

# 94 ventajas y beneficios pedagógicos del enfoque de aprendizaje mediante proyectos

1. Mediante la elaboración de proyectos el alumno aprenderá a planificar, trabajar en equipo, distribuir las tareas del proyecto, a investigar desarrollar ideas propias y ser más independiente. Grandes beneficios aportan los proyectos.
2. Fomenta el trabajo autónomo y la responsabilidad por el propio aprendizaje.
3. Fomenta el aprendizaje colaborativo: mejora la capacidad de trabajar en colaboración y en el desempeño de roles dentro de un grupo.
4. Utiliza nuevos recursos tecnológicos.
5. Según la teoría conectivista, el aprendizaje es en gran parte una actividad social. No sólo se aprende recibiendo información, sino también cuando se utiliza activamente lo que se sabe para explorar, interpretar, negociar significados y crear. Todo este proceso, que se puede hacer en comunidades presenciales, toma su mayor auge con PBL. El enfoque de PBL, proporciona una metodología flexible que permite al mundo educativo adaptarse a un mundo cambiante.
6. El aprendizaje mediante proyectos responsabiliza al alumno en el cometido que pretende realizar. El alumno al pensar en su proyecto, lo concretiza y tiene que articular estrategias también concretas, para sacarlo adelante. Es el "aprender haciendo", el alumno investiga, busca información, pide orientación y guía a su tutor,.... pero él es quien va dando cauce a su idea y la va reorientando en función de su experiencia y trabajo.
7. El aprendizaje mediante proyectos hace que el alumno participe en el proceso de su aprendizaje de forma activa, lo que conlleva que se sienta responsable tanto de los éxitos alcanzados como de los fracasos. Además le ayuda a, por un lado, ser más independiente y por otro a ser más colaborador y dialogante.
8. Según el proverbio chino que viene a decir: "*Lo oigo y olvido, lo veo y recuerdo, lo hago y aprendo*" los alumnos de hoy necesitan manipular la información para aprender. En esta realidad cambiante los alumnos han de poder construir soluciones y generar conocimiento, conocimiento se que se construye en un proceso en el que la experiencia individual está mediada por la interacción, de tal modo que lo que se aprende viene filtrado por el propio lenguaje, el entorno socio-histórico, la cultura y la relación con otras personas (Lev Vygotsky *Teoría del Desarrollo Social*. La habilidad para sintetizar y reconocer modelos y conexiones entre campos, ideas y conceptos es una de las claves para generar este conocimiento según la teoría conectivista de [George Siemens \(2005\)](#) en la que el aprendizaje es un proceso de conexión entre nodos o fuentes de información.

9. El aprendizaje mediante proyectos tiene varias ventajas: *fomenta la capacidad de los alumnos para la resolución de problemas*, con un nivel de dificultad mayor de los que se plantean normalmente en el aula. Por otra parte *favorecen el trabajo colaborativo*. El trabajo en grupo es uno de los mejores mecanismos para la atención al diversidad. Los más capacitados ayudan al resto y estos últimos también se sienten partícipes. ayuda también a potenciar valores como el respeto a los demás y a sus ideas, el valor del compromiso y el esfuerzo y la capacidad de colaborar. Además favorece la capacidad de *aprender y mejorar con la propia experiencia*. No debemos olvidar que también favorecen la responsabilidad y el compromiso con los demás (trataré de aprender para no defraudar las expectativas de los demás. Trataré de presentar mis actividades en su momento para no afectar el trabajo del resto). Por último, y no menos importante, para la *adquisición y desarrollo de la competencia digital*, siempre que el proyecto tenga como principal soporte las TIC.
10. La vertiente sociocultural del constructivismo representada por Vygotsky destaca que el potencial de aprendizaje está determinado por la zona de desarrollo próximo del estudiante, es decir, su nivel de desarrollo potencial y su capacidad de resolución de problemas bajo la guía de una persona adulta o en colaboración con otro compañero más capaz o con conocimientos más avanzados.
11. Trabajar por proyectos ayuda a que alumno sea capaz de relacionar lo que sabe previamente con lo que acaba de aprender, es decir, no es una mera suma de conocimientos aislados, sino que es capaz de relacionar y asimilar conocimientos y destrezas básicas de forma motivadora aprendiendo a resolver problemas y a llevar a cabo tareas con unas altas expectativas. Por otro lado, cabe señalar que el trabajo por proyectos relaciona en todo momento lo aprendido con su vida cotidiana, lo que fomenta el interés del alumno por el aprendizaje.
12. El potencial lo tienen nuestros alumnos en su interior, nosotros les damos la herramienta de trabajar en proyectos, con los medios que ellos tienen al alcance de su mano (toda la era digital, que conocen mejor que nosotros) y son ellos los que consiguen un mayor desarrollo, al involucrarse en proyectos que les obligan a investigar, experimentar y trabajar en equipo, a la vez que el desarrolla mas su auto estima, al estar al día y llegar a saber mas del tema que muchos adultos.
13. El trabajo en proyectos es significativo y motivado, esto es, se hace con un objetivo definido que en cierto modo des-escolariza el aprendizaje.
14. Favorece la adquisición de destrezas sociales aumentando el interés por las opiniones ajenas y el espíritu crítico.
15. Gracias a estos recursos tecnológicos, el profesor no se encuentra "solo ante el peligro" sino que dispone de un amplio soporte virtual del que partir y que le permite igualmente ampliar su radio de acción con proyectos colaborativos intercentros.
16. Oportunidad para desarrollar destrezas complejas tales como: pensamiento de orden superior, resolución de problemas, colaboración y comunicación (SRI, 2000)
17. Este método es más motivador para los alumnos, lo que repercute en el rendimiento

académico y en la persistencia en los estudios.

18. Es un aprendizaje real y contextualizado en el que los alumnos participan activamente y son los protagonistas en la construcción de sus aprendizajes.
19. Permite al profesorado plantear actividades en las que los alumnos puedan trabajar desde lugares distintos al centro, lo que favorece el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula.
20. El que los estudiantes sean en parte partícipes en la selección de temas de los proyectos a realizar, se acercará a sus intereses y habilidades aumentando su rendimiento.
21. Tiene todas las ventajas de los trabajos en grupo, en los que se suman las aportaciones de cada uno y se minimizan los errores gracias a las correcciones sucesivas.
22. Podemos recoger aportaciones de otros miembros de la comunidad educativa que trabajen con los alumnos (especialmente el punto de vista familiar) creando lazos de colaboración entre sus miembros e intercambiando información entre alumnos y familias con los profesores. Colaborando.
23. Es un proceso activo, donde los estudiantes aportan cuestiones al proyecto, y donde la motivación crece al estar involucrados desde el principio en la elaboración del mismo. Se habla un lenguaje más cercano a los estudiantes, porque se contextualizan los aprendizajes. Desde el punto de vista de la orientación educativa se ponen en práctica las teorías del aprendizaje constructivista, sin las barreras y límites del modelo de educación tradicional.
24. Si implicamos a los alumnos en todas las fases del aprendizaje mediante proyectos, a parte de aprender a delimitar un problema; buscar y seleccionar la información adecuada; analizarla y producir un resultado final; también aprenderán a evaluar y analizar de manera constructiva las producciones realizadas y las de sus compañeros. Esto les permitirá aplicarlo a su vida real para poder mejorar en otros campos.
25. Independientemente de que el objetivo del proyecto tenga un enfoque particular de una materia o tema determinado, o bien sea interdisciplinar, si lo relacionamos con problemas y aspectos más allá del ámbito escolar y académico, conseguiremos que sea significativo para el alumno, que afronten con mayor motivación este aprendizaje y que les resulte más útil para futuros aprendizajes.
26. Una ventaja del trabajo mediante proyectos es que si motivamos suficientemente al alumno, esta motivación se extenderá a otros ámbitos educativos, como es la familia. De esta forma se trabajará el mismo tema desde diferentes frentes y perspectivas, enriqueciéndose el proyecto.
27. La realización de proyectos en el mundo educativo es la antesala de la actividad profesional que pueden desempeñar los alumnos cuando finalicen sus estudios. Ya no será un choque tan enorme como ocurre en la actualidad.
28. Tener una implicación en un conocimiento más contextualizado. Sería como formar parte de la comunidad aportando soluciones a problemas más reales.

29. Puede convertirse en un elemento que mejore la convivencia en el aula y facilite la integración y la participación activa de todos los alumnos. Es especialmente beneficioso para aquellos que a menudo quedan "descolgados": alumnos con necesidades educativas especiales, de compensatoria, absentistas...
30. Con los PBL se pueden abordar temas desde una posición multidisciplinar: tanto en temas como por alumnos de diversas ramas o procedencias. Se pueden realizar proyectos intercentros, ampliando la ubicación tan estrecha del alumno con su centro y compañeros..
31. La publicación y visibilidad de los resultados de los PLB facilitan el conocimiento acumulativo que hasta este momento se perdía. ¿Cuántos trabajos interesantes de nuestros alumnos hemos archivado y han acabado su vida en el cubo de la basura? Con la facilidad de difusión y almacenaje de las TIC, podremos realizar un uso acumulativo del conocimiento. Podremos partir de trabajos ya realizados y ponerlos al día, por ejemplo.
32. Conseguir que nuestros alumnos pasen de ser sujetos pasivos a activos, colaborando entre ellos y aplicando sus nuevos conocimientos de una manera practica a su vida cotidiana.
33. Se promueve que los estudiantes piensen y actúen en base al diseño de un proyecto, elaborando un plan con estrategias definidas, para dar una solución a un interrogante y no sólo cumplir objetivos curriculares.
34. El trabajo colaborativo en red es parte del presente y futuro laboral. Les ayuda a tener una actitud participativa y a detectar opciones para resolver problemas, lo que se puede traducir en una mayor eficiencia a la hora de crear trabajos/producción de calidad.
35. Fomenta el aprendizaje cooperativo y la destreza en el uso de las tic.
36. Habiendo leído el escrito "APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS" Dra. Lourdes Galeana de la O. Universidad de Colima una de las ventajas que más me ha llamado la atención es la siguiente: "Estimula el crecimiento emocional, intelectual y personal mediante experiencias directas con personas y estudiantes de ubicados en diferentes contextos", *Aprenden a aprender* el uno del otro y también aprenden la forma de ayudar a que sus compañeros aprendan. Es realmente el protagonista del aprendizaje.
37. Una de las ventajas más importantes, desde de mi punto de vista, es la posibilidad de integrar distintos modelos de aprendizaje, teniendo en cuenta la diversa procedencia, étnica y cultural de los alumnos con los que trabajo, puesto que la enseñanza tradicional tiende a la uniformidad. Además me parece un buena oportunidad de favorecer el aprendizaje colaborativo.
38. Ayuda a adquirir conocimientos básicos y a trabajar en equipo para resolver los problemas . Además, consigue que se integren las actividades que se desarrollan en la escuela con las que tienen lugar fuera.
39. Ayuda a los estudiantes a adquirir las competencias básicas de una forma más motivadora, aprendiendo a colaborar para llevar a cabo tareas con altas expectativas.

40. Puede extenderse, con las TIC e Internet, a otros miembros de otras localidades diferentes, de distintos países y con lengua nativa diferente, mucho más motivador en el aprendizaje de otra lengua y en la colaboración dentro del proyecto, enriqueciéndolo con las aportaciones de quienes viven en un entorno diferente.
41. Se pueden definir y acotar los sitios de información para concretarla.
42. Mayor y mejor atención a la diversidad.
43. Se salvan numerosos obstáculos como, por ejemplo, la distancia.
44. Aprendizaje asincrónico (no es necesario que el profesor y el alumno estén trabajando un objetivo de aprendizaje simultáneamente).
45. Fomenta la participación de los alumnos así como la capacidad de construir sus propios aprendizajes. Enfoque constructivista y funcional del aprendizaje.
46. En este tipo de enfoque el producto o proyecto final del alumno trasciende, encuentra receptor más allá del entorno físico de su aula y de su profesor. Esto constituye el mayor acicate para que el alumno se aplique a fondo.
47. El aprendizaje es por exploración y en interacción con otros.
48. Superación de los límites espaciales y temporales.
49. Posibilidad de practicar un idioma cuando el proyecto engloba escuelas de otros países de habla no hispana.
50. Aprovechar el atractivo de estos medios de trabajo que suponen para los estudiantes, dada la facilidad con que se desenvuelven en este mundo y así enganchar, sobre todo a los más reacios, hacia el camino de la formación.
51. En la metodología de trabajo por proyectos se generan situaciones para desarrollar destrezas complejas como resolución de problemas, colaboración y comunicación (SRI 2000). Así mismo, cabe la posibilidad de que los estudiantes estén ocupados en actividades del mundo real que tienen significado más allá del aula. Intel Educación 2005.
52. El trabajo en equipo y a distancia empleando las nuevas TIC prepara a los alumnos actuales para el teletrabajo, opción laboral cada vez más a tener en cuenta por los ahorros en costes, la productividad y la posibilidad de conciliar mejor vida laboral y vida familiar,
53. Favorece la colaboración y la cooperación por un bien común.
54. Ayuda a potenciar estrategias de comunicación basadas en valores de respeto, cooperación y tolerancia. También desarrolla la creatividad y favorece un pensamiento de conexión de ideas e información.
55. Promueven una mayor implicación del alumno, aumenta su motivación gracias a la

- participación activa y se involucra en mayor medida en las tareas propuestas.
56. El aprendizaje de los alumnos no tiene por qué seguir un ritmo fijo, quien necesite dedicarle más tiempo lo podrá hacer, no tendrá más que ajustarse a las fechas de evaluación.
  57. Permite a los alumnos construir su conocimiento con el uso de herramientas que utilizan para sus fines lúdicos viendo otros usos de la tecnología digital.
  58. La aportación de ideas para desarrollar un trabajo son mas intensas cuando se trabaja en grupo ya que se suman esfuerzos y se puede discutir sobre cada una de esas ideas desde diferentes perspectivas.
  59. ser capaces de utilizar un enfoque interdisciplinario en lugar de uno por área o asignatura y estimular el trabajo cooperativo.
  60. Dado que ya está casi todo dicho, diré que el profesor, coordinador del proyecto, puede controlar fácilmente el trabajo que van desarrollando los alumnos y, por lo tanto, intervenir en él si lo considera necesario o le es solicitado.
  61. Una de las ventajas que considero importante es que los alumnos que estén temporalmente es el programa SAED (atención domiciliaria) puedan interactuar con sus compañeros de clase, trabajando con ellos en un proyecto planteado en el aula. De esta forma siguen en contacto con sus compañeros y pueden continuar su aprendizaje sin "descolgarse" del grupo.
  62. La gran ventaja que aportan las TIC en general y las redes sociales en concreto al aprendizaje por proyectos es que permite por fin materializar la posibilidad del ritmo de aprendizaje individualizado al mismo tiempo que permite una socialización a gran escala.
  63. Una de las grandes ventajas es que esta forma de aprendizaje estimular y fomenta el desarrollo de la capacidad de sintetizar, analizar y relacionar información, aspectos muy importantes en todo proceso educativo.
  64. Los alumnos pueden participar no sólo en el proceso de investigación, estudio y creación de materiales propios, sino que además, pueden intervenir en el proceso de evaluación de dicho proyecto. A través de la autoevaluación y co-evaluación diseñada por el profesor/es en la etapa de planificación.
  65. Permite adaptarse a distintos niveles curriculares dentro de un mismo grupo. Ante un mismo problema o planteamiento con el que trabajar, los alumnos pueden responder con distintos grados de complejidad, en el planteamiento/investigación/análisis/resolución y por tanto en el resultado final del proyecto. El profesor deberá asegurar entonces, a lo largo de todo el proceso, que los alumnos realizan un aprendizaje significativo.
  66. Permite trabajar a alumnos de distintos centros e incluso países en un mismo proyecto. Esta situación les enriquece como personas, ya que se relacionan y aprenden de otras culturas al tiempo que aprenden contenidos de una manera más práctica.
  67. Vencer resistencias hacia los contenidos puramente curriculares, recuperando alumnos



académicamente "desahuciados".

68. Ayuda a mejorar el autoconocimiento de cada uno, encontrando el alumno sus puntos fuertes y zonas de mejora, tanto en contenidos curriculares como en habilidades personales. El trabajo en equipo enriquece a cada uno de los componentes,
69. Aprenden a aprender uno del otro y también aprenden la forma de ayudar a que sus compañeros aprendan. Aprenden a evaluar el trabajo de sus compañeros. Aprenden a dar retroalimentación constructiva tanto para ellos mismos como para sus compañeros.
70. En algunas disciplinas donde la práctica es imprescindible, el trabajar mediante proyectos donde tengan "que hacer", es decir: tocar, oler, sentir, probar, tiene muchas posibilidades.
71. El desarrollo de la tan denostada LOGSE indicaba entre otras cosas la necesidad de incorporar las nuevas tendencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es preciso fomentar una capacidad crítica y el desarrollo de habilidades que permitan la capacitación de los estudiantes de aprender de forma autónoma. Destacaría de los artículos leídos en este curso los principios metodológicos que ya nos dejaba la LOGSE: *La actividad constructiva del alumno es el factor decisivo en la realización de los aprendizajes escolares. Es el alumno quien en último término modifica y reelabora sus esquemas de conocimiento, construyendo su propio aprendizaje. En este proceso el profesor actúa como guía y mediador para facilitar la construcción de aprendizajes significativos que permiten establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos contenidos*  
El modelo constructivista es el modelo que se centra en la forma en que se producen los procesos del pensamiento, de modo que no debe hablarse solo de enseñanza porque el conocimiento se construye en la mente del que aprende. Por tanto al emprender cualquier proyecto de Enseñanza/aprendizaje en un contexto determinado es necesario responder a las siguientes cuestiones: -¿Qué es lo que ha de aprender el estudiante? -¿qué procesos han de seguirse para alcanzar los objetivos que nos marquemos? -¿cuales son las estrategias que vamos a utilizar? -¿cómo se puede intervenir en el proceso para mejorarlo cuando se producen distorsiones, sea por razones internas o externas?
72. Trabajar por proyectos tiene la ventaja de hacer participe a todos los componentes en igual de condiciones. Según vaya desarrollándose los proyectos se reflejará las capacidades de cada participante - creatividad, actitud, etc. (diversidad de los miembros) y los resultados serán divulgados de forma solidaria. El pensamiento crítico así como la flexibilidad son importantes a la hora de que sean eficaces trabajar bajo este modelo.
73. A la hora de plantear metodológicamente un aprendizaje mediante proyectos, veo interesante crear un conflicto cognitivo a los alumnos, plantear un problema que sorprenda a los chicos y chicas, para que busquen una solución a través de los medios que les ofrecemos. Es una forma de motivación, o de comenzar el planteamiento metodológico del aprendizaje por proyectos... ¿Por qué? Así podemos conseguir interesar al alumno por la propia tarea de aprendizaje y terminen disfrutando de ella.
74. El aprendizaje por proyectos permite a los alumnos trabajar colaborativamente desde la selección de los objetivos que se van a perseguir hasta la valoración del grado de consecución de los mismos, lo que va a permitir que desarrollen una gran autonomía y les va

a permitir tomar partido en decisiones y fases del proceso de enseñanza y aprendizaje que normalmente realiza el profesorado, de manera que se favorece también el que tengan una visión más global del proceso de aprendizaje.

75. Además, el hecho de que las zonas de desarrollo próximo de los alumnos sean similares favorece la adecuación de la ayuda mutua, ya que ésta se va a ajustar con mayor facilidad a lo que el otro necesita que la ayuda del profesor que no se encuentra inmerso en el mismo proceso de enseñanza y aprendizaje.
76. El aprendizaje mediante proyectos frente a otros aprendizajes más pasivos, tiene la ventaja de desarrollar destrezas y procedimientos de manera contextualizada y con significado para los alumnos, que de otra manera no se pueden conseguir. Además de las destrezas y procesos vinculados directamente con el proyecto, también es muy importante las relacionadas con el trabajo en equipo, el rol y la aportación de cada uno dentro del mismo, la resolución de conflictos, la asunción de responsabilidades, etc. Todas estas destrezas están más cerca de las exigencias que requiere un puesto de trabajo o un trabajo universitario.
77. El aprendizaje mediante proyectos no tiene su límite, ni su objetivo único en que los estudiantes aprendan unos determinados contenidos objeto de estudio. Es mucho más y está íntimamente ligado con el desarrollo de las nuevas capacidades que exige la actual “sociedad de la información”: adquirir, crear, compartir y distribuir conocimiento, capacidades que nuestra sociedad necesita, con urgencia, que la escuela potencie en nuestro alumnado. La educación del siglo XXI pasa por una serie de líneas de influencia: life-long learning (el aprendizaje para toda la vida); aprender a aprender; conexión lengua y pensamiento; desarrollo de individuos “competentes”, etc., y el aprendizaje mediante proyectos bien pudiera estar destinado a nuclear la educación de ese siglo XXI, es decir ¡ya!
78. Es un aprendizaje motivador siendo la motivación inducida por la necesidad (sin requisitos de elevados niveles de conocimientos previos), que posiblemente aumentará la motivación ante lo escolar (mayor asistencia, más participación, mejor disposición para realizar tareas, etc.). Los alumnos encontrarán los proyectos divertidos, motivadores y retadores porque desempeñan en ellos un papel activo.
79. Fortalece la autoconfianza, consolidando la autoestima (los alumnos se sienten orgullosos al lograr algo con valor en el seno del grupo). Favorece una forma real y práctica para aprender usos responsables de la Tecnología. Ejercita el pensamiento científico, ya que el alumno practica la inducción en el proceso de análisis, deduce principios y relaciones y formula hipótesis que se demuestran en la práctica o las rechaza para inducir otras nuevas. Adquisición de hábitos de convivencia en un entorno tolerante ante el error y al cambio que los compañeros pueden cometer y adoptar mientras desarrollan el proyecto.
80. La Cooperación y el trabajo en grupo: Estimula el trabajo cooperativo y favorece la formación y el desarrollo personal ya que, dentro del marco del currículo establecido, se les permite seleccionar temas que les interesan y consideran importantes para su vida. Mejora los vínculos afectivos y las relaciones sociales (aumenta habilidades sociales y de comunicación). Fomenta la flexibilidad, pues debe alcanzarse consenso sobre los objetivos de aprendizaje fundamentales. Se alcanza una situación de “aprendizaje de primera mano” (aprender haciendo), ya que ofrece oportunidades de colaboración para construir



conocimiento (permite compartir ideas, expresar opiniones propias, negociar soluciones, etc.)

81. Debe alcanzarse un producto final auténtico y se evalúa su calidad y aumenta la calidad de la propuesta educativa. Compromiso + motivación => favorecen la consecución de logros.
82. Conecta la escuela con la realidad (menor memorización de datos aislados y sin conexión sobre cuándo y dónde pueden aplicarse en el mundo real) y prepara para el mundo laboral (colaboración, planear proyectos, toma de decisiones, manejo de los tiempos, entrena habilidades para la solución de problemas, etc.)
83. En el ámbito educativo la gran ventaja de estos usos se basa, a mi juicio, en el aprendizaje colaborativo y por lo tanto sumativo. Se puede analizar a través de la wiki el conocimiento adquirido por el alumno individualmente y al mismo tiempo colectivamente. Es decir, usando el criterio de evaluación, se podría diagnosticar y evaluar conocimientos de esta forma .
84. Un beneficio pedagógico deriva del compartir estos conocimientos y poder dirigirnos directamente al alumno o grupo de alumnos en cuestión.
85. El trabajo por proyectos es parte importante del proceso de aprendizaje. Este concepto se vuelve todavía más valioso en la sociedad actual en la que los profesores trabajan con grupos de niños que tienen diferentes estilos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales y niveles de habilidad.
86. Permite un trabajo colaborativo ya que para generar una wiki se pueden utilizar muchos editores con el mismo rol. Para editar la página no es necesario saber ningún lenguaje web, por lo que facilita mucho el trabajo con los alumnos. Lo que se publica se ve inmediatamente por lo que resulta muy fácil la corrección de los contenidos. Todo lo que se publica se puede clasificar por contenidos por lo que el acceso a la información resulta muy fácil y muy intuitivo, en otro tipo de elementos o herramientas la clasificación siempre es temporal y hay que estar utilizando etiquetas u otros elementos para poder tener ordenada la información y los contenidos. La posibilidad de permitir un foro de debate para compartir dudas, sugerencias, ideas, reflexiones... en cada una de las páginas de la wiki.
87. El aprendizaje mediante proyecto obliga a una responsabilidad grupal del alumno con el grupo y siempre que exista un respeto hacia el grupo por parte de los alumnos, los proyectos, tendrán éxito aunque el tiempo siempre es una variable incógnita que habrá que modelar viendo los avances del grupo.
88. Hacer el aprendizaje más como la vida me parece una ventaja fundamental, es como trabajar a varios niveles de abstracción simultáneamente. Aprender los qué pero con los cómo. Coherencia en los procesos y responsabilidad en las decisiones llevadas de la educación a la vida, y de la vida a la educación. No sólo le doy agua al sediento, le ayudo a construir un pozo. No le hago una donación, le doy un microcrédito sin ánimo de lucro.
89. Puede motivar a estudiantes de diferentes entornos socioculturales, ya que los alumnos pueden elegir temas relacionados con sus propias experiencias educativas. -Katz y Chard

1989- . En definitiva, esto parece que tiene que ver con una adaptación del trabajo a medida del alumno.

90. Como beneficio pedagógico veo que se puede conseguir una implicación mayor con los alumnos tanto si trabajan de forma individual como si fuese en grupo (yo suelo hacer grupos de 2 o 3 alumnos para que se "mojen" más y quede más en evidencia el que no trabaja), y que puede motivarles a hacer algo distinto que recibir la teoría en clase, y sin darse cuenta se encuentran "aprendiendo sin quererlo".
91. Tenemos un buen número de alumnos con escasa o pobre relación social en el aula. El empleo de Proyectos a través de las TIC o de las redes sociales en su casa permite que estos alumnos superen las barreras anímicas que les impiden participar en clase de una forma más activa. También rompe con su vergüenza de expresar su ansia por saber más o por poder demostrarlo.
92. Las WebQuest son actividades de enseñanza- aprendizaje basadas en Internet y en el aprendizaje por proyectos. En ellas se plantean unos objetivos de aprendizaje claramente definidos y un proceso a seguir por los alumnos con diferentes etapas. Entre sus beneficios pedagógicos podemos señalar los siguientes:
  - Los alumnos navegan por la web con una tarea clara, por lo que se evita la divagación y la distracción.
  - Mediante ellas, los alumnos desarrollan habilidades en la realización de tareas ordenadas por partes y en la búsqueda, manejo y elaboración de la información.
  - Permite el desarrollo de trabajo en grupo, por adquisición de roles individuales para un proyecto constructivo común.
  - Permiten la autoevaluación de los alumnos de su propio proceso de aprendizaje, lo que favorece su implicación activa en el mismo y un aprendizaje autónomo.
93. El aprendizaje mediante proyectos resulta sumamente motivador para el alumno, ya que los aprendizajes surgen de temas que interesan al alumno, y la metodología le proporciona también una gran autonomía en el desarrollo de su trabajo. Las personas aprendemos en el mundo real sobre los temas que nos interesan, y este enfoque logra aprendizajes mucho más significativos ya que se parte de la motivación personal. Además la colaboración entre pares fomenta también valores de convivencia deseables entre los alumnos, al tiempo que aumenta su propia percepción como elementos útiles y activos de sus propios aprendizajes y los de sus compañeros.
94. Según el artículo de Railsback, J. (2002) "Project-Based Instruction: Creating excitement for learning", los principales beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen:
  - Preparar a los estudiantes para los puestos de trabajo. Los muchachos se exponen a una gran variedad de habilidades y de competencias tales como colaboración, planeación de proyectos, toma de decisiones y manejo del tiempo (Blank, 1997; Dickinson et al, 1998).
  - Aumentar la motivación. Los maestros con frecuencia registran aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizarlas tareas (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).
  - Hacer la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. Los estudiantes retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están comprometidos

con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados sin conexión con cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Blank, 1997; Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998).

- Ofrecer oportunidades de colaboración para construir conocimiento. El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos o servir de caja de resonancia a las ideas de otros, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson, 1994; Reyes, 1998).
- Aumentar las habilidades sociales y de comunicación.
- Acrecentar las habilidades para la solución de problemas (Moursund, Bielefeld, & Underwood, 1997).
- Permitir a los estudiantes tanto hacer como ver las conexiones existentes entre diferentes disciplinas.
- Ofrecer oportunidades para realizar contribuciones en la escuela o en la comunidad.
- Aumentar la autoestima. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase (Jobs for the future, n.d.).
- Permitir que los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este (Thomas, 1998)
- Posibilitar una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar la Tecnología. (Kadel, 1999; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).



## Redes Sociales y Comunidades Virtuales en Educación

Trabajo realizado por los profesores participantes en el curso en línea “Redes sociales y comunidades virtuales en educación”, llevado a cabo durante el curso 2011-12 en el Aula Virtual de EducaMadrid.