. También, pueden

darse evaluaciones de proceso, en un ejercicio de monitoreo en torno al desarrollo que va tomando el proyecto, lo que permite ver cómo se van cumpliendo los objetivos y mejorar procesos a partir de un "diseño en acción", modificando metodologías, enfoques e incluso objetivos. La evaluación puede darse al final del proyecto, en un proceso de evaluación ex-post, ya con los resultados a la vista. Se puede evaluar el cumplimiento de los objetivos o, a partir de una evaluación de impacto, los cambios producidos en el público objetivo, beneficiarios o territorio.

Análisis FODA. Fortalezas – Oportunidades – Debilidades – Amenazas

Este instrumento permite hacer un análisis interno de la situación en la que se encuentra el proyecto y el equipo de proyecto. Esto a partir de un análisis de las características internas (debilidades y fortalezas) y su situación externa (amenazas y oportunidades). Se dispone en una matriz cuadrada y se construye colectivamente, identificando estos elementos y discutiéndolos en equipo.

Las fortalezas identifican los atributos positivos de un proyecto o las destrezas

de un equipo que permiten alcanzar los objetivos propuestos.

Las debilidades identifican lo que es perjudicial o los factores desfavorables que hay que sortear durante la ejecución del proyecto o las carencias o nudos que puede presentar un equipo.

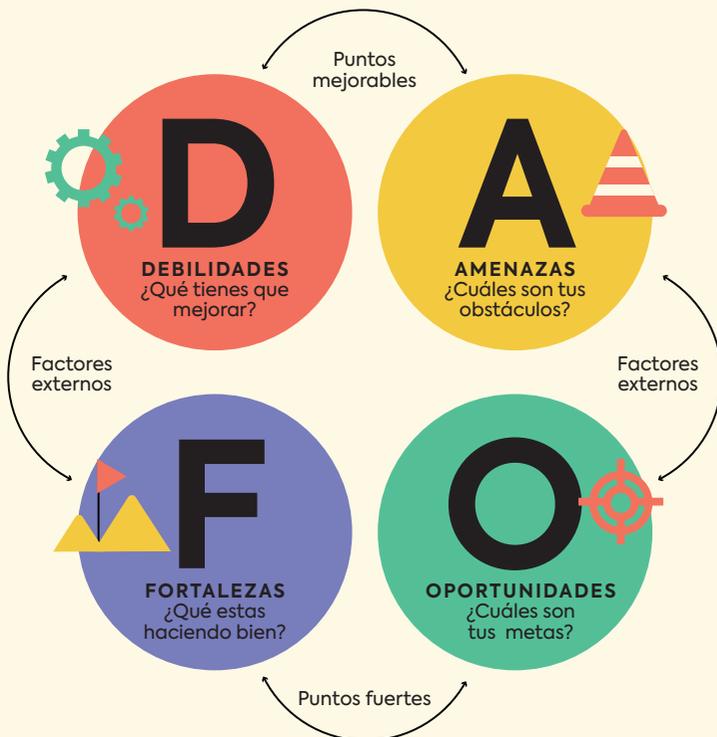
Las oportunidades se enfocan en las condiciones externas al equipo o proyecto, que pueden permitir que el proyecto alcance sus objetivos.

Las amenazas, también enfocadas en las condiciones externas, identifican lo que puede ser perjudicial en el entorno o contexto, lo que amenaza la supervivencia del proyecto. Se pueden proyectar a partir de la posibilidad de convertir estas amenazas en oportunidades que permitan alcanzar los objetivos de proyecto.

El FODA es una técnica que permite que el equipo de proyecto pueda hacer un análisis colectivo respecto a su propio funcionamiento, en relación a sus condiciones internas y sus relaciones externas. También, permite someter a análisis el momento en el que está el proyecto, tanto en su organización interna como su vinculación con el medio y con otras comunidades.

Realizar el FODA en distintas etapas del proyecto permite revisar procesos y elaborar estrategias para mejorarlos, de forma de que el proyecto y el equipo funcionen de la mejor forma posible en relación a lo diseñado.

Matriz de análisis FODA



Paso a paso. FODA

- El análisis colectivo puede enfocarse en el equipo o en el proyecto.
- En el caso del equipo, a partir del diálogo se hace una revisión de la situación actual del grupo en función de sus relaciones internas y externas.
- En el caso de los proyectos, se debe identificar un objetivo a analizar. Puede ser el objetivo general o alguno específico que se quiera someter a análisis (ya sea antes, durante o al finalizar su implementación).
- El diálogo, los consensos y disensos van quedando registrados en torno a una matriz cuadrada que identifica los cuatro criterios. Se parte por las condiciones internas:
 - Crear una lista de fortalezas actuales del proyecto y/o equipo.
 - Crear una lista de las debilidades actuales del proyecto y/o equipo.
- Luego, se abordan los factores externos:
 - Crear una lista de las oportunidades actuales y potenciales identificadas fuera del proyecto/equipo.
 - Crear una lista de las amenazas reales

y potenciales identificadas fuera del proyecto/equipo.

- Se evalúan y diseñan estrategias para abordar los aspectos identificados. Con la información ordenada, se deben establecer las estrategias o procedimientos a seguir para convertir las debilidades en fortalezas, poder hacer frente a las amenazas externas y aprovechar las oportunidades presentadas.
- Se ejecutan las estrategias diseñadas y toma de decisiones. Luego de la planificación, se implementa la estrategia apuntando a tomar decisiones que apunten a mejoras internas para superar las barreras propias de la organización y gestión de un proyecto y un equipo, y relacionarse con el medio de forma eficaz.
- Así, se debe apuntar a conseguir resultados que permitan corregir las debilidades, afrontar las amenazas, mantener las fortalezas y explotar las oportunidades. Esto permite explorar nuevas soluciones a los problemas, identificar las barreras que limitarán los objetivos, decidir sobre

la dirección más eficaz para el proyecto, y relevar las posibilidades y limitaciones para eventuales cambios.

Técnicas para evaluar el proyecto

Evaluación de resultados

Al finalizar un proyecto, se puede hacer un análisis a luz de los resultados efectivos alcanzados en función de los esperados y los objetivos propuestos en la etapa de diseño de proyecto. De esta forma, se pone el foco en los procesos de gestión del proyecto, sus objetivos y alcances, más que en la experiencia particular de sus participantes o beneficiarios.

Para eso, se deben tomar los objetivos propuestos y los resultados esperados en la etapa de diseño de proyecto y someterlos a análisis a la vista de los resultados realmente alcanzados en la etapa evaluada.

Esta evaluación puede expresarse en porcentaje de alcance o cobertura del objetivo, complementado con un análisis de las causas que llevaron a esa cobertura.

¿Por qué no se alcanzó o se alcanzó parcialmente el objetivo y resultado esperado?

¿Qué elementos permitieron que el proyecto alcanzara total o parcialmente, o no alcanzara sus objetivos y resultados esperados?

→ Para una evaluación de resultados se debe comparar:
<p>Etapa de diseño Resultados esperados Objetivos específicos</p>
<p>Con Etapa de resultados Resultados alcanzados</p>
<p>Respondiendo a las preguntas: ¿Se alcanzaron? - ¿Se alcanzaron parcialmente? - ¿No se alcanzaron? (Esto se puede expresar en porcentaje de cobertura). El análisis evaluativo en la etapa de resultados puede abordarse a partir de una tabla que compare lo propuesto en el diseño con lo alcanzado en la ejecución de actividades, cuantificando cobertura de objetivo y planteando conclusiones y recomendaciones para mejorar procesos y aumentar cobertura.</p>

Propuestos en la etapa de diseño de proyecto. *Surgidos en el análisis en esta etapa de evaluación de resultados.*

Objetivos del proyecto	Resultados esperados	Resultados alcanzados	Cobertura	Conclusiones y recomendaciones
Obj. específico 1	Resultados 1	Resultados 1+	%	Texto
Obj. específico 2	Resultados 2	Resultados 2+	%	Texto
Obj. específico 3	Resultados 3	Resultados 3+	%	Texto

Se compara lo que se espera en cada objetivo específico con lo que realmente se alcanzó en la etapa de ejecución y resultados de proyecto.

se cuantifica el resultado alcanzado en función del esperado y se expresa en un porcentaje de 0 a 100% o más, si se supera el resultado esperado.

Se plantean conclusiones de por qué se llegó a ese porcentaje y recomendaciones para futuras implementaciones.

Conceptos relevantes

Encuesta

Procedimiento de levantamiento de información a partir de una serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.

Indicadores

Son unidades de medición que permiten evaluar el impacto del proyecto. Son aquellos elementos que serán sometidos a análisis y deben escalarse.

Escala

Serie de elementos de la misma especie, ordenados gradualmente (en cantidades) en función de alguna de sus características o cualidades.

Universo-Muestra

El universo es toda la población objetivo, el conjunto de las personas o comunidades involucradas en un proyecto. Ante la imposibilidad de investigar el conjunto en su totalidad, se selecciona un sub-conjunto que se denomina muestra.

Paso a paso para la elaboración de una encuesta de impacto

- Definir Universo y Muestra

Lo primero es tener claro cuál es la población objetivo del proyecto. Equipo de trabajo, participantes en alguna etapa o beneficiarios directos e indirectos pueden ser la población objetivo a los cuales se les puede aplicar la encuesta (puede enfocarse en los beneficiarios, en los participantes o solo en el equipo de proyecto - estudiantes). La totalidad de estas personas componen el universo. La selección de un grupo bajo criterios de representatividad corresponde al muestreo del cual surgirá la muestra que efectivamente se aplicará el instrumento. La muestra debe poseer las mismas características básicas del universo de la población encuestada.

- Establecer criterios

Se debe definir qué se quiere evaluar (satisfacción con los resultados, percepción sobre el proyecto, habilidades desarrolladas y aprendizajes adquiridos durante el proceso, etc.). En base a eso, establecer variables e indicadores que se quieren medir. Y desde los indicadores, definir las preguntas o afirmaciones que se aplicarán a los/as encuestados/as.

Dimensión	Variable	Indicadores
-----------	----------	-------------

- Plantear las preguntas/afirmaciones en función de los indicadores

En función de los indicadores considerados, plantear las preguntas/declaraciones/consideraciones que se plantearán a los/as encuestados/as.

También, se pueden construir encuestas que incorporen preguntas abiertas, de carácter cualitativo, donde se dejan los espacios para que se responda con un texto, sin alternativas. El análisis de este tipo de respuestas no debe ser llevado a un valor numérico, sino que a una caracterización cualitativa de las respuestas.

- Definir la escala

Establecer cómo se expresará el valor de las respuestas a los indicadores. Esta expresión debe ser numérica y escalable, que puede ir de valoraciones negativas y positivas o de valor cero a un máximo.

Escala de Likert

Expresa valores negativos, neutros y positivos. Puede ser en función de su nivel de acuerdo o desacuerdo a una declaración.

Ideal para medir reacciones, actitudes y comportamientos.

Escala de frecuencia o importancia

Expresa valores de 0 a un total. Puede definirse por la frecuencia de una declaración o la importancia que se le da a la misma. Puede expresarse en porcentaje o en valores numéricos escalados.

- Aplicar el instrumento

Una vez planteando las declaraciones, pasarlas a un instrumento (Word o Google Form) y distribuirlas en la muestra tomada del universo considerado.

Ejemplo 1.

Definir Universo y Muestra.

Población objetivo:

Equipo de proyecto (estudiantes).

Universo: Todos/as los/as participantes en el equipo de proyecto: Curso de 35 estudiantes.

Muestra: Todos el curso, ya que es un número reducido y sirve como actividad de autoevaluación.

Escala de apreciación	Valor
Muy de acuerdo	5
De acuerdo	4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3
En desacuerdo	2
Muy en desacuerdo	1

Escala de frecuencia	Valor
Muy frecuentemente	100%
Frecuentemente	75%
Ocasionalmente	50%
Raramente	25%
Nunca	0%

Escala de importancia	Valor
Muy importante	100%
Importante	75%
Medianamente importante	50%
De poca importancia	25%
Sin importancia	0%

Establecer criterios

Se evaluará el desarrollo de habilidades del siglo XXI.

Dimensión	Variable	Indicadores
Desarrollo de habilidades	Comunicación del equipo	Buena – Media – Mala
	Organización del trabajo	-Bien organizado -Medianamente organizado -Mal organizado
	Trabajo colaborativo	Mucho trabajo en equipo – Medio – Poco – Nada

Plantear las preguntas

1. ¿Cómo crees que se dio la comunicación del equipo a lo largo del proyecto?
2. ¿Cómo crees que se desarrolló la organización del trabajo durante la ejecución del proyecto?
3. ¿Cómo crees que se dio el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes durante el desarrollo del proyecto.

Ejemplo 2

Definir Universo y Muestra.

Población objetivo: Beneficiarios del proyecto.

Universo: Todos quienes ocuparán los puntos verdes y el huerto escolar. Todo el liceo: 1000 personas (considerando solo a estudiantes).
Muestra: 100 estudiantes, 10 por curso elegidos aleatoriamente.

Establecer criterios

Se evaluará el uso y satisfacción de los beneficiarios del proyecto en función del punto verde y del huerto escolar.

Dimensión	Variable	Indicadores
Percepción sobre punto verde	Uso	Lo uso siempre – A veces – Nunca
	Aporte	Aporta mucho – Aporta más o menos – No aporta o aporta poco
Percepción sobre huerto	Uso	Lo uso siempre – A veces – Nunca
	Aporte	Aporta mucho – Aporta más o menos – No aporta o aporta poco

Plantear las preguntas

1. ¿Con qué frecuencia utilizas el punto verde instalado en el patio del liceo?
2. ¿Cuánto crees que aporta la instalación del punto verde al medio ambiente y a la convivencia escolar?
3. ¿Con qué frecuencia participas y utilizas el espacio del huerto instalado en el patio de atrás del liceo?
4. ¿Cuánto crees que aporta el huerto al medio ambiente y a la convivencia escolar?

Sistematización de experiencias

Otro proceso importante que está relacionado a los resultados y las evaluaciones de un proyecto, es el de sistematización, proceso que no siempre es considerado en la ejecución de un proyecto, ya que la experiencia queda en "el hacer", relegando a un segundo plano el proceso reflexivo que permite proyectar los aprendizajes adquiridos y compartir los

saberes surgidos a partir de esta acción. El proyecto no termina con la consecución y presentación de resultados, sino que con la sistematización de la experiencia, entendiéndola como un ejercicio de producción colectiva de conocimiento crítico (porque siempre es reflexivo en torno a los procesos y acciones realizadas) y transformador a partir de las prácticas (porque apela a aprender desde la acción que transforma).

La sistematización va más allá de la compilación de datos o la narración de los eventos que ocurrieron en el transcurso de un proyecto, y apunta a ser una interpretación colectiva de los procesos vividos en una forma de producir conocimiento que surge de la propia praxis.

Planificación de la actividad:

Sistematización de experiencias

Sistematizar permite:

- Comprender más profundamente nuestras

- experiencias y así poder mejorarlas.
- Intercambiar y compartir nuestros aprendizajes con otras experiencias similares.
 - Contribuir a la reflexión teórica con conocimientos surgidos directamente de las experiencias.
 - Incidir en políticas y planes a partir de aprendizajes concretos que provienen de experiencias reales.

Objetivo de la actividad

Sistematizar las experiencias desarrolladas durante la implementación del ABP a partir del registro, análisis y evaluación de los procesos vividos por el equipo de proyecto.

Paso a paso de una sistematización

Un proceso de sistematización se puede abordar a partir de algunos aspectos generales a tratar en las sesiones de trabajo

junto al equipo de proyecto:

- 1.- El punto de partida: Haber participado en la experiencia y tener registros (de cualquier tipo) de las experiencias.
- 2.- Partir con preguntas iniciales: ¿Para qué se quiere hacer la sistematización?; ¿Qué experiencia(s) se quiere sistematizar?; ¿Qué aspectos centrales de esas experiencias interesan sistematizar?; ¿Qué fuentes de información se van a utilizar?; ¿Qué procedimientos vamos a seguir?
- 3.- Recuperación del proceso vivido: Reconstruir la historia del proyecto; ordenar y clasificar la información.
- 4.- La reflexión de fondo: ¿Por qué pasó lo que pasó? Analizar y sintetizar; hacer una interpretación crítica del proceso.
- 5.- Los puntos de llegada: Formular conclusiones; comunicar los aprendizajes.

Para esto, se pueden utilizar distintas formas de ordenar la información, ya sea a partir de la temporalidad con la que ocurrieron

los hechos, el registro de las actividades realizadas, la reflexión en torno a momentos significativos, matrices para ordenar y reconstruir los procesos, o la elaboración de una guía ordenada que responda preguntas estructurales.

Resultados esperados: ✦

Documento o carpeta de documentos organizados que den cuenta de la sistematización de experiencias y procesos desarrollados durante la implementación del ABP creado colectivamente por el equipo de proyecto.

¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Evaluando(nos) desde la reflexión

En un liceo Técnico-Profesional, se realizó un proyecto de construcción de una plaza para la especialidad, y se aplicaron distintos instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación, para saber cómo las/os estudiantes percibían el desarrollo de las habilidades del siglo XXI y la valoración del proceso. Se destacaban percepciones en torno a la valoración positiva de la especialidad gracias al trabajo realizado, a la importancia de la identidad en torno a un espacio propio y a la valoración del desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico o el trabajo en equipo. También, se permitió dar cuenta del desarrollo de aprendizajes propios de la especialidad, evaluando la cobertura de los objetivos de aprendizaje.

→ **Comentarios:**

“A nosotros los estudiantes nos sirvió mucho, fue muy positivo, y el cambio que hubo realmente fue que muchos lograron conocer, por ejemplo, a la gente extranjera que era muy difícil que se integrara, y muchos se sentían ya como aislados o solos”.

(Coraleiny, estudiante 3° medio Administración 2019, liceo de Peñalolén)

“Fue muy lleno de conocimientos y experiencias porque de verdad aprendí mucho sobre implementos necesarios para una enfermería, para qué sirven, qué se debe hacer en ciertos casos, etc. Me ayudó mucho en lo que estoy estudiando ahora [enfermería en USACH]”.

(Jennifer, 3° medio HC 2018, liceo de Lo Prado)

“El ABP ha sido un gran aporte para el liceo, porque la verdad es que trabajar en proyectos es muy beneficioso y tiene que ver con lo que esperamos de los alumnos, que sean ciudadanos útiles, críticos, que no sean indiferentes con lo que está ocurriendo a su alrededor”.

(Fernando, profesor de Ciencias para la Ciudadanía, liceo de Independencia)

“Poder ir mejorando la estrategia, el poder tomar esa experiencia y poder hacer un análisis; yo creo que lo más rescatable es poder mejorar para que los niños y profesores vayan haciendo un cambio de mentalidad y de paradigma, de que el aprendizaje está en todo momento y en todo lugar, no solo en el colegio”.

(Myriam, profesora de Administración, liceo de Peñalolén)

Proyectos en contextos virtuales y remotos

En el marco de la pandemia y crisis sanitaria producto del Covid-19, se han tomado diversas medidas para disminuir el contagio en la población afectando múltiples modalidades y espacios de trabajo. Aspectos como el confinamiento y el distanciamiento social han implicado que las escuelas y liceos deban cerrar sus establecimientos y suspender las clases presenciales por tiempos prolongados, desplazando los espacios de enseñanza y aprendizaje a contextos virtuales y remotos. El desarrollo de los proyectos ABP ha debido adaptarse a dicha modalidad, adoptando estrategias y metodologías que dialoguen con el contexto y permitan la participación de los/as estudiantes en el levantamiento de proyectos. Así, se han formado comunidades digitales que convergen en un interés común y se desarrollan bajo un mismo espacio, donde la utilización de la tecnología se hace fundamental para la realización de los proyectos a partir de diferentes plataformas multimediales, herramientas digitales, sitios web y redes sociales.

Utilización de herramientas digitales

Los recursos más utilizados en la virtualización de los espacios educativos son las plataformas digitales, pues son herramientas que hacen las reuniones virtuales más dinámicas e interactivas y se adaptan a las necesidades de cada grupo de estudiantes. A continuación, se darán a conocer una serie de plataformas que pueden aportar en la realización de proyectos estudiantiles en modalidad virtual:

Plataformas de videollamada

Las plataformas digitales de videollamada o videoconferencia permiten establecer espacios de reunión a pesar de las medidas de confinamiento. Dentro de las plataformas más conocidas se encuentran Meet y Zoom, siendo la primera de estas la más cercana y utilizada por los/as estudiantes.

La ventaja que entregan estas plataformas de videollamada, es que su uso puede ser mediante un teléfono celular o un computador, y permite conectar a todos/as los participantes en un mismo espacio independiente de la distancia física, favoreciendo la comunicación entre los/as participantes y la realización de los encuentros de manera sistemática.

Plataformas interactivas

Las reuniones de proyecto ABP se caracterizan por ser instancias de diálogo e intercambio de ideas u opiniones, lo cual puede darse de una forma más fluida mediante la utilización de plataformas digitales interactivas que apoyen la participación de los/as estudiantes y la organización de los proyectos. Una de las más utilizadas es la pizarra interactiva Jamboard, pero también se encuentra la plataforma digital Padlet como muro colaborativo e interactivo, y Mentimeter que permite interactuar con la audiencia a través de preguntas, encuestas, entre otras. La ventaja de estas plataformas y recursos digitales es que todas ellas cuentan con acceso gratuito a través de cuentas de Google.



Las pizarras interactivas como jamboard y padlet permiten registrar el progreso del proyecto de una manera agradable a la vista, creando un diseño llamativo y creativo.

Jamboard

La pizarra interactiva jamboard es uno de los servicios que ofrece Google que nos permite crear diferentes diapositivas donde todo quien lo desee puede intervenir mediante un enlace de acceso compartido. Dentro de sus interacciones se pueden encontrar notas adhesivas o post-it, cuadros de texto, insertar imágenes, o crear dibujos y trazos.

Padlet

Esta plataforma digital ofrece la posibilidad de crear muros colaborativos funcionando como pizarra virtual interactiva y colaborativa, gracias a la generación de un enlace con libre acceso. Dentro de sus funciones Incluye insertar recursos multimedia como videos, audios, fotos o documentos, a través de notas adhesivas o post-it, generar un muro con diferentes cuadros de texto como notas adhesivas.

Mentimeter

Es un recurso digital que permite interactuar con la audiencia y hacer de las reuniones algo más interactivo, gracias a la generación de un enlace con libre acceso. Dentro de sus funciones se encuentra agregar presentaciones o diapositivas e imágenes, preguntas, encuestas, cuestionarios, entre otras.

Herramientas para el seguimiento de proceso: Uso de Drive

Un aspecto importante a la hora de generar proyectos es el almacenamiento de la información generada y de las herramientas utilizadas. Google Drive es un servicio de almacenamiento de datos en internet que provee Google en una versión gratuita con 15 GB disponibles, que nos permite crear carpetas para almacenar y subir archivos de cualquier tipo. Dentro de estas carpetas de almacenamiento, los servicios de Google generan documentos donde podemos plasmar el acta de las reuniones por proyecto, fotografías, pizarras de Jamboard utilizadas, o presentaciones de PowerPoint, por mencionar algunos de los elementos utilizados en cada idea de proyecto.

*Lo particular de las carpetas de Google Drive es que se pueden compartir a todos/as los/as participantes del proyecto, mediante un enlace de acceso libre otorgado en la misma plataforma donde se pueden compartir y editar documentos de todo tipo.

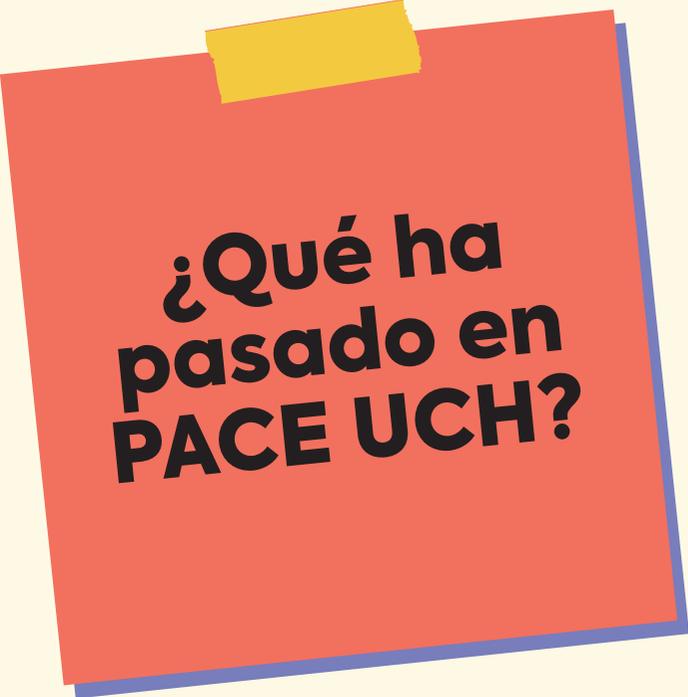
Dinámicas de activación o rompehielos en plataformas virtuales

Las dinámicas de activación al inicio

de las reuniones de cada taller son importantes para generar motivación a los/as estudiantes, para ello las plataformas disponibles en la web son un buen aliado. Algunas que se han utilizado, obteniendo buenos resultados, son wordwall.net o genial.ly ya que proporcionan juegos interactivos como ruleta de preguntas, sopa de letras, casillas con consignas, entre otras. También se pueden utilizar las pizarras de jamboard o power point de microsoft para proyectar una imagen ya sea con una sopa de letras o con juegos como encontrar las diferencias o elementos ocultos.

Objetivo de la actividad

Crear un espacio de distensión y participación que predisponga a los participantes para comenzar las reuniones de trabajo.
 Generar y fomentar la participación y motivación de los/as estudiantes, activando habilidades como la comunicación y creatividad, o bien aumentar la capacidad de memoria y resolución de problemas, dependiendo de las dinámicas y los objetivos de cada sesión.



¿Qué ha pasado en PACE UCH?

Algunas experiencias de ABP desarrolladas junto a comunidades escolares

Un proyecto virtual 2021

Durante el 2021, se desarrolló un proyecto virtual en torno al medio ambiente junto a estudiantes de un liceo. El proyecto se trabajó sesión a sesión con apoyo de un Jamboard para plasmar las ideas. Entre las actividades realizadas se encuentran el desarrollo de un árbol de problemas donde se respondió a la pregunta: “¿Qué problemas o temas deberían abordarse en la Nueva Constitución? ¿Qué podemos hacer como jóvenes para abordar estos temas/problemas?” Y se realizó un afiche de convocatoria junto con el logo del proyecto.

Dinámicas de activación en línea

Un ejemplo de dinámica de activación es la realización de una sopa de letras con conceptos que están relacionados con ABP. La dinámica consistía en que quien identifique el concepto pueda dar una breve descripción de lo que entienden por

él. Dicha plantilla se realizó con la página wordwall.net y se traspasó el screenshot (pantallazo) a una pizarra de Jamboard para señalar cuadrantes con los cuadros de texto de tal manera que los/as estudiantes identifiquen las palabras a viva voz. Otro ejemplo de dinámica de activación es la realización de una encuesta con emojis cuya consigna es: “En este momento ¿Qué emoji te representa mejor?” donde cada integrante o participante debe contestar la encuesta mediante un enlace o código de acceso. Dicha dinámica se realizó con la página Mentimeter.

“Al tratar de llegar a los jóvenes, vimos cómo poder hacerlo a través de una red social, porque el público al que queremos llegar está muy metido en las redes, así que fue una manera de poder hacer que nuestro proyecto se viera, de diseñar, implementar e incluir a la gente”.

(Annays, III medio HC 2021, liceo de Renca)

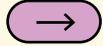
→ **Comentarios:**

“El manejo de herramientas tecnológicas en nuestro proyecto fue súper bueno y variado, ocupamos Canva, Jamboard, Meet para hacer las reuniones, PowerPoint, muchas herramientas más, porque es una metodología online, y todo se tiene que llevar a cabo virtualmente; hacíamos post de Instagram, ocupábamos colores y diseños”.

(Annays, III medio HC 2021, liceo de Renca)

“Cuando empezó la pandemia, no sabíamos qué hacer, y vimos lo importante de tratar de que haya continuidad de alguna manera. Y en formato virtual, el proyecto logró captar la atención de estudiantes, los hizo que participaran”.

(Fernando, profesor de Ciencias, liceo de Independencia)



2.7 Etapa transversal: Evaluaciones del ABP

Evaluación en el contexto de implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos

En las implementaciones desarrolladas durante los últimos años en los liceos acompañados, la evaluación ha estado integrada a los diversos momentos del proceso como un insumo más para la toma de decisiones al interior de los proyectos y, a su vez, ha permitido la certificación de los aprendizajes obtenidos por estudiantes y la calificación por parte de docentes. Para construir los instrumentos que se han diseñado e implementado se ha recurrido a diversas fuentes, tanto nacionales como internacionales, teniendo siempre presentes la normativa vigente en materia de evaluación y los documentos curriculares, junto con la necesidad de estrategias evaluativas que permitan identificar las habilidades que los/as estudiantes están adquiriendo y apropiando, en las cuatro categorías de habilidades agrupadas

en las definiciones del marco curricular: maneras de pensar, maneras de trabajar, herramientas para trabajar y maneras de vivir en el mundo.

Elementos para considerar en la evaluación del ABP

Normativa y orientaciones ministeriales
Actualmente existe una serie de documentos ministeriales que permiten definir, diseñar y organizar los procesos de evaluación en nuestros contextos escolares, algunos provenientes de los actuales decretos en materia de evaluación, otros de la integración de las diversas modalidades de medición de los aprendizajes a nivel nacional que se aplican en los establecimientos educacionales. Si bien no se profundizará en cada uno de ellos, ya que no es la materia de esta publicación, se mencionarán a modo de referencia, en especial el Decreto 67 por su relevancia en los últimos años.

En este sentido encontramos documentos tales como

- “Evaluación para el aprendizaje: Enfoque y materiales prácticos para lograr que sus estudiantes aprendan más y mejor” (2006), cuyo fin es ser una guía metodológica con variedad de insumos para mejorar las prácticas evaluativas de los/as docentes en las aulas propendiendo a una evaluación por desempeños, que permita integrar y apoyar a los/as estudiantes.
- “Nuevo Sistema Nacional de Evaluación de Aprendizajes. La evaluación al servicio de los aprendizajes” (2018), que recoge los distintos tipos y objetivos que persiguen las evaluaciones determinadas desde el Ministerio de Educación, destacando la definición de evaluaciones: Evaluación Sumativa, Progresiva y Formativa.

- “Orientaciones para la implementación del decreto 67/2018 de evaluación, calificación y promoción escolar” (2018), donde se plantean algunos los elementos teóricos y procedimentales para la introducción de las directrices planteadas en el decreto.

En relación con el decreto 67/2018, es importante revisar los dos artículos que se encuentran en la base de los planteamientos que han guiado esta propuesta evaluativa. El primero corresponde al Artículo n°4, que señala:

Decreto 67/2018

Artículo 4°.- El proceso de evaluación, como parte intrínseca de la enseñanza, podrá usarse formativa o sumativamente. Tendrá un uso formativo en la medida que se integra a la enseñanza para monitorear y acompañar el aprendizaje de los alumnos, es decir, cuando la evidencia del desempeño

de éstos se obtiene, interpreta y usa por profesionales de la educación y por los alumnos para tomar decisiones acerca de los siguientes pasos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación sumativa tiene por objeto certificar, generalmente mediante una calificación, los aprendizajes logrados por los alumnos. Como se desprende del artículo, es necesario identificar procesualmente los aprendizajes de los/as estudiantes junto con poder tomar decisiones respecto de modificar o ampliar las estrategias, de ser necesario, para asegurar que todos/as los/as estudiantes estén desarrollando un proceso educativo apropiado a sus necesidades.

Durante la implementación de los proyectos, se recomienda que se realicen evaluaciones tanto formativas como sumativas, donde participen los distintos agentes, tanto profesores/as como estudiantes, utilizando diversos instrumentos adecuados a

cada etapa. En este sentido, se propone el desarrollo de múltiples evaluaciones donde se fomente la responsabilidad y la autonomía de los/as estudiantes.

Artículo 5°.- Los alumnos no podrán ser eximidos de ninguna asignatura o módulo del plan de estudio, debiendo ser evaluados en todos los cursos y en todas las asignaturas o módulos que dicho plan contempla. No obstante lo anterior, los establecimientos deberán implementar las diversificaciones pertinentes para las actividades de aprendizaje y los procesos de evaluación de las asignaturas o módulos en caso de los alumnos que así lo requieran. Asimismo, podrán realizar las adecuaciones curriculares necesarias, según lo dispuesto en los decretos exentos N°s 83, de 2015 y 170, de 2009, ambos del Ministerio de Educación. Es vital la diversificación al momento de planificar y diseñar las evaluaciones, las cuales deben ser variadas y flexibles, considerando las características, necesidades y formas de aprender de cada

estudiante y su contexto.

Esta es una oportunidad para que todos/as los/as estudiantes participen, desarrollen sus habilidades y aprendan. En este marco, se recomienda revisar los planteamientos y aportes del modelo de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), entendiendo que las aulas en las cuales se implementan los procesos de aprendizaje incluyen una diversidad de formas de aprender y que todas deben ser consideradas a la hora de planificar los proyectos y las evaluaciones.

“Los tres principios del DUA se basan en la red cerebral implicada en el aprendizaje, pues el marco general del DUA refleja las formas en que los estudiantes reciben y procesan la información. El primer principio –múltiples medios de representación– examina el reconocimiento de la información; el segundo –múltiples medios para la acción y la expresión– explora las estrategias utilizadas por los estudiantes para procesar dicha información; y el tercer principio –múltiples medios para la motivación e implicación en el aprendizaje–

tiene en cuenta el componente afectivo del aprendizaje.”

UNICEF (2018), “El acceso al entorno de Aprendizaje II: Diseño universal para el aprendizaje”

En relación con diversificar los medios, las representaciones y modelos, es importante señalar que, si bien el trabajo de proyectos es de por sí una instancia que entrega un medio de aprendizaje distinto, ya que el/la estudiante está aprendiendo los contenidos de forma procedimental y autónoma en conjunto con sus pares, esto no implica que todo proyecto que sea inclusivo integre a todas y todos: este debe ser intencionado y guiado por las y los educadores. En este sentido, y siguiendo lo señalado en el texto de UNICEF, es necesario que en el diseño de la experiencia de aprendizaje se considere:

Proporcionar múltiples medios de presentación y representación.

Los instrumentos para evaluar deben incluir formas distintas de presentar los contenidos y habilidades que se están verificando en

ellos, ya que los/as estudiantes perciben y comprenden la información de diversas maneras. Es relevante que se desarrollen distintas instancias e instrumentos de evaluación que ofrezcan alternativas para la diversidad de estudiantes y necesidades educativas presentes en el aula.

Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión.

En los instrumentos se deben incorporar diversas formas de ejecutar las acciones y expresar los aprendizajes, evitando reducir los instrumentos a listados de conocimientos detallados, habilidades imprecisas o elementos reducidos, ya que los/as estudiantes requieren de variadas alternativas para producir y comunicar lo que han aprendido con el proceso desarrollado.

Proporcionar múltiples medios de participación y compromiso

En el caso de la evaluación, en general, es diseñada, facilitada y delimitada en cuanto

calificación por los/as docentes, lo cual genera un límite para la integración de los estudiantes en los procesos formativos. Un mecanismo para motivar a los/as estudiantes e integrarlos/as de forma significativa es generando procesos evaluativos co-responsables, a partir de evaluaciones entre pares y autoevaluaciones. También se pueden ejecutar procesos de co-diseño de los instrumentos, en donde los estudiantes conozcan, comprendan y seleccionen los criterios de evaluación que estarán presentes a lo largo del proceso.

Currículum, evaluaciones y ABP

En cuanto al marco curricular, es importante entender que los proyectos pueden ser vehículos para abordar y potenciar el desarrollo de las habilidades, las cuales serán abordadas en los procesos de evaluación. Al iniciar los procesos de ABP, es frecuente que se formulen preguntas

respecto de su ejecución y cómo esta afecta el desarrollo de la asignatura o asignaturas involucradas en su implementación. Por un lado, aparecen cuestionamientos sobre qué ocurre con los objetivos de aprendizajes, los contenidos o habilidades de la disciplina que aparentemente no podrán ser abordadas por la realización del proyecto. Por otro lado, surgen interrogantes sobre las consecuencias de este tipo de metodología y los requerimientos de calificación que son parte del sistema educativo tradicional. En este marco es relevante recordar que la metodología de proyectos no debe ser una instancia aislada o anecdótica que se planifique y ejecute al margen del currículum del nivel o las asignaturas involucradas. Esta, como otras metodologías, está al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje de los conocimientos disciplinares y las habilidades que son parte de la asignatura, permitiendo instancias de aprendizaje del pensamiento

disciplinar concretas y contextualizadas, donde los estudiantes podrán aplicar, producir y evaluar a partir de los saberes, estrategias y herramientas que son propias de la disciplina.

Durante el diseño del proyecto se deben definir acciones e instancias en que los estudiantes deban valerse y aplicar los conocimientos y habilidades de la disciplina que se está involucrando. Desde esta perspectiva los procesos evaluativos deben integrar la verificación del reconocimiento, comprensión y aplicación de los conocimientos disciplinares en la ejecución del proyecto, de forma concreta y pertinente a las instancias que los/as estudiantes tuvieron para utilizarlos, evitando criterios generales o ambiguos en los instrumentos de evaluación.

Por su parte las habilidades deben ser enseñadas y ejercitadas reiteradamente para que los/as estudiantes las puedan apropiar. No es suficiente con

mencionarlas o con presentar un modelo de representación, ya que las habilidades, para ser incorporadas al cuerpo de conocimientos y herramientas del educando, deben ser utilizadas de forma progresiva y continua en las instancias de aprendizaje, y deben ser seleccionadas en relación con el desarrollo de los/as estudiantes y sus aprendizajes.

Para planificar los procesos de enseñanza y evaluación existen diversas taxonomías de progreso que entregan una clasificación de las habilidades y lineamientos, que incluyen desempeños y conductas que nos permiten visibilizar el aprendizaje, y que al ser genéricas permiten una adaptación a las diversas disciplinas.

Los instrumentos de evaluación que se utilicen deben permitir monitorear, evaluar y tomar decisiones respecto de la progresión de los aprendizajes, considerando las dimensiones del conocimiento

tanto conceptuales, procedimentales, actitudinales y metacognitivas que pueden ser ejercitadas según las disciplinas que están colaborando en el desarrollo del proyecto. Para esto, se recomienda tener diversos instrumentos que se implementen en las distintas etapas y evitar la utilización de un solo gran instrumento al finalizar el proyecto, ya que no se podrán tomar decisiones en el proceso y será genérico respecto de las habilidades.

Finalmente, es relevante mencionar que las situaciones evaluativas, al igual que otras situaciones que ocurren en la vida en general y en los procesos de enseñanza aprendizaje en particular, generan emociones en las/os estudiantes. Las emociones están íntimamente ligadas con nuestra capacidad para aprender en el corto plazo y poder recordar en mediano y largo plazos los aprendizajes adquiridos. Si bien la ejercitación influye de forma significativa, un/a estudiante

que se desenvuelve en ambientes sociales y educativos negativos o dañinos tendrá mayores dificultades para aprender.

Existe una gran cantidad de evidencia sobre el vínculo entre los procesos de aprendizaje que ocurren en nuestro cerebro y las emociones que experimentamos en el espacio educativo. En general, se plantea que las emociones positivas, vinculadas con neurotransmisores como la serotonina, entre otros, fortalecen el aprendizaje a largo plazo, ya que posibilitan la conexión neuronal. Por otro lado, las situaciones o emociones negativas, como el estrés, disminuyen las posibilidades de aprendizaje, ya que elevados niveles de cortisol afectan al cerebro disminuyendo las conexiones neuronales, derivando en un bajo desempeño cognitivo y menor memoria.

Por esto es relevante que los/as estudiantes sean parte activa de los procesos de



evaluación, los cuales siempre deben ser informados, éticos, pertinentes y comprensibles para los educandos. Cuando el/la estudiante participa en evaluaciones entre pares o autoevaluándose, y reconoce el objetivo de la evaluación y comprende su desarrollo, se siente más integrado/a, seguro/a y motivado/a respecto de la situación de aprendizaje. En esta línea, los procesos de co-construcción de los criterios e instrumentos permiten generar una relación de compromiso y autonomía que fomenta un ambiente positivo para los aprendizajes.

Tipos de evaluación e instrumentos en el ABP

La propuesta es planificar diversas instancias para evaluar tanto procesos, progresos y logros, y calificar solo aquellos logros de aprendizajes donde los/as estudiantes han tenido oportunidades concretas de aprender. En este sentido,

es importante destacar que se pueden desarrollar diversas instancias evaluativas, por distintos agentes y con diversos instrumentos en función de lo que se quiera medir. La evaluación es una acción que nos permite obtener información y tomar decisiones, por lo que debe ser aplicada en todas las etapas del proceso de implementación del ABP. Los tipos de evaluación (diagnóstica, formativa y sumativa) y los tipos de técnicas e instrumentos para la evaluación (situaciones de prueba, situaciones de desempeño y registro de tareas) serán distintos según la metodología, el objetivo y la etapa en la cual se encuentre el ABP. Es importante planificar, definir y diseñar los instrumentos previos al inicio del trabajo de proyecto, de tal manera que podamos realizar los ajustes y modificaciones que sean pertinentes para asegurar el aprendizaje de todos/as los/as estudiantes.

Para la evaluación de las acciones que se

realizan en la ejecución del proyecto se pueden utilizar diversos instrumentos para registrar la realización y medir la calidad del desempeño de cada estudiante.

En este marco, se recomiendan los instrumentos de carácter procedimental vinculados con el registro de tareas para evaluar, ya que son implementados en el momento en que se realiza la acción y se corresponden con desempeños deseados, los cuales deben ser observables y medibles por el docente y fácilmente comprensibles por el/la estudiante. Los desempeños a registrar se pueden vincular:

- a. Al saber hacer algo o aplicar procedimientos y estrategias en el momento, pudiendo ser registradas en listas de cotejo.
- b. A la implementación de acciones vinculadas con conceptos abstractos, generalmente reiterativos, definidos en descriptores de procedimientos

o habilidades más detalladas, como escalas de valoración.

- c. Acciones o productos vinculados con desempeños más complejos, conceptuales, procedimentales y actitudinales, y que requieren de observaciones y mediciones más detalladas y graduadas, como en el caso de las rúbricas.

Instrumentos y etapas de la implementación del modelo PACE UCH

Diagnóstico Participativo

Durante esta etapa se proponen 2 actividades centrales: Árbol de Problemas y Simulacro de Proyectos. Éstas tienen por objetivo la identificación y uso de componentes que darán origen a un proyecto. Están vinculadas con procesos cognitivos como conocer, comprender y aplicar, por lo cual recomendamos la utilización de listas de cotejo donde se indiquen qué elementos deben nombrar, la organización de las ideas y ejemplos, la información que deben seleccionar y el uso de esta para la

construcción del pre-proyecto.

Diseño de proyecto

En esta etapa se promueven actividades de investigación, los mapeos territoriales y de actores, y el diseño de un proyecto detallado y planificado. Estas tienen por objetivo que los estudiantes además de identificar lo que involucra su proyecto en términos concretos, logren estructurarlo para convertirlo en un plan de acción, junto con el poder reconocer, distinguir y relacionar a los sujetos y espacios que se involucran en el desarrollo del proyecto. Estos procesos cognitivos se relacionan con la aplicación y el análisis, por lo cual recomendamos tanto el uso de listas de cotejo, donde se identifiquen los elementos para el diseño del proyecto, y de escalas de valoración, para describir el desempeño esperado respecto de la organización de la información y el establecimiento de relaciones.

Ejecución de proyecto

En esta etapa se plantea el desarrollo de planes tanto de gestión como de difusión, que guíen el hacer en la implementación efectiva del proyecto. La selección de la información,

su organización y creación de planificaciones para el trabajo por parte de los estudiantes implican procesos cognitivos como el análisis y la creación. En este caso es pertinente una escala de apreciación donde se indiquen las estrategias y habilidades que deben observarse en el estudiante al momento de crear estos planes. El docente puede también implementar listas de cotejo para registrar el aporte y colaboración de los estudiantes en las acciones definidas en esta etapa.

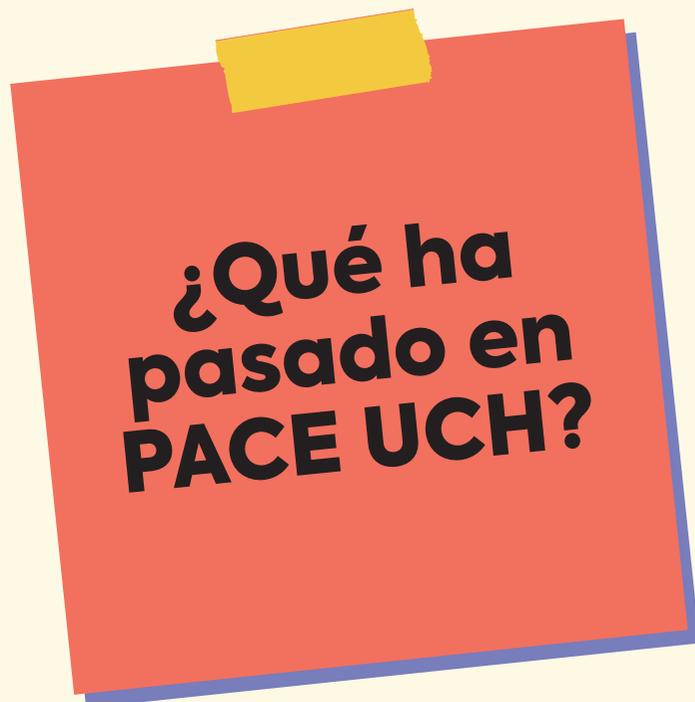
Presentación de resultados

En esta etapa se promueve la presentación y socialización de proyectos tanto dentro como fuera de la comunidad y la evaluación social del proyecto. En este caso se involucra por un lado la posibilidad de explicar el desarrollo de la experiencia, pero por otro lado la posibilidad de analizar y evaluar los procesos de aprendizaje y el producto resultante. Estos procesos cognitivos se relacionan con la comprensión, la evaluación y la creación. Para esta etapa pueden utilizarse escalas de valoración, cuya aplicación puede incluir instancias de heteroevaluación, evaluación entre pares y autoevaluación. El FODA puede

ser uno de los insumos que se tengan a la vista para apoyar la implementación de la evaluación entre los/as estudiantes y de autoevaluación.

Evaluaciones de las habilidades del siglo XXI

En el marco de los procesos evaluativos de los proyectos consideramos pertinente construir rúbricas donde se explicita el desempeño y la graduación según la habilidad que estemos focalizando en el proyecto, existiendo modelos de estas en los documentos ministeriales, así como también las que hemos utilizado en la implementación de los proyectos desde el PACE UCH. Se pueden desarrollar procesos tradicionales de construcción y aplicación desde el/la docente, pero en el marco de las Habilidades del siglo XXI también se propone realizar co-diseño de instrumentos donde se integre de forma activa a los/as estudiantes en las definiciones de criterios y descriptores de los instrumentos de evaluación.



Creando evaluaciones participativas

Durante el año 2019, en los proyectos del segundo semestre, estudiantes de tercero medio y sus docentes compartieron sus planteamientos sobre cuáles eran los desafíos que identificaban en el grupo curso para la ejecución del proyecto y las acciones que debían llevarse a cabo para alcanzar el objetivo propuesto. Los docentes integraron estos planteamientos y lo formularon como criterios de evaluación, los/as estudiantes los priorizaron, asignaron valor y seleccionaron aquellos que serían parte de los instrumentos de evaluación.

Estos insumos, creados de forma consensuada entre docente y estudiantes, quedaron disponibles para la creación de listas de cotejo y escala de valoración para la evaluación formativa de los proyectos, con los cuales los mismos estudiantes pudieron evaluar los avances, logros y elementos a mejorar en la ejecución del proyecto, generando una responsabilidad colectiva en la evaluación del producto, partiendo de las definiciones mismas de los criterios hasta la implementación de los instrumentos de evaluación.

Ejemplo

Vinculación curricular	Objetivos fundamentales transversales de las áreas de crecimiento y autoafirmación, desarrollo del pensamiento, formación ética y la persona y su entorno
Ejecución	Etapa de diseño de proyectos. Sesión n° 5 de ABP
Resultados de la actividad con los estudiantes	<p>¿Cuándo creemos que un proyecto fue exitoso?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El proyecto se finaliza y se ven resultados concretos. 2. Se logra unir al curso y mejorar la convivencia al interior del grupo. 3. Se generan cambios en las relaciones con los compañeros y en la valoración personal. 4. Se desarrolla trabajo en equipo. 5. Los estudiantes se comprometen y trabajan. 6. Mejora la comunicación entre los estudiantes 7. Hay más disciplina, los estudiantes son mas responsables y tienen un mejor comportamiento al interior de la sala.
Criterios de mayor relevancia para la comunidad de estudiantes	<p>I. PARTICIPACIÓN Todos los estudiantes participan de las actividades acordadas para poder desarrollar el proyecto, según los roles asumidos.</p> <p>II. SANA CONVIVENCIA Los estudiantes enfrentan los conflictos en un amrcio de respeto mutuo, valoración de la diversidad y reconocimiento de las distintas opiniones.</p>

→ **Comentarios:**

“Algo que destaco es la comodidad de avanzar y decir “lo estoy haciendo bien” o “me estoy equivocando”, y no sentirme mal por eso, tener a alguien que realmente te esté apoyando es fundamental y lo que más destaco de la experiencia”.

(Jennifer, III medio 2018, liceo de Lo Prado)

“Los chiquillos se van dando cuenta de para qué soy bueno, para qué tengo habilidad. Yo creo que este tipo de ABP te abre una gama de opciones, de habilidades, de miradas distintas, les permite decir “oye, en realidad soy súper bueno pa’ esto y no sabía”.

(Paulina, profesora de Historia, liceo de Pudahuel)

“Habilidades como pensamiento crítico, capacidad de análisis, comparar distintas realidades, lograr interpretar distintas visiones respecto a procesos, en el caso mío, procesos históricos, y en el caso de los valores, el trabajo comunitario, la solidaridad, la empatía, ser fraterno con el otro, entender que todos tenemos habilidades distintas, y tú los ves trabajando en conjunto”.

(Paulina, profesora de Historia, liceo de Pudahuel)

“El ABP viene a dar significado a contenidos que están presentes en el currículum. El profesor pasa a ser un mediador y los protagonistas pasan a ser los estudiantes, notablemente, la experiencia así nos ha dicho”.

(Claudia, jefa UTP, liceo de Lo Prado)

“Han tenido que aprender a trabajar de maneras distintas, aprendieron más que información o contenidos, aprendieron más a valorar sus habilidades, a potenciarlas, y a buscar otras herramientas que no siempre tiene que ser lo verbal, lo escrito, una prueba, sino el participar de los procesos, por ejemplo”

(Myriam, profesora Administración, liceo de Peñalolén)

Cierre.



Desde el 2017 al 2022 se desarrollaron más de 40 proyectos ABP en los liceos acompañados por el programa PACE UCH. Estas distintas experiencias fueron diversas entre sí debido a cada contexto y requerimiento de las comunidades escolares, compartiendo en común los lineamientos teóricos y metodológicos presentados en este trabajo.

En general, cada proceso tuvo una duración de un semestre lectivo (cuatro meses) y se desarrolló en un ejercicio de co-docencia entre el/la/los/las docentes del liceo y los/

as profesionales de PACE UCH. En la mayoría de los casos, se desarrolló en cursos de 3° medio. En casos específicos los proyectos fueron de menor o de mayor duración (durante un par de meses o todo el año), y participaron otros niveles entre 7° básico a 4° medio. Los docentes de los liceos participantes estaban a cargo de distintas asignaturas, ya sea en liceos científico/humanistas o técnico-profesionales. En el caso de los liceos científico/humanista se trabajó con las asignaturas de Historia y Ciencias Sociales, Ciencias Naturales (Biología, Química), Artes, Inglés, Educación Física, Lenguaje, y en el contexto de las nuevas bases curriculares para 3° y 4° medio del Ministerio de Educación, con las asignaturas de Ciencias para la ciudadanía, Formación Ciudadana y electivos específicos. En el caso de los liceos técnico-profesionales, se trabajó con las especialidades de Contabilidad, Administración, Construcción y Gastronomía. También, en algunas ocasiones se trabajó con los Centros de Estudiantes en horario no lectivo, apoyando

proyectos propios de la organización. Respecto a las vinculaciones con la Universidad de Chile y en el marco de programas propios de cada carrera de pregrado, se trabajó con estudiantes de Ingeniería Civil Industrial, Periodismo, Cine y Televisión, Arquitectura, Diseño Gráfico, Psicología, Trabajo Social, Medicina Veterinaria, Agronomía e Ingeniería en Recursos Naturales y Renovables. Estas vinculaciones apuntaron a formar equipos entre estudiantes secundarios/as y universitarios/as, en algunos casos durante todo el proceso desde el diagnóstico participativo hasta la presentación de resultados, y en otros, en alguna etapa o actividad específica como las implementaciones de actividades o los planes de comunicación y difusión. También se realizaron vinculaciones efectivas con organizaciones estudiantiles, colectivos artísticos, académicos/as y funcionarios/as, principalmente en actividades específicas como talleres y charlas de profundización sobre temáticas abordadas por los proyectos, presentaciones públicas de

resultados o asesorías expertas. Sobre la participación de la sociedad civil, se realizaron vinculaciones con municipios, juntas de vecinos, organizaciones sociales, colectivos artísticos, micro y medianas empresas y otras universidades para asesorías, búsqueda de financiamiento, postulación a fondos y concursos de proyectos, charlas y talleres, entre otras acciones específicas. Proyectos pertinentes para problemas atingentes
Respecto a los proyectos ejecutados, estos tuvieron distintos derroteros según las asignaturas donde se insertaba el trabajo, las problemáticas relevadas en el diagnóstico participativo y la participación efectiva de todas las partes involucradas. Sobre las asignaturas, la pregunta guía del diagnóstico se elaboró en torno a unidades de la asignatura, objetivos de aprendizaje o se dejó abierta a problemáticas emergentes. Respecto al territorio donde se desarrollaron los proyectos, sus límites dependieron del tipo de problemática identificada por los/as estudiantes, donde a

veces fue la propia sala de clases, el liceo, el barrio o la comuna.

Interdisciplina y colaboración para enfrentar contextos reales

La experiencia presentada permite enfocar procesos pedagógicos en torno a contextos reales, enfrentando a estudiantes de educación secundaria y universitaria a problemas complejos y necesidades sociales, abriendo su posibilidad de agencia para ofrecer soluciones que busquen aportar a la transformación de la sociedad. Al ser problemas complejos, se necesita un abordaje interdisciplinario que no siempre está presente en los procesos formativos institucionales anclados a una tradición de divisiones en torno a carreras, asignaturas, especialidades y áreas del conocimiento. Enfrentar a estudiantes al ejercicio de formar equipos en contextos diversos para enfrentar estos problemas complejos apunta a generar espacios inéditos de co-construcción del conocimiento y el fomento de la colaboración entre instituciones secundarias y universitarias en el contexto

del fortalecimiento de la educación pública. Las metodologías activas, una oportunidad para los liceos públicos

En el contexto de la educación secundaria, abordar el currículum desde este tipo de metodologías activas aporta a la generación de agencia por parte de estudiantes, fomentando la democracia participativa, el ejercicio de la ciudadanía y la formación ciudadana, y el fomento de la equidad y la inclusión. Cambiar el foco de los contenidos a acciones prácticas, permite desarrollar habilidades transversales que son fundamentales para el desenvolvimiento de jóvenes en los diversos contextos de la vida fuera de la escuela.

También, se puede generar un impacto en las trayectorias educativas y los proyectos de vida de jóvenes en proceso formativo, donde pueden identificar intereses y explorar en áreas disciplinares diversas. Conocer y trabajar como pares con jóvenes universitarios/as, les permite conocer de primera fuente la experiencia de la vida universitaria y las posibilidades que se pueden abrir en sus proyectos de

continuidad de estudios.

La vinculación con la educación secundaria, una oportunidad para las universidades Enfrentar a estudiantes universitarios/as a problemas reales a partir de su vinculación efectiva con instituciones escolares públicas, permite poner en práctica aprendizajes y habilidades disciplinares y transversales apuntando a una formación integral como futuros profesionales y como ciudadanos/as. A su vez, permite a las instituciones de educación superior ejercer su rol público y su responsabilidad social, sobre todo en el ámbito de la extensión y la vinculación con el medio, con foco en su compromiso con la sociedad.

Bibliografía

- Apple, M. (2018). ¿Puede la educación cambiar la sociedad? Chile: LOM Ediciones.
- Arpi, C.; Ávila, P. y otros (2012). El Aprendizaje Basado en Problemas: origen, modelos y técnicas afines. Aula de Innovación Educativa, Universidad de Girona, 216, pp. 14-18. Recuperado de http://web2.udg.edu/ice/doc/xids/aula_educativa_1.pdf
- Boss, S. (2011). Project-Based Learning: A short Historie. USA: Edutopia.
- Dewey, J. (1998). Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación. Madrid: Morata.
- Freire, P. (2015). Pedagogía de los sueños posibles: Por qué docentes y alumnos necesitan reinventarse en cada momento de la historia. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (2015) Pedagogía del oprimido. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Jiménez, G., Yasmín, I., González, M. y Hernández, J. (2010). Modelo 360° para la evaluación por competencias (enseñanza-aprendizaje), Innovación Educativa, 10(53), pp.43-53. Recuperado de <https://educrea.cl/modelo-360-para-la-evaluacion-por-competencias-ensenanza-aprendizaje/>
- Lamer, J. & Boss, S. (2015). Project Based Teaching: How to create rigorous and engaging learning experience. USA: ASCD Alexandria VA / Buck Institute for Education.
- Lamer, J.; Menguendoller, J. & Boss, S. (2015). Estableciendo el estándar para el Aprendizaje Basado en Proyectos. USA: ASCD Alexandria VA / Buck Institute for Education. Versión en español de Fundación Chile.
- McLaren, P. (2005). La vida en las escuelas. Una introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Ministerio de Educación (2019). Manual Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Chile: Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación (2019). Bases curriculares para 3° y 4° medio. Chile: Unidad de Currículum y Evaluación.
- Mistral, G. (2018). Pasión de enseñar. Pensamiento pedagógico. Chile: Editorial

Universidad de Valparaíso.

- Retamal, F.; Peña, N.; Varas, L y Núñez, D. (2020). Aprendizaje entre comunidades en educación pública: Hacia un modelo de vinculación entre liceos y la Universidad de Chile. En Póo, X.(ed). Extensión con sentido país. Innovando en las prácticas de extensión, vinculación con el medio y comunicaciones en la Universidad de Chile 2016-2018 (pp.617-630). Chile: Vicerrectoría de Extensión y Comunicaciones Universidad de Chile.
- Risler, J y Ares, P. (2013). Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa. Argentina: Tinta Limón.
- Torres del Castillo, R. (1997). Aportes conceptuales de la educación de personas jóvenes y adultas: hacia la construcción de sentidos comunes en la diversidad. Ecuador: UIL-UNESCO.
- UNESCO-OREALC (2017). Reporte Educación y habilidades para el siglo XXI. Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe. Argentina: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.

Anexos

→ **Anexo 1.** Modelo de acta de reuniones equipo de proyecto ABP

Nombre del proyecto:	N° Acta:	Lugar:	Acuerdos (tomados durante la sesión)	Desacuerdos
Fecha:	Hora inicio:	Hora término:	1.	1.
			2.	2.
			3.	
Participantes de la reunión (internos y externos al equipo)			Acciones comprometidas	
Nombre	Rol dentro del proyecto		Nombre de la acción	Responsable(s)
			1.	
			2.	
			Asuntos emergentes	
			1.	
			2.	
			3.	
			4.	
Temas a tratar durante la sesión			Elaborada por:	Firma:
1. Revisión de acta anterior			Próxima reunión:	
2. Revisión de estado de avance de acuerdos				
3. Otros				

→ Anexo 2. Modelo de Cronograma de trabajo o Ruta Crítica

RUTA CRÍTICA PROYECTO ABP

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Mes 1	1	28	29	30	1	2	3
	2	5	6	7	8	9	10
	3	12	13	14	15	16	17
	4	19	20	21	22	23	24
	5	26	27	28	29	30	31
Mes 2	6	2	3	4	5	6	7
	7	9	10	11	12	13	14
	8	16	17	18	19	20	21
	9	23	24	25	26	27	28
	10	30	1	2	3	4	5
Mes 3	11	7	8	9	10	11	12
	12	14	15	16	17	18	19
	13	21	22	23	24	25	26
	14	28	29	30	31	1	2
	15						



Planificación Etapa Diagnóstico Participativo

Nivel	Educación Media
Etapa	Diagnóstico Participativo
Actividades de la etapa	Árbol de problema Simulacro de proyecto Selección de proyecto

Objetivos de la etapa	Resultados esperados
<p>Objetivo General Identificar una problemática común presente en el territorio (escuela, barrio, comuna) o contexto (pandemia, problemáticas sociales, ambientales, etc.) y proponer una solución en formato de pre-proyecto.</p> <p>Objetivos específicos Identificar una problemática compartida y presente en el territorio (escuela, barrio, comuna, país u otro territorio donde se quiera trabajar) o contexto (presencial o virtual), reconociendo los efectos que genera ese problema y las causas que lo hicieron emerger. Seleccionar un problema central para abordar en la siguiente sesión. Proponer una solución al problema identificado en la actividad anterior, de forma colectiva y en formato de pre-proyecto. Presentar los resultados de las actividades anteriores para seleccionar el proyecto o los proyectos que se diseñarán e implementarán en las siguientes etapas del proceso.</p>	<p>Para cada grupo de trabajo, un árbol con un problema central, con sus causas y efectos, debatido y consensado, y primeras ideas de posibles soluciones. Selección de un problema central como curso o como grupos de trabajo, con ideas iniciales sobre qué proyecto realizar. Para cada grupo de trabajo, un pre-proyecto con todas las preguntas/componentes completados. Presentación de las propuestas. Selección de una o más propuestas de proyecto para abordar durante las siguientes etapas.</p>

Habilidades del siglo XXI relevadas

<p>Maneras de pensar: <i>Pensamiento crítico.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión crítica: capacidad de examinar, analizar, interpretar, comparar, discriminar y evaluar información y elecciones. • Capacidad de flexibilidad, justificación de elecciones, considerando alternativas y sus implicancias. <p><i>Creatividad e innovación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción de ideas y proyecto originales, divergentes, flexibles, contextuales, transformadores, con distintos puntos de vista a partir del pensamiento artístico, científico y de diseño. <p>Maneras de trabajar: <i>Comunicación y argumentación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para establecer diálogos constructivos con compañeros/as de equipo de proyecto, llegando a acuerdos, contraponiendo con argumentos e integrando puntos de vista. <p><i>Colaboración</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para establecer dinámicas de trabajo horizontales donde todos los miembros se integran, se respetan y participan activamente, aportando a un ambiente de sana convivencia. • Capacidad para plantear propuestas colectivas y democráticas, discutiendo y consensuando cada acción de forma efectiva. <p>Herramientas para trabajar: <i>Uso de la información</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión responsable de la información a partir de principios éticos. <p>Maneras de vivir en el mundo: <i>Ciudadanía local y global</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de los elementos territoriales, políticos, sociales, culturales y ambientales tanto locales como globales que confluyen en la problemática o proyecto abordado. <p><i>Responsabilidad personal y social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración y respeto de la diversidad, y ejercicio de los principios democráticos como los derechos humanos y la igualdad, respetando la diversidad de identidades presentes en su entorno.

→ Anexo 4. Planificación Actividad Árbol de Problemas

Actividad	Árbol de Problemas				
Etapa	Diagnóstico Participativo				
Objetivo de la actividad	Identificar una problemática compartida y presente en el territorio (escuela, barrio, comuna, país u otro territorio donde se quiera trabajar) o contexto (presencial o virtual), reconociendo los efectos que genera ese problema y las causas que lo hicieron emerger. Seleccionar un problema central para abordar en la siguiente sesión.				
Resultados esperados	Para cada grupo de trabajo, un árbol con un problema central, con sus causas y efectos, debatido y consensado, y primeras ideas de posibles soluciones. Selección de un problema central como curso o como grupos de trabajo, con ideas iniciales sobre qué proyecto realizar.				
Guion de la sesión					
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (10 min.) Dinámica de activación o rompe-hielo	Generar un ambiente de sana convivencia por parte del grupo, que permitan desarrollar una relación armónica y colaborativa durante las sesiones de trabajo.	El desarrollo de la dinámica dependerá de la propuesta del encargado/a de su implementación.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Otro recurso virtual según el tipo de actividad	Desarrollan una actitud de respeto, empatía y cordialidad, respecto de los estudiantes que exponen así como de quienes opinan.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min.) Creación del árbol de problemas	Identificar las problemáticas que los estudiantes reconozcan en su contexto o territorio.	Cada grupo de estudiantes identifica una serie de problemáticas enmarcadas en el tema, territorio o contexto abordado. A partir del dibujo de un árbol, los problemas se ubican en el tronco, mientras que las causas que lo generan se ubican en las raíces, porque no se ven, y los efectos, en la copa, porque son visibles.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet	Presentan argumentos, refutan y consensan en torno a problemáticas enmarcadas en el tema o área propuesta. Completan el árbol interactivo identificando problemas, causas, efectos y posibles soluciones.	
Actividad de cierre. (15 min.) Selección de problema.	Seleccionar un problema central que se abordará en la siguiente actividad.	A partir del consenso, y viendo los temas que más aparecen, se selecciona un problema central considerando su relevancia y posibilidades de abordarlo.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet	Dialogan, debaten, presentan posiciones en torno a las problemáticas. Llegan a consenso en torno a una problemática central.	

→ Anexo 5. Planificación Actividad Simulacro de Proyecto

Actividad	Árbol de Problemas				
Etapa	Diagnóstico Participativo				
Objetivo de la actividad	Identificar una problemática compartida y presente en el territorio (escuela, barrio, comuna, país u otro territorio donde se quiera trabajar) o contexto (presencial o virtual), reconociendo los efectos que genera ese problema y las causas que lo hicieron emerger. Seleccionar un problema central para abordar en la siguiente sesión.				
Resultados esperados	Para cada grupo de trabajo, un árbol con un problema central, con sus causas y efectos, debatido y consensado, y primeras ideas de posibles soluciones. Selección de un problema central como curso o como grupos de trabajo, con ideas iniciales sobre qué proyecto realizar.				
Guion de la clase					
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (10 min.). Dinámica de activación o rompe-hielo	Generar un ambiente de sana convivencia por parte del grupo, que permitan desarrollar una relación armónica y colaborativa durante las sesiones de trabajo.	El desarrollo de la dinámica dependerá de la propuesta del encargado/a de su implementación.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Otro recurso virtual según el tipo de actividad	Desarrollan una actitud de respeto, empatía y cordialidad, respecto de los estudiantes que exponen así como de quienes opinan.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min.). Completar el Simulacro de Proyecto.	Proponer soluciones a las problemáticas en formato de pre-proyecto de acción.	En los mismos grupos de trabajo, y a partir de la problemática relevada en la actividad anterior, se proponen soluciones a partir de preguntas intuitivas que darán como resultado una propuesta de acción en formato de pre-proyecto. ¿Qué queremos hacer? ¿Por qué queremos hacerlo? ¿Para quién será la solución? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos para hacerlo? ¿Cuándo lo haremos?	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet	Presentan argumentos, refutan y consensan en torno a soluciones a la problemática relevada. Completan el simulacro de proyecto, respondiendo todas las preguntas.	
Actividad de cierre (15 min.) Selección de pre-proyecto.	Presentar los resultados de las actividades anteriores para seleccionar el proyecto o los proyectos que se diseñarán e implementarán en las siguientes etapas del proceso.	Cada grupo presenta las propuestas de acción que completaron, y entre todos/as, seleccionan una o unas en función de criterios de viabilidad y pertinencia.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet	Dialogan, debaten, presentan posiciones en torno a las propuestas de pre-proyecto. Llegan a consenso y seleccionan de una o más propuestas de proyecto para abordar durante las siguientes etapas.	Formativa



Planificación Etapa Diseño de proyecto

Nivel	Educación Media
Etapa	Diseño de proyecto
Actividades de la etapa	-Componentes del diseño de proyecto -Investigación, indagación y revisión de antecedentes -Mapeo y técnicas participativas

Objetivos de la etapa	Resultados esperados
<p>Objetivo General Diseñar el proyecto a abordar, profundizando en los distintos componentes que contemplan la realización de un proyecto y otros elementos que sustentan la futura implementación.</p> <p>Objetivos específicos Identificar y describir los componentes que conforman el diseño de un proyecto, de forma de establecer la estructura del mismo. Profundizar el conocimiento que se tiene del tema del proyecto, contextualizándolo, revisando antecedentes y contrastando fuentes y experiencias similares. Construir colectivamente el mapa del territorio donde se desarrollará el proyecto, identificando los lugares importantes, puntos de conflicto y los sectores a intervenir. Identificar a las personas e instituciones que inciden en el desarrollo del proyecto, que participan, participaron o eventualmente podrían participar o afectar el desarrollo del proyecto.</p>	<p>Para cada idea a abordar, diseño del proyecto con sus componentes claramente identificados y explicados: Objetivo general y objetivos específicos; resultados esperados; fundamentación; identificación de beneficiarios directos e indirectos; descripción de actividades; planificación de actividades; identificación de recursos. Sistematización de la información recopilada a partir de la investigación e indagación, recopilada en un informe de antecedentes, revisión bibliográfica y fuentes utilizadas. Mapa del territorio donde se inserta el proyecto o espacio que se intervendrá, construido colectivamente. Sociograma o mapeo de actores elaborado colectivamente.</p>

Habilidades del siglo XXI relevadas

<p>Maneras de pensar: <i>Creatividad e innovación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción de ideas y proyectos originales, divergentes, flexibles, contextuales, transformadores con distintos puntos de vista a partir del pensamiento artístico, científico y de diseño. <p><i>Pensamiento crítico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de pensamiento sistémico, estrategias de búsqueda, recopilación y ampliación de fuentes de información. <p>Maneras de trabajar: <i>Comunicación y argumentación..</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para plantear ideas, dudas y aportes durante el proceso, argumentar y evaluar los puntos de vista, de forma clara, concisa y lógica. <p><i>Colaboración</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para plantear propuestas colectivas y democráticas, discutiendo y consensuando cada acción de forma efectiva. <p>Herramientas para trabajar: <i>Uso de la información</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso eficaz y eficiente en la búsqueda, acceso, procesamiento, clasificación, integración, gestión, evaluación crítica, uso creativo en la comunicación de la información. • Gestión responsable de la información a partir de principios éticos. <p>Maneras de vivir en el mundo: <i>Vida y carrera</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para establecer metas, crear estrategias para conseguirlas, desarrollar la autogestión, actuar con iniciativa y compromiso, ser autónomo, reflexionar críticamente. <p><i>Ciudadanía local y global</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en su contexto y territorio, vinculándose directamente con problemáticas del espacio donde se desenvuelven, comprendiendo la diversidad de identidades, conflictos y relaciones de poder de la comunidad. <p><i>Responsabilidad personal y social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Promoción del sentido de pertenencia y desarrollo de conciencia acerca de su propia cultura y las relaciones de esta con las otras culturas del mundo.

→ Anexo 7. Planificación Actividad Componentes de Proyecto

Actividad	Componentes del proyecto				
Etapas	Diseño de Proyecto				
Objetivo de la actividad	Identificar y describir los componentes que conforman el diseño de un proyecto, de forma de establecer la estructura del mismo.				
Resultados esperados	Diseño de proyecto con sus componentes claramente identificados y explicados: Objetivo General y objetivos específicos; resultados esperados; fundamentación; identificación de beneficiarios directos e indirectos; descripción de actividades; planificación de actividades; identificación de recursos.				
Guion de la clase					
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (10 min.). Dinámica de activación o rompe-hielo	Generar un ambiente de sana convivencia por parte del grupo, que permitan desarrollar una relación armónica y colaborativa durante las sesiones de trabajo.	El desarrollo de la dinámica dependerá de la propuesta del encargado/a de su implementación.	Plataforma interactiva Jambo Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Otro recurso virtual según el tipo de actividad – Videollamada Meet – Otro recurso virtual según el tipo de actividad	Desarrollan una actitud de respeto, empatía y cordialidad, respecto de los estudiantes que exponen así como de quienes opinan.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min.). Descripción de los componentes del proyecto	Identificar y describir los distintos componentes del proyecto a implementar.	En los mismos grupos de trabajo, y a partir de la idea de proyecto surgida en la actividad “Simulacro de proyecto”, identifican y describen los componentes de proyecto, profundizando en las respuestas a las preguntas orientadoras de la actividad anterior. De esta forma: ¿Qué queremos hacer?, se convertirá en los Objetivos General y Específicos. ¿Por qué queremos hacerlo?, se convertirá en la Fundamentación. ¿Qué esperamos lograr?, se convertirá en los Resultados Esperados. ¿Para quién será la solución?, se convertirá en la Identificación de beneficiarios directos e indirectos. ¿Cómo lo haremos?, se convertirá en la Descripción de Actividades ¿Qué necesitamos para hacerlo?, se convertirá en la Identificación de Recursos necesarios. ¿Cuándo lo haremos?, se convertirá en la Planificación de las actividades.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet	Presentan argumentos, refutan y consensan en torno a los componentes del proyecto. Completan todos los componentes del proyecto, con una descripción clara, precisa y lógica.	
Actividad de cierre (15 min.) Diseño de proyecto	Consolidar todos los componentes en un documento base que será el diseño de proyecto.	Cada grupo presenta su diseño de proyecto, de forma que cada componente se explica a sí mismo y a la vez mantiene una secuencia lógica con los otros componentes, formando un todo que será la ruta que seguirá el proyecto.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet	Dialogan, debaten, presentan posiciones en torno a los diseños de proyecto y sus distintos componentes.	Formativa

→ Anexo 8. Planificación Actividad Investigación, indagación y revisión de antecedentes

Actividad	Investigación, indagación y revisión de antecedentes				
Etapa	Diagnóstico Participativo				
Objetivo de la actividad	Objetivo de la actividad Profundizar el conocimiento que se tiene del tema del proyecto, contextualizándolo, revisando antecedentes y contrastando fuentes y experiencias similares.				
Resultados esperados	Sistematización de la información recopilada a partir de la investigación e indagación, recopilada en un informe de antecedentes, revisión bibliográfica y fuentes utilizadas.				
Guion de la clase	1 por cada actividad de desarrollo.				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (10 min.). Dinámica de activación o rompe-hielo	Generar un ambiente de sana convivencia por parte del grupo, que permitan desarrollar una relación armónica y colaborativa durante las sesiones de trabajo.	El desarrollo de la dinámica dependerá de la propuesta del encargado/a de su implementación.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Otro recurso virtual según el tipo de actividad	Desarrollan una actitud de respeto, empatía y cordialidad, respecto de los estudiantes que exponen así como de quienes opinan.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. por punto). 1.- Investigación y revisión de antecedentes 2.- Revisión comparada de otras experiencias. -Asesorías de especialistas externos.	1.- Investigar los principales conceptos presentes en la idea de proyecto. 2.- Revisar y comparar otras experiencias de proyectos similares.	Para cada equipo de proyecto, y tras la selección de problema, tema y área del proyecto: -Identifican los conceptos orientadores que se encuentran al centro de la idea de proyecto. -Ordenan y acotan los temas para llegar a palabras claves. -Definen cada concepto y lo respaldan con fuentes producto de una revisión bibliográfica. -Revisan otras experiencias similares de proyectos en la misma línea del proyecto. -Recopilan información disponible en biblioteca, páginas web, redes sociales, etc. -Se invita a especialistas del tema a realizar jornada(s) de asesorías expertas.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet (en contextos virtuales)	Presentan argumentos, refutan y consensan en torno a los principales conceptos a investigar. Identifican, seleccionan y definen los principales conceptos presentes en el proyecto. Contrastan fuentes, definen fuentes primarias y secundarias.	
Actividad de cierre (15 min.) Síntesis y selección de información	Ordenar toda la información en un informe de resultados de investigación.	A partir de toda la información recopilada, se elabora un informe de resultados de investigación que dé cuenta de los principales aspectos investigados. Este informe puede ser escrito en un documento, presentado en vivo a través de exposiciones o en formato web como un blog, video, red social, etc.	Documento Word- Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Redes sociales	Sintetizan la información y la presentan en un informe en formato de documento escrito o en una exposición o producto virtual.	Formativa

→ Anexo 9. Planificación Actividad Mapeos y técnicas participativas

Actividad	Mapeos y Técnicas participativas				
Etapa	Diseño de Proyecto				
Objetivo de la actividad	Construir colectivamente el mapa del territorio donde se desarrollará el proyecto, identificando los lugares importantes, puntos de conflicto y los sectores a intervenir. Identificar a las personas e instituciones que inciden en el desarrollo del proyecto, que participan, participaron o eventualmente podrían participar o afectar el desarrollo del proyecto.				
Resultados esperados	Mapa del territorio donde se inserta el proyecto o espacio que se intervendrá, construido colectivamente. Sociograma o mapeo de actores elaborado colectivamente.				
Guion de la clase	1 por cada actividad de desarrollo.				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (10 min.). Dinámica de activación o rompe-hielo	Generar un ambiente de sana convivencia por parte del grupo, que permitan desarrollar una relación armónica y colaborativa durante las sesiones de trabajo.	El desarrollo de la dinámica dependerá de la propuesta del encargado/a de su implementación.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Otro recurso virtual según el tipo de actividad (para contextos virtuales)	Desarrollan una actitud de respeto, empatía y cordialidad, respecto de los estudiantes que exponen así como de quienes opinan.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. por punto). 1.- Mapeo colectivo territorial 2.- Sociograma o mapeo de actores elaborado colectivamente	1.- Identificar y caracterizar el territorio donde se inserta el proyecto. 2.- Identificar a las personas o instituciones que se cruzan con el proyecto.	Para cada equipo de proyecto, se propone la realización de dos actividades. 1.- Mapeo territorial: -A partir de un mapa propuesto, se interviene en función de la relación del proyecto con el territorio propuesto (puede ser el liceo, el barrio, la comuna, otro territorio, etc.). -La intervención puede girar en torno a: identificar los espacios a intervenir; proyectar cómo se inserta el proyecto en el espacio; identificar puntos críticos; caracterizar los espacios, u otros. -Las intervenciones son dialogadas, colectivas, sin imponer ideas, aunque relevando los puntos comunes y en desacuerdo. 2. Sociograma o mapeo de actores: -A partir de un mapa propuesto (cuadrantes, círculos, líneas, etc.), se establecen los ejes a seguir (influencia, interés, tipo de relación u otro). -Se hace una lista de todos los actores relevantes para el proyecto (que participan, participaron o podrían participar). -Se ubican a los actores en el mapa en función de los ejes definidos. -Se establecen estrategias para que cada actor pueda moverse o mantenerse en el espacio que se proyecta.	Plataforma interactiva Jamboard – Videollamada Meet – Mapa de google Maps (en contextos virtuales)	Presentan argumentos, refutan y consensan en torno a la caracterización de los mapas. Identifican, seleccionan y definen los espacios o actores relacionados al proyecto. Dialogan, contrastan posiciones y llegan a consensos en torno a cómo intervenir los mapas. Generan colectivamente estrategias para mejorar los puntos críticos identificados en los mapas.	
Actividad de cierre (15 min.) Síntesis y selección de información	Presentar los resultados de los mapeos a todo el curso.	A partir de los mapas realizados de forma colectiva, se presentan los resultados, resaltando las estrategias a seguir para intervenir el espacio o modificar las posiciones de los actores relevados.	Mapas físicos o virtuales.	Presentan de forma clara los mapas intervenidos.	Formativa



Planificación Etapa Ejecución de proyecto	
Nivel	Educación Media
Etapa	Ejecución de proyecto
Actividades de la etapa	-Implementación de actividades -Planes de difusión y comunicación -Planes de gestión de recursos
Objetivos de la etapa	Resultados esperados
<p>Objetivo General Ejecutar las acciones diseñadas para el proyecto, realizando las actividades propuestas en función de los tiempos planificados, diseñando e implementando planes para gestión de recursos y la comunicación del proyecto.</p> <p>Objetivos específicos Implementar las actividades planificadas en la etapa de diseño, desarrollando las acciones propuestas en los tiempos considerados. Elaborar un plan de difusión y comunicación del proyecto en su etapa de ejecución, creando los productos comunicativos e implementando las estrategias diseñadas en los tiempos propuestos. Elaborar un plan de gestión para los recursos asociados al proyecto, identificando los recursos con los que no se cuentan y diseñar estrategias para acceder a ellos, desarrollando las acciones diseñadas para la obtención de los recursos.</p>	<p>Implementación de todas las actividades planificadas. Participación de todo el equipo de proyecto y comunidades en función de las acciones propuestas y los tiempos considerados.</p> <p>Plan de difusión y comunicación del proyecto, e implementación de las actividades planificadas en los tiempos propuestos.</p> <p>Plan de gestión de recursos, e implementaciones de las actividades planificadas en los tiempos propuestos. Obtención de los recursos necesarios para la ejecución de proyecto.</p>
Habilidades del siglo XXI relevadas	
<p>Maneras de pensar: <i>Creatividad e innovación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción de ideas y proyecto que parte de una necesidad de la comunidad que valora su aporte y despierta su interés. <p><i>Pensamiento crítico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de flexibilidad, justificación de elecciones, considerando alternativas y sus implicancias. <p>Maneras de trabajar: <i>Comunicación y argumentación..</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de adaptación a distintos contextos, audiencias y situaciones de habla. <p><i>Colaboración</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para establecer dinámicas de trabajo horizontales donde todos los miembros se integran, se respetan y participan activamente, aportando a un ambiente de sana convivencia. <p>Herramientas para trabajar: <i>Alfabetización digital y uso de TICs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de pensamiento computacional y cultura digital, uso efectivo de herramientas tecnológicas aplicadas al proyecto. <p>Maneras de vivir en el mundo: <i>Ciudadanía local y global</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interacción eficaz con las instituciones públicas y la participación en iniciativas que apoyen la cohesión social, a partir del reconocimiento de su rol como actor político y social. <p><i>Responsabilidad personal y social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración y respeto de la diversidad, y ejercicio de los principios democráticos, como los derechos humanos y la igualdad, respetando la diversidad de identidades presentes en su entorno (étnicas, de género, de nacionalidad, de clase social, de generación, de gustos e intereses) 	

→ Anexo 11. Planificación Actividad Implementación de actividades

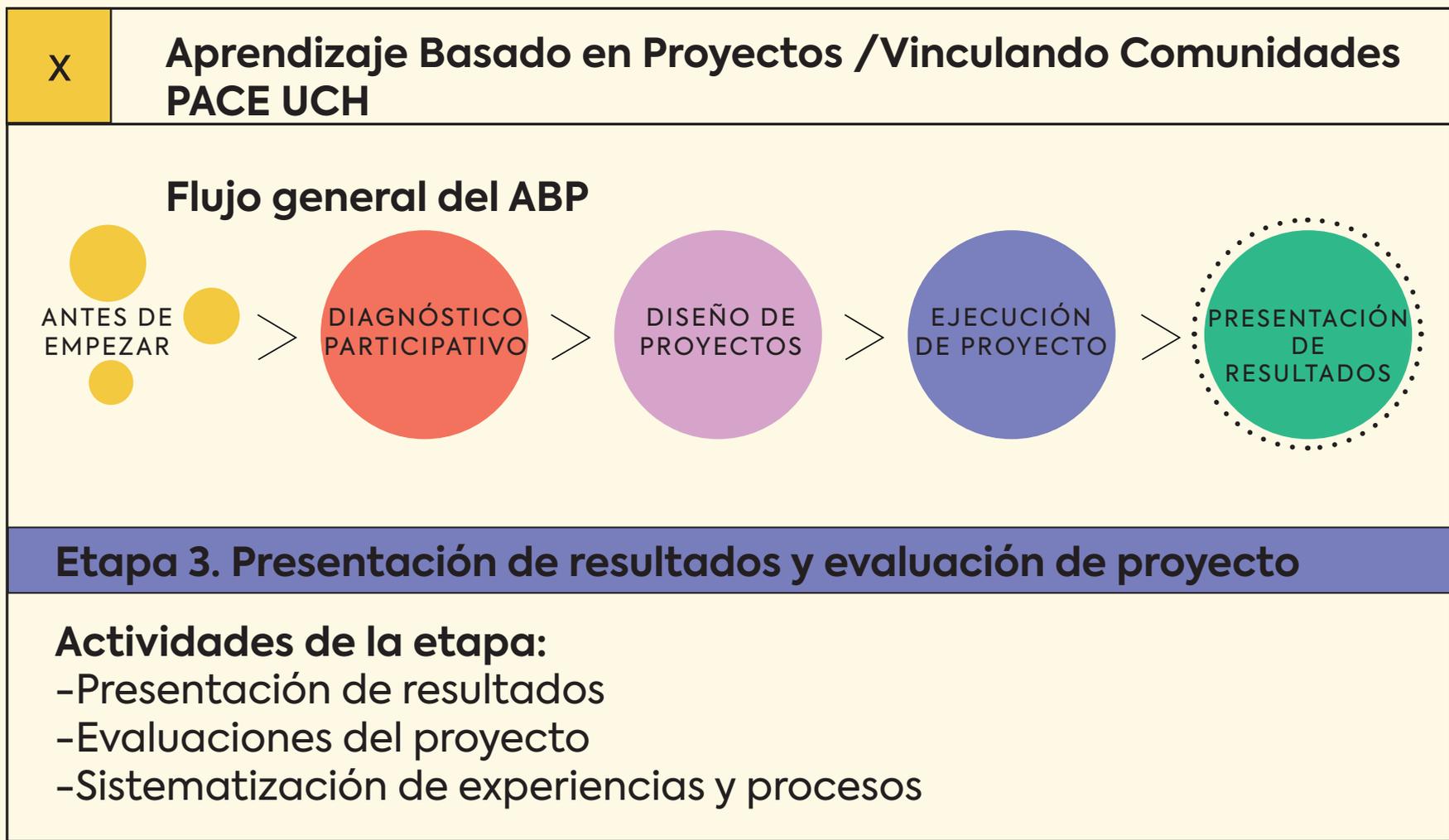
Actividad	Implementación de actividades				
Etapa	Ejecución de Proyecto				
Objetivo de la actividad	Implementar las actividades planificadas en la etapa de diseño, desarrollando las acciones propuestas en los tiempos considerados.				
Resultados esperados	Resultados esperados Implementación de todas las actividades planificadas. Participación de todo el equipo de proyecto y comunidades en función de las acciones propuestas y los tiempos considerados.				
Guion de la clase	(para cada implementación de actividad)				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (10 min.). Definición de actividad y planteamiento del objetivo de la implementación	Establecer la actividad que se realizará a partir del objetivo y resultado que se busca alcanzar en la implementación.	El equipo de proyecto define la actividad que se realizará en función del diseño realizado, y se plantea un objetivo y su resultado esperado para la sesión de trabajo.	Va a depender de la actividad a realizar.	Establecen una actividad clara a realizar, con su respectivo objetivo y resultado esperado.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. pero puede extenderse según planificación). Implementación de la actividad	Desarrollar las acciones consideradas en la actividad, a partir de la distribución de roles y el trabajo en equipo.	Se implementan las acciones contempladas según las actividades descritas y organizadas en el diseño de proyecto. Se distribuyen roles y se trabaja en equipo de forma de alcanzar el objetivo y resultados propuestos.	Va a depender de la actividad a realizar.	Implementan las acciones contempladas a partir del diseño de proyecto. Distribuyen roles y trabajo en equipo.	
Actividad de cierre (15 min.) Evaluación de implementación. Planificación de nueva implementación	Evaluar la jornada de implementación. Planificar la próxima implementación	El equipo de proyecto evalúa si se cumplió, se cumplió a medias o no se cumplió el objetivo y los resultados esperados en la jornada. A partir de ese análisis, se planifica una nueva implementación, ya sea para alcanzar el objetivo y resultado esperado de la implementación anterior o avanzando en la nueva actividad a implementar.	Va a depender de la actividad a realizar.	Dialogan, debaten, presentan posiciones en torno a la implementación de actividades de proyecto. Llegan a acuerdo respecto a la próxima implementación (fechas, objetivos, resultados esperados).	Formativa

→ **Anexo 12. Planificación Actividad Planes de difusión y comunicación**

Actividad	Planes de gestión de difusión y comunicación				
Etapa	Ejecución de Proyecto				
Objetivo de la actividad	Elaborar un plan de difusión y comunicación del proyecto en su etapa de ejecución, creando los productos comunicativos e implementando las estrategias diseñadas en los tiempos propuestos.				
Resultados esperados	Plan de difusión y comunicación del proyecto, e implementación de las actividades planificadas en los tiempos propuestos.				
Guion de la clase	(considerando el diseño e implementación de estrategias para obtener recursos)				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (una sesión). Diseño de estrategia para gestionar y obtener recursos.	Diseñar la estrategia de difusión, el producto comunicativo a crear y el público objetivo.	El equipo de proyecto define la estrategia que se ocupará y el producto comunicativo que se creará.	Va a depender de la actividad a realizar	Establecen una actividad clara a realizar, con su respectivo objetivo y resultado esperado.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. pero puede extenderse según planificación). Implementación del plan	Desarrollar las acciones consideradas en el diseño previo, creando el producto comunicativo.	Se implementan las acciones contempladas según el plan de difusión propuesto y se crea el producto comunicativo.	Va a depender de la actividad a realizar.	Implementan las acciones contempladas a partir del diseño anterior. Crean el producto comunicativo	
Actividad de cierre (15 min.) Distribución y circulación del producto comunicativo	Distribuir y hacer circular el producto comunicativo en los públicos objetivo	El producto comunicativo creado se distribuye y hace circular en los medios considerados, alcanzando a los públicos objetivo	Va a depender del medio en el que se distribuirá el producto	Hacen circular el producto comunicativo a través de los medios considerados y llegando efectivamente a los públicos objetivo.	Formativa

→ **Anexo 13. Planificación Actividad Planes de Gestión de recursos**

Actividad	Planes de gestión de recursos				
Etapas	Ejecución de Proyecto				
Objetivo de la actividad	Elaborar un plan de gestión para los recursos asociados al proyecto, identificando los recursos con los que no se cuentan y diseñar estrategias para acceder a ellos, desarrollando las acciones diseñadas para la obtención de los recursos.				
Resultados esperados	Plan de gestión de recursos, e implementaciones de las actividades planificadas en los tiempos propuestos. Obtención de los recursos necesarios para la ejecución de proyecto.				
Guion de la clase	(considerando el diseño e implementación de estrategias para obtener recursos)				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (una sesión). Diseño de estrategia para gestionar y obtener recursos	Diseñar el plan para organizar los recursos y las estrategias para obtener y generar recursos	El equipo de proyecto gestiona y organiza los recursos con los que cuenta el proyecto y se define la estrategia que se ocupará y las acciones que se realizarán para obtener recursos faltantes	Presupuestos Cotizaciones	Ordenan y gestionan sus recursos Planifican estrategias viables para gestionar recursos	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. pero puede extenderse según planificación). Implementación del plan	Desarrollar las acciones consideradas en el diseño previo, implementando actividades para obtener recursos	Se implementan las acciones contempladas según el plan de gestión propuesto.	Va a depender de la actividad a realizar.	Implementan las acciones contempladas a partir del diseño anterior	
Actividad de cierre (15 min.) Gestión y organización de los recursos	Gestionar y organizar los recursos con los que cuenta el proyecto	A partir de los recursos que ya se tienen y los que se gestionen con las acciones implementadas, se organizan en función de un flujo de caja ordenado	Flujo de caja (Excel)	La caja cuadra en función de los ingresos, egresos, gastos y costos asociados al proyecto	Formativa



Planificación Etapa Ejecución de proyecto	
Nivel	Educación Media
Etapa	Presentación de resultados y evaluación de proyecto
Actividades de la etapa	-Presentación de resultados -Evaluaciones de proyecto -Sistematización de experiencias y procesos
Objetivos de la etapa	Resultados esperados
<p>Objetivo General Presentar en comunidad los resultados obtenidos en el proceso de ejecución de proyecto, generando instancias de evaluación de los procesos desarrollados en relación a los objetivos planteados y sistematización de procesos y experiencias.</p> <p>Objetivos específicos Presentar los resultados del proyecto a la comunidad o comunidades involucradas durante el proceso de diseño y ejecución de proyecto. Evaluar los procesos desarrollados durante la implementación del proyecto a partir de estrategias como el análisis FODA, la evaluación de resultados o la evaluación de impacto en equipo y beneficiarios. Sistematizar las experiencias desarrollados durante la implementación del ABP a partir del registro, análisis y evaluación de los procesos vividos por el equipo de proyecto.</p>	<p>Presentación de resultados del proyecto, dando cuenta de cumplimiento de objetivos, alcance de las acciones y beneficios para la comunidad. Participación activa de la o las comunidades involucradas en el proceso.</p> <p>Documento que presente resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos de evaluación considerados para la población objetivo.</p> <p>Documento o carpeta de documentos organizados que den cuenta de la sistematización de experiencias y procesos desarrollados durante la implementación del ABP creado colectivamente por el equipo de proyecto.</p>
Habilidades del siglo XXI relevadas	
<p>Maneras de pensar: <i>Metacognición</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de ser consciente del propio aprendizaje y del proceso para lograrlo, de las propias capacidades y debilidades. Autorreflexión sobre la posición actual, fijando objetivos a futuro, diseñando acciones y estrategias potenciales. <p>Maneras de trabajar: <i>Comunicación y argumentación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de adaptación a distintos contextos, audiencias y situaciones de habla. <p><i>Colaboración</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para establecer dinámicas de trabajo horizontales donde todos los miembros se integran, se respetan y participan activamente, aportando a un ambiente de sana convivencia. <p>Herramientas para trabajar: <i>Uso de la información</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de pensamiento computacional y cultura digital, uso efectivo de herramientas tecnológicas aplicadas al proyecto. <p>Maneras de vivir en el mundo: <i>Ciudadanía local y global</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en su contexto y territorio, vinculándose directamente con problemáticas del espacio donde se desenvuelven, comprendiendo la diversidad de identidades, conflictos y relaciones de poder de la comunidad. • Interacción eficaz con las instituciones públicas y la participación en iniciativas que apoyen la cohesión social, a partir del reconocimiento de su rol como actor político y social. <p><i>Responsabilidad personal y social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Promoción del sentido de pertenencia y desarrollo de conciencia acerca de su propia cultura y las relaciones de esta con las otras culturas del mundo. 	

→ **Anexo 15. Planificación Actividad Presentación de resultados**

Actividad	Presentando los resultados a la comunidad				
Etapas	Presentación de resultados				
Objetivo de la actividad	Presentar los resultados del proyecto a la comunidad o comunidades involucradas durante el proceso de diseño y ejecución de proyecto.				
Resultados esperados	Presentación de resultados del proyecto, dando cuenta de cumplimiento de objetivos, alcance de las acciones y beneficios para la comunidad. Participación activa de la o las comunidades involucradas en el proceso.				
Guion de la clase	(considerando una presentación a la comunidad)				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (una sesión). Organización de la actividad	Organizar la jornada de presentación de resultados.	El equipo de proyecto gestiona y organiza la jornada de presentación de resultados, definiendo espacios, público objetivo y desarrollo de la actividad.	Va a depender de la actividad a realizar	Organizan la actividad. Realizan las gestiones previas para el desarrollo de la actividad.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. pero puede extenderse según planificación). Implementación de la actividad de presentación de resultados	Desarrollar las acciones consideradas para la jornada de presentación de resultados	Se implementan las acciones contempladas según la organización previa, convocando a la comunidad participante.	Va a depender de la actividad a realizar.	Implementan las acciones contempladas para la jornada de presentación de resultados. Participa activamente la comunidad involucrada (curso, liceo, barrio, etc.)	
Actividad de cierre (15 min.) Evaluación de la actividad	Evaluar la jornada de presentación de resultados	El equipo gestor de proyecto evalúa la actividad, generando espacios de reflexión y diálogo en torno a la jornada y los resultados alcanzados.	Va a depender de la actividad a realizar	Evaluación de la actividad con la aplicación de algún instrumento de evaluación.	Formativa

→ **Anexo 16. Planificación Actividad Evaluación de proyecto**

Actividad	Evaluación de proyecto				
Etapas	Presentación de resultados				
Objetivo de la actividad	Evaluar los procesos desarrollados durante la implementación del proyecto a partir de estrategias como el análisis FODA, la evaluación de resultados o la evaluación de impacto en equipo y beneficiarios.				
Resultados esperados	Resultados esperados Diseño y aplicación de instrumento de evaluación a la población objetivo (equipo de proyecto, comunidades involucradas o beneficiarios). Documento que presente resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos de evaluación considerados para la población objetivo.				
Guion de la clase	(considerando alguno de los instrumentos propuestos)				
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (una sesión). Definición y diseño de instrumento a aplicar.	Definir y diseñar el instrumento de evaluación.	El equipo de proyecto define el instrumento de evaluación a ocupar (FODA, evaluación de impacto, evaluación de resultado), definiendo población objetivo (universo y muestra) y variables e indicadores considerados.	Puede ser material (en papel y aplicada presencialmente) o virtual (a través de google form u otro recurso virtual).	Definen un instrumento a ocupar, la población objetivo. Diseñan el instrumento estableciendo dimensiones, variables, indicadores y preguntas/afirmaciones.	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. pero puede extenderse según planificación). Aplicación del instrumento a la población objetivo.	Aplicar el instrumento de evaluación a la muestra de la población objetivo previamente definida.	Se aplica el instrumento diseñado a la totalidad de la muestra considerada.	Instrumento de evaluación física o virtual	Aplican el instrumento de evaluación a toda la muestra considerada.	
Actividad de cierre (una sesión) Tabulación y análisis de resultados	Tabular los resultados de la encuesta y analizarlos.	El equipo de proyecto registra las respuestas y tabula los resultados (gráficos). A la vista de éstos, se analizan para tomar decisiones que permitan mejorar procesos.	PC, Excel y word.	Realizan un informe con los resultados del instrumento de evaluación aplicado.	Formativa

→ Anexo 17. Planificación Actividad Sistematización de experiencias

Actividad	Sistematización de procesos y experiencias				
Etapa	Presentación de resultados				
Objetivo de la actividad	Sistematizar las experiencias desarrolladas durante la implementación del ABP a partir del registro, análisis y evaluación de los procesos vividos por el equipo de proyecto.				
Resultados esperados	Documento o carpeta de documentos organizados que den cuenta de la sistematización de experiencias y procesos desarrollados durante la implementación del ABP creado colectivamente por el equipo de proyecto.				
Guion de la clase					
Actividad	Propósito	Descripción	Recursos y materiales	Indicadores de logro	Evaluación
Actividad de Inicio (una sesión). Definición de enfoque de sistematización	Definir el enfoque o aspectos que se sistematizará	El equipo de proyecto define el enfoque que tendrá la sistematización (reflexiones colectivas, revisión de evaluaciones, cronología de la experiencia, registro de las actividades, elaboración de una guía, etc.).	Va a depender del enfoque de la sistematización	Definen un enfoque para la sistematización	
Actividad(es) de Desarrollo (35 min. pero puede extenderse según planificación). Jornada de sistematización	Sistematizar los procesos desarrollados durante el ABP y las experiencias surgidas durante el proyecto.	El equipo reflexiona y ordena la información surgida durante el proceso y las experiencias vividas. A partir de la reflexión y revisión de material, se ordena y reúne en un documento.	Todo tipo de materiales que se hayan ocupado en el proceso (documentos de trabajo, cartas Gantt, planificaciones, videos, productos comunicativos, evaluaciones, etc.	Sistematizan los procesos y experiencias a partir de reflexiones colectivas y revisión de materiales surgidos en el desarrollo del ABP.	
Actividad de cierre (una sesión) Reflexiones de cierre y creación de documento o carpeta.	Generar instancias de reflexión colectiva y reunir el material que surja en un documento o carpeta.	El equipo de proyecto genera espacios de reflexión colectiva y reúne los materiales surgidos en la sistematización en un documento unificado o una carpeta.	PC, Excel y word, carpeta compartida de Drive, otros recursos materiales y virtuales.	Realizan un informe con los resultados de las reflexiones y experiencias sistematizadas.	Formativa

→ **Anexo 18.** Ficha docente para el diseño de proyecto ABP

FICHA DOCENTE PARA EL DISEÑO DE PROYECTO ABP			Planificación. Carta Gantt ¿Cómo se hará?							
2. Identificación del proyecto			Actividades		Fechas				Quién lo hará	
Nombre del proyecto:		Duración (semanas, meses):								
Asignatura(s)	Docente (s)	Nivel(es):								
Resumen del proyecto (100 palabras máx.)										
2. Diagnóstico			4. Identificación de recursos para la ejecución del proyecto							
Identificación del problema ¿Cuál es el problema central?			Disponible en el Establecimiento Educativo				Requieren gestión externa al Establecimiento Educativo			
Causas		1. 2. 3.								
Efectos		1. 2. 3.								
2. Componentes del diseño de proyecto			5. Acciones de los estudiantes ¿Qué acciones se harán?							
Objetivo general			Etapas		Rol de los estudiantes en el proyecto					
Objetivos específicos		1. 2. 3.	Diagnóstico participativo							
Resultados esperados (por lo menos 1 por obj. específico)		1. 2. 3.	Diseño proyecto							
Fundamentación (200 palabras máx)			Ejecución del proyecto							
Beneficiarios			Presentación resultados							
¿Quiénes se beneficiarán con el proyecto?			6. Vinculación entre comunidades ¿Quiénes podrían colaborar o sumarse al proyecto?							
Descripción de actividades			Identificación de la comunidad interna o externa				Objetivo de la vinculación			
			Objetivos de aprendizaje o habilidades del área							
			Habilidades del s. XXI relevadas							
			Propuestas de evaluación (por etapa: Diagnóstico, diseño, ejecución, presentación de resultados)							
			7. Planificación pedagógica							

→ **Anexo 19.** Instrumento de Evaluación Lista de cotejo

Dimensión: Organización, Planificación y Gestión para el proyecto:		
Indicador de Logro: Desarrollan un trabajo organizado y sistemático que permite la correcta ejecución del proyecto		
Conductas observadas	SI	NO
Traen todos los materiales e insumos comprometidos.		
Se distribuyen las tareas necesarias de forma homogénea		
Ejecutan las tareas definidas para el periodo.		
Gestionan en conversación al interior del equipo de proyecto, con moderadores y tiempos definidos.		
Utilizan las estrategias de organización de grupos y de parejas.		
Consignan en el documento de trabajo los elementos pendientes para la siguiente sesión.		

Lista de cotejo

→ **Anexo 20.** Instrumento de Evaluación Escala de valoración

ESCALA DE VALORACIÓN	
Dimensión: Comunicación del proyecto	
Indicador de Logro: Desarrollan un trabajo organizado y sistemático que permite la correcta ejecución del proyecto	
Calidad de la tarea	NL / ML /L
1. Señalan de forma clara y coherente el objetivo general que persigue el proyecto.	
2. Describen en detalle el proyecto indicando actores involucrados, espacios y gestiones en la comunidad escolar.	
3. Indican cada una las fases de la ejecución del proyecto señalando los plazos, los productos de cada fase y el resultado final.	
4. Explican el aporte y la relevancia del proyecto para ellos como estudiantes y para la comunidad donde se desenvuelven (liceo, barrio, comuna, entre otros).	
5. Demuestran un adecuado manejo de habilidades de expresión oral, considerando: <ul style="list-style-type: none"> • Utilización de un lenguaje pertinente al contexto. • Capacidad de argumentación. • Fundamentación de las ideas y opiniones. • Elaboran respuestas creativas ante dudas durante la presentación. 	
6. Organizan la presentación asignando roles e incluyendo a todos los estudiantes interesados en participar en ella.	
7. Responden a las preguntas formuladas de forma coherente y adecuada al contexto.	

Indicadores de logro

No Logrado (NL) Medianamente Logrado (ML) Logrado (L)

→ **Anexo 21.** Instrumento de Evaluación Rúbrica Habilidades al término de proyecto

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE DESARROLLO DE HABILIDADES				
Nombre estudiante:		Fecha:		
Nombre Profesor/a:		Curso:		
Centro Educacional:				
RUBRICA EVALUACIÓN DE HABILIDADES TERMINO DE PROYECTO				
Habilidad Descripción	Logrado (3)	Medianamente Logrado (2)	En Desarrollo (1)	Puntaje
<p>1. Manejo de TIC'S: Usan las herramientas tecnológicas como un medio para alcanzar un trabajo que permita el logro de los objetivos del proyecto</p>	<p>Aprenden a utilizar, aplican y se apropian productivamente de herramientas tecnológicas, tales como microsoft office, redes sociales, correo electrónico, herramientas de búsqueda de información, que permiten el desarrollo de las distintas etapas del proyecto, desde su elaboración escrita hasta su difusión a la comunidad.</p>	<p>Aprenden a utilizar y aplican productivamente las herramientas tecnológicas, tales como microsoft office, redes sociales, correo electrónico, herramientas de búsqueda de información que permiten el desarrollo de las distintas etapas del proyecto, desde su elaboración hasta su difusión a la comunidad.</p>	<p>Utilizan de forma incipiente herramientas tecnológicas tales como microsoft office, redes sociales, correo electrónico, herramientas de búsqueda de información, como medio para el desarrollo de las diferentes etapas del proyecto, desde su elaboración y hasta su difusión a la comunidad.</p>	
<p>2. Trabajo Colaborativo: Establecen dinámicas de trabajo horizontales y donde todos los miembros participan activamente, en un ambiente de sana convivencia.</p>	<p>Desarrollan un trabajo horizontal y colaborativas con los distintos miembros de la comunidad aprendizaje, en las distintas etapas del proceso. Trabajan en las distintas actividades colectiva y democráticamente, discutiendo y consensuando cada acción de forma efectiva, en un ambiente de sana de convivencia, propiciado por todos los miembros.</p>	<p>Desarrollan un trabajo horizontal entre los miembros de la comunidad de aprendizaje, pero que no se mantienen durante todos las etapas del proceso. Trabajan en las distintas actividades pero distribuyéndose tareas, limitando las discusión y consenso, generándose situaciones de conflicto que no contribuyen al trabajo.</p>	<p>Desarrollan un trabajo vertical donde algunos miembros de la comunidad toman mayores responsabilidades en la consecución del proyecto. Trabajan en tareas específicas con escaso diálogo y consenso. La convivencia al interior de grupo de trabajo se caracteriza por ser intolerante, debido a las dificultades para dialogar y enfrentar los conflictos.</p>	

→ **Anexo 21.** Instrumento de Evaluación Rúbrica Habilidades al término de proyecto

Habilidad Descripción	Logrado (3)	Medianamente Logrado (2)	En Desarrollo (1)	Puntaje
<p>3. Comunicación y Argumentación: Plantean sus ideas, dudas y aportes durante el proceso. Apoyan sus ideas y planteamientos en elementos conceptuales y procedimentales.</p>	<p>Dialogan durante la mayor parte de las sesiones en relación al proyecto, aportando con ideas, preguntas o comentarios tendientes a la realización del mismo, utilizando un lenguaje adecuado a la situación de trabajo. Fundamentan sus ideas y planteamientos en relación al proyecto utilizando los elementos conceptuales y procedimentales, de forma clara, coherente y sintética. Se expresan en formato verbal y escrito, de forma clara, coherente y sintética, adaptándose a los distintos contextos donde se desenvuelven y las situaciones de habla.</p>	<p>Dialogan en más de la mitad en relación al proyecto, aportando con ideas, preguntas o comentarios tendientes a la realización del mismo, utilizando en algunos momentos un lenguaje inadecuado para el desarrollo del trabajo Fundamentan la mayoría de sus ideas y planteamientos considerando algunos de los aspectos conceptuales y procedimentales, con algunas dificultades para expresarse de forma clara, coherente o sintética. Se expresan en formato verbal y escrito, de forma clara, coherente y sintética, pero con dificultades para adaptarse a los distintos contextos donde se desenvuelven y las situaciones de habla.</p>	<p>Dialogan de forma incidental durante las sesiones acerca del proyecto, con un bajo aporte de ideas o comentarios que permitan su logro, utilizando de forma reiterada un lenguaje inapropiado para el desarrollo del trabajo. Fundamentan algunas de sus ideas y planteamientos desde sus propios criterios sin considerar los elementos conceptuales y procedimentales que se vinculan con el trabajo. Se expresan en formato verbal y escrito, con dificultades para articular de forma clara, coherente y sintética, y con dificultades para adaptarse a los distintos contextos donde se desenvuelven y las situaciones de habla.</p>	
<p>4. Identificación del contexto: Consideran los elementos del entorno que pueden aportar al desarrollo del proyecto.</p>	<p>Reconocen, integran y debaten respecto de los elementos del entorno que son determinantes para la solución de la problemática abordada, y cómo pueden ser utilizados para la aplicación del proyecto, tales como beneficiarios, aporte a la comunidad, las actividades y la planificación de las mismas, los recursos, entre otros elementos.</p>	<p>Reconocen y debaten sobre algunos de los factores del entorno que influyen la problemática abordada, tales como beneficiarios, aporte a la comunidad, las actividades y la planificación de las mismas, los recursos, entre otros elementos, pero no los incluyen de forma significativa en el planteamiento del proyecto.</p>	<p>No reconocen ni integran ninguno de los elementos del entorno que son determinantes para la solución de la problemática abordada, y como pueden ser utilizados para la aplicación de proyecto, tales como beneficiarios, aporte a la comunidad, las actividades y la planificación de las mismas, los recursos, entre otros elementos.</p>	

→ **Anexo 21.** Instrumento de Evaluación Rúbrica Habilidades al término de proyecto

Habilidad Descripción	Logrado (3)	Medianamente Logrado (2)	En Desarrollo (1)	Puntaje
<p>5. Conciencia territorial, social y medioambiental: Reconocen y se relacionan autónomamente con los elementos territoriales, políticos y ambientales.</p>	<p>Desarrollan diálogos explícitos y autónomos en relación a la conciencia territorial, social y ambiental, vinculados directamente con el espacio donde se desenvuelven, las identidades que lo componen, los conflictos y relaciones de poder entre los miembros de la comunidad, su rol como actores políticos y sociales, su impacto respecto al trabajo entorno a las problemáticas medioambientales, entre otros. Respetan y dan un buen trato respecto de la diversidad presente en el entorno vinculado con género, etnia, clases sociales, identidades e intereses.</p>	<p>Desarrollan diálogos mediados por otros miembros de la comunidad en relación a la conciencia territorial, social y ambiental, vinculados con el espacio donde se desenvuelven, las identidades que lo componen, los conflictos y relaciones de poder entre los miembros de la comunidad, su rol como actores políticos y sociales, su impacto respecto al trabajo entorno a las problemáticas medioambientales, entre otros. Respetan y dan un buen trato pero de forma arbitraria respecto de la diversidad presente en el entorno vinculado con género, etnia, clases sociales, identidades e intereses.</p>	<p>Desarrollan diálogos guiados y articulados por otros miembros de la comunidad en relación a la conciencia territorial, social y ambiental que puede desarrollarse vinculada a la comunidad o su entorno inmediato. Mantienen una actitud de antipatía referida a la diversidad presente en el entorno vinculado con género, etnia, clases sociales, identidades e intereses.</p>	
<p>6. Organización, Planificación y Gestión para el proyecto: Desarrollan un trabajo organizado y sistemático que permite la correcta ejecución del proyecto</p>	<p>Realizan un trabajo planificado, constante, organizado y acorde a los objetivos planteados para el proyecto, procurando su logro en la forma y plazos establecidos. Gestionan efectivamente todos los recursos con los que cuentan para la realización del proyecto, tales como el tiempo, las personas y redes de apoyo, los materiales, herramientas tecnológicas, la cultura escolar, entre otros.</p>	<p>Realizan un trabajo constante, organizado y acorde a los objetivos planteados, pero descuidando su logro en la forma y plazos establecidos. Gestionan adecuadamente varios de los recursos con los que cuentan para realización del proyecto, pero desatienden algunos que podrían facilitar en tiempo y forma algunos de los aspectos relevantes, tales como el tiempo, las personas y redes de apoyo, los materiales, herramientas tecnológicas, la cultura escolar, entre otros</p>	<p>Realizan un trabajo de forma esporádica, desorganizada o descuidando los objetivos propuestos. Existe incumplimiento respecto de la forma y los plazos establecidos. Gestionan incipientemente algunos de los recursos con los que cuentan para la realización del proyecto, tales como el tiempo, las personas y redes de apoyo, los materiales, herramientas tecnológicas y la cultura escolar, pero desatendiendo algunos de los aspectos relevantes para la realización del proyecto.</p>	

→ **Anexo 21.** Instrumento de Evaluación Rúbrica Habilidades al término de proyecto

Habilidad Descripción	Logrado (3)	Medianamente Logrado (2)	En Desarrollo (1)	Puntaje
<p>7. Pensamiento Crítico: Reflexionan activamente e investigan, es decir examinan analizan, interpretan, comparan propuestas y evalúan los datos empíricos, para adoptar decisiones responsables.</p>	<p>Aprenden y aplican estrategias de búsqueda, recopilación y evaluación de la información útiles para la elaboración y desarrollo del proyecto. Elaboran una justificación de su toma de decisiones, acuerdos y trabajo, utilizando las evidencias obtenidas, los criterios establecidos y las dinámicas de trabajo acordadas.</p>	<p>Aprenden pero aplican solo algunas de las estrategias de búsqueda, recopilación y evaluación de la información útil para la elaboración y desarrollo del proyecto. Elaboran una justificación de su toma de decisiones, acuerdos y trabajo, basándose parcialmente en las evidencias obtenidas, los criterios establecidos y las dinámicas de trabajo acordadas, así como también algunos prejuicios o planteamientos axiomáticos.</p>	<p>Aprenden pero no aplican las estrategias de búsqueda, recopilación y evaluación de la información. Elaboran una justificación de su toma de decisiones basados principalmente en prejuicios o planteamientos axiomáticos, que no acoge de forma significativa las evidencias, criterios y dinámicas de trabajo.</p>	
<p>8. Creatividad e Innovación: Elaboran un proyecto original, innovador, que despierta interés y aporta a la comunidad.</p>	<p>Utilizan la información recopilada para dar origen a un proyecto basado en ideas originales, creativas y adaptadas al contexto escolar. El proyecto realizado aporta un elemento valioso a la comunidad escolar donde se inserta, es una respuesta original a las problemáticas identificadas y permite que la comunidad se interese y vincule con el desarrollo de proyecto.</p>	<p>Utilizan la información recopilada para dar origen a un proyecto que se basa en al menos dos de los siguientes aspectos: ideas originales, creativas y adaptadas al contexto escolar. El proyecto realizado aporta un elemento valioso a la comunidad escolar donde se inserta, es una respuesta a la problemática identificada y permite visibilizar y despertar el interés sobre el proyecto.</p>	<p>Utilizan la información recopilada para dar origen a un proyecto que se basa en al menos uno de los siguientes aspectos: ideas originales, creativas y adaptadas al contexto escolar. El proyecto realizado aporta un elemento valioso a la comunidad escolar donde se inserta, pero es una respuesta incompleta a la problemática identificada y permite visibilizar solo algunos aspectos del trabajo desarrollado en el proyecto.</p>	



Anexo 22. Ejemplo de Construcción participativa de criterios de evaluación

CONSTRUCCIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Liceo 1

Antecedentes: Dentro de los objetivos de la línea de ABP se establece la vinculación y acompañamiento a los docentes en la implementación de la metodología estableciendo para ello espacios de trabajo de planificación y ejecución de actividades periódicas, que contribuyan al desarrollo de habilidades y la concreción del proyecto elaborado por los estudiantes.

De esta forma, se propone una construcción colectiva de los criterios a evaluar durante el proceso de desarrollo de la metodología ABP, donde participen tanto el/la docente a cargo como los/as estudiantes a través del diálogo, el consenso y los acuerdos.

Objetivo: Definir en conjunto los criterios para evaluar los aprendizajes del proceso de planificación y ejecución de los proyectos durante el segundo semestre.

Vinculación curricular: Objetivos fundamentales transversales de las áreas de crecimiento y autoafirmación, desarrollo del

pensamiento, formación ética y la persona y su entorno.

Ejecución: Etapa de diseño de proyectos. Sesión n°5 de ABP.

a. Resultados de la actividad con los estudiantes

¿Cuándo creemos que un proyecto fue exitoso?

1. El objetivo que nos propusimos se logra
2. Se desarrolla una adecuada planificación y gestión en el proyecto
3. Cuando se cumple con las responsabilidades que se comprometieron
4. Se ven resultados tanto en los espacios, visualmente, pero también en que hay un mayor acceso a ellos.

Criterios de mayor relevancia para la comunidad de estudiantes

I. TRABAJO COLABORATIVO

Todos los estudiantes participan y aportan con sus habilidades e intereses a la concreción del proyecto, haciéndose parte de la toma de decisiones, acuerdos y el trabajo.

II. SANA CONVIVENCIA

Los estudiantes aportan, escuchan y valoran las ideas que surgen para el proyecto y demuestran flexibilidad y autocrítica en la toma de acuerdos.

a. Propuesta de trabajo

Construcción de aprendizajes con enfoque en las habilidades

¿Qué acciones nos permiten verificar los criterios indicados por los estudiantes?

¿Qué objetivos se pueden plantear en función de los elementos señalados por los estudiantes?

¿Qué herramientas y andamiajes deben entregarse a los estudiantes para estimular la autogestión del aprendizaje?

