



# CICLO DE PROYECTO

T:nta.org



Autora: Gabriela Ramírez Vergara  
Edición: Marcela Escovar Aparicio  
Diseño y diagramación: Juan D. Alfonso Figueroa  
Ilustraciones: JAGUAR digital S.A.S

Copyright Mediapro SAS 2020

## 1. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

5

### 1.1. LA PREGUNTA CENTRAL

6

### 1.2. LAS LÍNEAS DE INDAGACIÓN

7

### 1.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

8

## 2. EL CICLO DE PROYECTO

9

### 2.1. PROVOCACIÓN

10

### 2.2. PREGUNTAS

11

### 2.3. INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

12

### 2.4. ANÁLISIS

13

### 2.5. ACCIÓN

14

### 2.6. EVALUACIÓN

15

## 3. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, UNA APROXIMACIÓN SISTÉMICA

16

## LA EDUCACIÓN SISTÉMICA

busca que los estudiantes  
aprendan a aprender.

En este siglo el conocimiento está en constante evolución y el uso de la tecnología está cada vez más al alcance de todos. Siendo así, la adquisición de conocimientos pierde validez dentro del proceso escolar. El sistema educativo, creado con el desarrollo industrial XIX, debe evolucionar así como lo han venido haciendo los demás sistemas sociales, económicos, científicos y de comunicación. Una de las maneras en que se ha buscado lograr este cambio dentro del ámbito educativo es por medio del aprendizaje basado en proyectos, que permite a los estudiantes abordar de manera sistémica el proceso de aprendizaje por medio de problemas reales y complejos.

---



## 1. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyectos busca ir más allá del currículo, permitiendo la interacción con el mundo real. Busca que la experiencia prime sobre la cátedra y que el desarrollo de habilidades sea fundamental. Sus características principales son las siguientes:

- Es transdisciplinar: aborda diferentes áreas del aprendizaje de manera simultánea y entrelazada, como ocurre en el mundo real.
- Es humanista: está basado en las necesidades e intereses de los estudiantes.
- Es experiencial: inicia y culmina con una experiencia real, en el mundo, conectada con la realidad de los estudiantes.
- Es conectado: exige la conexión con otros estudiantes, con una comunidad, con diferentes expertos.
- Es complejo: aborda problemas reales que implican tener en cuenta diversas perspectivas y entender que no existe una única manera de resolverlo.

Para poder poner todas estas características en práctica, el aprendizaje basado en proyectos propone unos lineamientos. Lo primero es contar con una pregunta central que guíe la investigación y las acciones del proyecto. A partir de esta pregunta central surgen algunas líneas de indagación, que permitirán aproximarse al problema desde ciertas perspectivas concretas. Por medio de las líneas se trabajan diferentes contenidos y habilidades que permiten al estudiante tener las herramientas para poder desarrollar una respuesta e implementarla. Estas habilidades y contenidos deben ser evaluados para tener finalmente un entendimiento de los diferentes procesos desarrollados por el estudiante como individuo y como parte de un grupo durante el ciclo del proyecto.

## 1.1. LA PREGUNTA CENTRAL

La **pregunta central** puede ser generada ya sea por el docente o por los estudiantes. Esto más que nada depende de los lineamientos de la escuela y de su entendimiento del aprendizaje basado en proyectos. Sea cual sea el caso, es importante que cumpla con algunos requisitos básicos para que lleve a un aprendizaje profundo y significativo tales como:

- Ser relevante para los estudiantes y su contexto
- Ser una pregunta abierta, permitiendo una investigación más profunda que una simple búsqueda en Google
- Ser provocadora, que genere un impulso por aprender y por ser abordada
- Ser transdisciplinar, permitiendo la interacción de diferentes áreas del conocimiento
- Abordar problemas complejos con perspectivas diversas

No existe una única manera de llegar a esta pregunta, ya que puede estar condicionada a una acción que ha sido previamente pensada, o puede permitir la posibilidad de diferentes desenlaces que no han sido previamente considerados. Sin embargo, dado que será la guía y razón de ser del proyecto, el momento de su formulación es tal vez el más importante en el proceso.

Los siguientes son algunos ejemplos de preguntas centrales:

- ¿Cómo puedo usar los desechos de mi escuela para generar ingresos económicos?
- ¿Cómo puede la robótica contribuir en el desarrollo del sector de la salud?
- ¿De qué maneras afecta mi salud mis hábitos de consumo?
- ¿Cómo sería el mundo si se extinguieran las abejas?
- ¿Cuál es la importancia del río que pasa por mi colegio para mi comunidad?



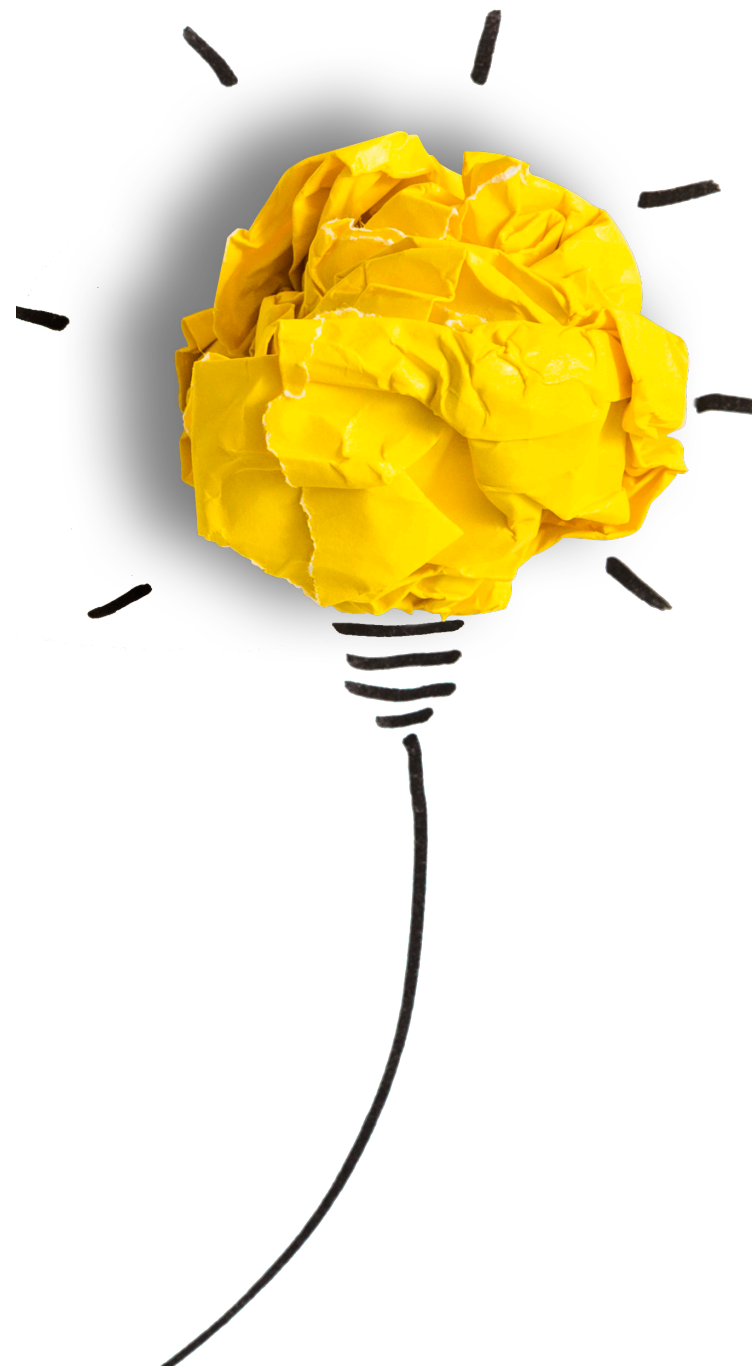
## 1.2. LAS LÍNEAS DE INDAGACIÓN

Si la pregunta central se desarrolló con los estudiantes, es probable que hayan surgido otras preguntas más específicas, disciplinarias y concretas que puedan convertirse en las líneas de indagación. Estas líneas marcan las perspectivas desde las cuales se abordará el problema central.

Por ejemplo, supongamos que la pregunta central del proyecto es: ¿cuál es la importancia del río que pasa por mi colegio para mi comunidad? Las líneas de indagación podrían ser las siguientes:

- Recorrido del río: en esta línea se puede trabajar cómo construir un mapa, las partes de un río, el relieve del entorno.
- La historia del río: conocer la importancia del río para comunidades anteriores, su mitología y posibles cambios.
- El uso del río: si ha sido utilizado tal vez para generar energía, irrigación en el desarrollo de la agricultura y la industria de la región.
- Estado actual del agua: a partir de análisis básicos como el PH y observación directa de muestras, se puede entender la potabilidad o posibles riesgos del estado del agua. También se puede investigar y documentar otros estudios previamente realizados.
- El ecosistema: entender las diferentes especies además de la humana que dependen del río y cómo se relacionan con la comunidad.
- Cómo veo el río: a partir de la observación directa, se puede dibujar o representar con diferentes materiales el río. Pueden igualmente investigar cómo otros artistas lo han representado.

Estas líneas ayudarán a contestar la pregunta central, a tener un contexto claro para abordarla y a aprender las diferentes habilidades y contenidos que se quieren trabajar. Además, permitirán abordarla desde la transdisciplinariedad captando los intereses, pasiones y talentos del grupo. Es ideal que estas líneas sean visibles para los estudiantes, puede ser a través de un **mapa mental** o alguna otra herramienta gráfica.





### 1.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Esta manera de aprender permite cubrir una serie de contenidos dándoles un sentido y una pertinencia. Esto ayuda a mantener a los estudiantes motivados y empoderados con su propio proceso de aprendizaje.

Continuando con el ejemplo anterior, los estudiantes abordaron áreas como geografía, historia, literatura, antropología, biología, arte y química. Cubrieron contenidos de todas estas áreas y además conectaron con su espacio y seguramente con su cosmovisión. Así se logra que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo y real, basado en el mundo que los rodea y entendiendo los problemas que enfrentarán en su vida adulta.

Además, permite el desarrollo de habilidades personales, sociales y globales que los llevará en un proceso de constante crecimiento y desarrollo. Siendo así, el aprendizaje puede empezar a alejarse de la idea curricular de “checklist”, donde se van cubriendo temas, los cuales se entienden como aprendidos y se pasa a lo siguiente. El aprendizaje es como un viaje para la vida, como una experiencia continua que no va necesariamente en línea recta y que involucra mucho más que el entendimiento intelectual de conceptos.

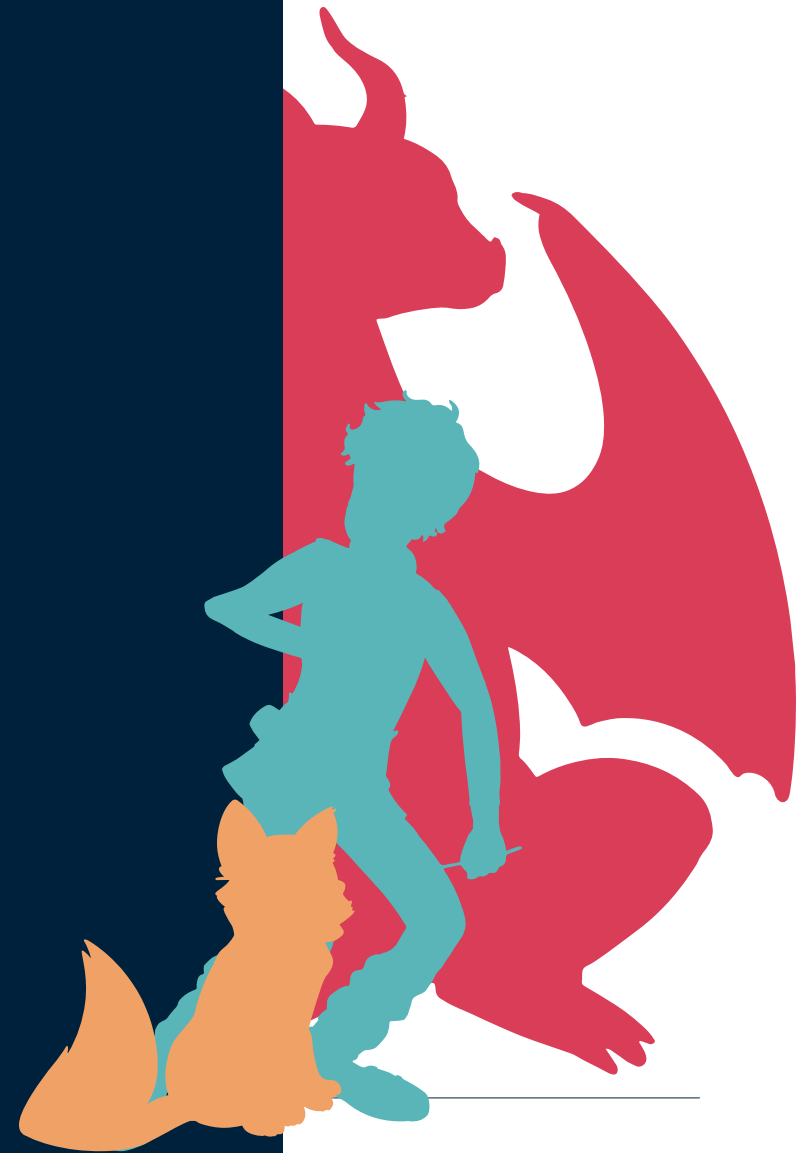
Los aprendices de por vida, los estudiantes que se empoderan de su proceso, tendrán por lo tanto un entendimiento de su propio crecimiento intelectual, social y moral. Esto es, podrán tener la creencia fundamental de que es posible, por medio de un trabajo constante y activo, desarrollarse cada vez más como personas y como seres inteligentes. A esta creencia o mentalidad, se le ha llamado la “mentalidad de crecimiento”, e implica el entendimiento del cerebro como un órgano con la posibilidad de ser maleable. Entender y adoptar esta mentalidad es clave para volverse un aprendiz de por vida que utilice el ciclo de proyecto para abordar los problemas complejos con los que se encuentre.



## 2. EL CICLO DE PROYECTO

Usualmente, para optimizar y organizar el aprendizaje basado en proyectos, se entiende como un actuar cíclico por medio de etapas. Diferentes corrientes han interpretado este ciclo con nombres, etapas y procesos diferentes. Desde Tinta.org, lo hemos entendido en **seis etapas**: provocación, preguntas, investigación/experimentación, análisis, acción y evaluación.

Cada una de estas etapas tiene un personaje fantástico que la acompaña con el objetivo de acercar a los estudiantes a conceptos que pueden parecer abstractos y lejanos. A través de ellos se entienden las acciones y habilidades asociadas a cada etapa. Los personajes que han sido desarrollados para un entendimiento experiencial, emocional e intelectual del ciclo, permitirán una cercanía a través de sus **aventuras** a los diferentes momentos del aprendizaje basado en proyectos.



## 2.1. PROVOCACIÓN

Esta primera parte del ciclo tiene infinitas posibilidades. La provocación puede venir de cualquier parte, y puede ser tanto pensada y traída por el docente, así como puede venir de cualquier otro miembro de la comunidad. Los siguientes son algunos ejemplos de provocaciones:

- Un escrito, ya sea un cuento o un artículo informativo
- Una pieza audiovisual, puede ser un documental, un video o una película
- Imágenes fotográficas o artísticas
- Experiencias de exploración del mundo tales como caminatas o visitas guiadas
- Discusión o exploración de un evento local o global
- Una noticia
- Las conclusiones de un proyecto previo

Las opciones de actividades provocadoras son ilimitadas, lo importante de la provocación es que lleve a los estudiantes a hacerse preguntas. Puede que los deje con alguna sensación incómoda o con dudas. En la medida en que sea más experiencial, permitirá igualmente abordar el proyecto desde diferentes lugares de su ser.

Dentro de Tinta.org, el personaje que encarna la provocación es un mago llamado Nicola. Este personaje cautivador y explorador permite a los estudiantes desarrollar una relación hacia la primera parte del ciclo. Dentro de sus contribuciones a las diferentes historias de las que hace parte, es posible explorar su personalidad y su desarrollo de habilidades y conocimientos dentro de la comunidad del bosque. Siendo él mismo un personaje un tanto exógeno a la comunidad, tiene la posibilidad de aportar cosas nuevas y extraordinarias al diario vivir del bosque y del aula.

Dado que en muchos proyectos, al terminar y evaluar un ciclo quedan nuevas dudas o motivadores, este mago usualmente vuelve a aparecer al final de los cuentos dejando abierta alguna nueva posibilidad. Siendo así, es tanto la apertura como el cierre de las historias permitiendo a los estudiantes enganchar o al menos abrir la posibilidad de empezar de nuevo desde otro lugar.

## EL MAGO



Parte del ciclo  
Provocación

### Origen

Hijo de gitanos que encontró la magia desde niño. Recibe su nombre en honor al inventor Nicola Tesla. Se ha dedicado a estudiar encantamientos y el poder de la palabra, la poesía y la música.

### Oficios

Recolectar cuentos, canciones, historias y encantamientos. Viaja constantemente por los rincones más escondidos del mundo, acumulando experiencias y objetos extraños y maravillosos. Le encantan los acertijos.

### Habilidades desarrolladas

Asumir retos, reconocer pasiones e intereses, gozar, empatizar, observar, cuestionar, adaptarse, ubicación espacial, temporal y cosmovisión.

### Habilidades por desarrollar

Autorregulación, organizarse, poner y aceptar límites, vivir en comunidad, trabajar en grupo, planear, analizar, documentar y sintetizar.

# NICOLA

# LA ARDILLA



## Parte del ciclo Preguntas

### Origen

Es el resultado de un cruce entre una ardilla mamá listada y un papá rojo. Recibe el apodo de Filo por sus preguntas profundas y filosóficas. Vive desde su nacimiento en un árbol en el bosque con una familia numerosa.

### Oficios

Recolectar semillas y mantenerse al tanto de todo lo que ocurre en el bosque. Curiosa e indagadora, mantiene un cuaderno lleno de dudas y preguntas para ir resolviendo. Está siempre al tanto de todo lo que ocurre en el bosque y participa activamente en cada decisión y proyecto.

### Habilidades desarrolladas

Asumir retos, organizarse, conocerse y cuidarse, gozar, vivir en comunidad, empatizar, observar, preguntar, cuestionar, relacionar y documentar.

### Habilidades por desarrollar

Autorregulación, conocer sus pasiones e intereses, poner y aceptar límites, asumir errores, analizar, contextualizar, aplicar, instrumentar y metacognición.

FILOMENA

## 2.2. PREGUNTAS

Abordar las preguntas dentro del ciclo va más allá de introducir la pregunta central. Implica sobretodo desarrollar la curiosidad y el interés profundo a través de la formulación de preguntas. Es el primer paso de cualquier indagación académica o personal, y aunque esté en el segundo momento del ciclo, permanecerá presente durante todo el proyecto. Las preguntas, tanto la central como todas aquellas que vayan surgiendo, son claves para permitir un involucramiento y motivación constante del estudiante.

La personificación de esta parte del ciclo la hace una pequeña ardilla llamada Filomena, trayendo a colación la importancia de las preguntas en el desarrollo de la filosofía y el pensamiento. De carácter inquieto y vivaz, esta pequeña indagadora reúne dos aspectos especiales de las preguntas: su curiosidad y su organización. Como buena ardilla, es activa y despierta, lo cual la lleva a preguntar sin pena todo lo que le pasa por la cabeza. Pero al mismo tiempo, dado que sabe que sobrevivirá el invierno con las nueces que recoja durante el resto de año, es organizada y sabe tanto **estructurar** como **clasificar las preguntas** que se hace.

Dentro de los cuentos de los que hace parte, Filomena usualmente interactúa con todos los otros personajes, recordando así la importancia de mantener siempre presente la curiosidad y las preguntas. Es un personaje que permanece “sobre el hombro” de los estudiantes y de la investigación durante todo el ciclo, siendo tan pequeña es fácil de cargar.

## 2.3. INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

Una vez se tienen unas preguntas y líneas de indagación definidas, es momento de empezar a abordarlas. Esto se puede hacer por medio de la investigación de diferentes **tipos de fuentes**, ya sea haciendo una experimentación directa o documentándose sobre las investigaciones de otros. Idealmente, esta etapa debe incluir diferentes maneras de aproximarse a la respuesta de las preguntas, las cuales pueden incluir:

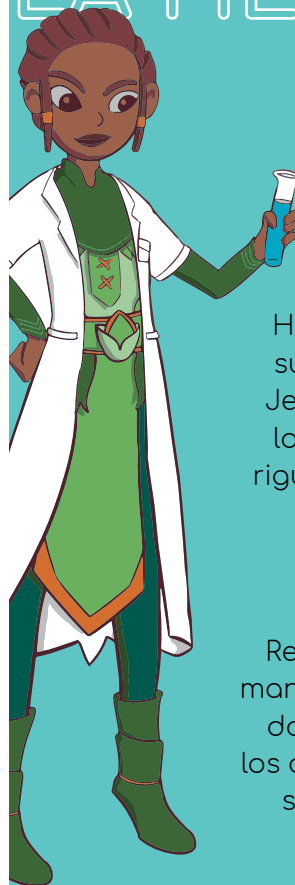
- Experimentos
- Encuestas
- Lecturas
- Videos o conferencias
- Audios
- Investigación autodirigida
- Consultas a expertos

En la medida en que se diversifican las estrategias investigativas y sus fuentes, los estudiantes tendrán la oportunidad de mantener el aprendizaje activo, interesante y transdisciplinar. Además les permitirá aprender a aprender, ganando autonomía en el proceso.

El personaje fantástico que se relaciona con esta etapa del ciclo es la hechicera Mae. De carácter introvertido, esta mujer dedica sus días a la rigurosidad del trabajo investigativo. Aunque tiene un papel clave dentro del bosque y un conocimiento detallado de sus procesos, tiende a preferir la seguridad de su cueva a la interacción social.

Durante esta etapa pueden surgir nuevas provocaciones y preguntas. Además es posible que se realice alguna acción o evaluación del proceso. Es así como se evidencia de manera más clara el carácter fractal del desarrollo de proyectos. Se entiende por fractal un sistema en el cual se puede ver un mismo patrón dentro de las partes del sistema. En este caso, quiere decir que dentro del ciclo de proyecto pueden surgir ciclos más reducidos para responder a necesidades específicas tales como responder a las líneas de indagación o resolver alguna pregunta adicional. Es por esto que Mae se relaciona también de manera muy directa con todos los demás seres del bosque.

# LA HECHICERA



# MAE

Parte del ciclo  
Investigación / Experimentación

Origen  
Hija de una sabia y un alquimista, recibió su nombre en honor a la astronauta Mae Jemison. Heredó de su madre el amor por los libros y por la huerta, y de su padre la rigurosidad investigativa y la pasión por la cocina.

Oficios  
Investigadora de plantas medicinales. Realiza diferentes pociones que ayudan a mantener el equilibrio en el bosque. Recoge datos con precisión del clima, los suelos y los diferentes ciclos naturales manteniendo siempre actualizada sus bases de datos.

Habilidades desarrolladas  
Auto-regulación, organizarse, reconocer pasiones e intereses, poner y aceptar límites, asumir errores, conocer, instrumentar, documentar, relacionar, planear, ubicación espacial y temporal.

Habilidades por desarrollar  
Asumir retos, gozar, vivir en comunidad, resolver conflictos, empatizar, presentar, evaluar.

# EL ZORRO



ANTÓN

## Parte del ciclo Análisis

### Origen

Al no conocer a sus padres, se dedicó a investigar genealogías, desarrollando una pasión por la ciencia, por crear relaciones y por los datos precisos. Recibe su nombre en honor a Anthony Stafford Beer, quien desarrolló el modelo viable para entender y manejar organizaciones a partir del pensamiento sistémico.

### Oficios

Analista de información, hace predicciones meteorológicas y desarrolla proyectos arquitectónicos. Aunque no sale a menudo de su cueva, se relaciona por cartas o usando la tecnología con una gran cantidad de seres en el mundo.

### Habilidades desarrolladas

Autorregulación, organizarse, conocerse y cuidarse, poner y aceptar límites, conocer, relacionar, comprender, inferir, analizar, argumentar, interpretar, sintetizar y tomar decisiones.

### Habilidades por desarrollar

Asumir retos, gozar, vivir en comunidad, resolver conflictos, empatizar, agradecer, presentar.

## 2.4. ANÁLISIS

Una vez se ha completado una etapa de investigación, ha llegado el momento de tomar un paso atrás, revisar la pregunta central y el proceso que se ha llevado, y decidir qué acción se llevará a cabo y de qué manera. Es el momento en que se prioriza alguna perspectiva específica para resolver el problema siendo conscientes de las oportunidades o posibilidades que se están dejando de lado para tomar esta decisión.

El personaje relacionado con esta etapa del ciclo es un zorro llamado Antón. Su carácter introvertido lo lleva a entenderse muy bien con Mae, y trabajan constantemente de la mano. Mae recoge, organiza y clasifica la información que luego Antón utiliza para diseñar planes precisos y estructurar estrategias. Su relación con el mundo exterior la logra con el siguiente personaje, el dragón Gustav, ya que prefiere mantenerse concentrado en su labor. Este personaje caracteriza así el momento de análisis como un momento que implica más quietud, determinación y concentración. No es necesariamente un momento de interacción con el mundo.

En un proyecto escolar, el momento de análisis puede ocurrir de la mano de la investigación. En ocasiones puede ser corto, pero es importante no dejarlo de lado. En este momento los estudiantes aprenden la habilidad más importante: **tomar decisiones**. Es un proceso complejo que implica el uso de las habilidades personales, sociales y globales, en el sentido en que la decisión tendrá en cuenta las posibilidades e intereses del estudiante, las necesidades de sus compañeros y su comunidad, y finalmente su perspectiva del mundo o cosmovisión.

## 2.5. ACCIÓN

En muchos proyectos, la acción determina toda su planeación. Esto es, la pregunta, la investigación y el análisis están enfocados desde un principio en tener como resultado una acción determinada, como por ejemplo una jornada de recolección de basura. A pesar de que esta acción ya esté escogida, es importante que los estudiantes puedan empoderarse de las decisiones que circundan la acción. En el caso de la jornada de recolección de basuras, que sean ellos quienes escojan el momento, la difusión, los aliados, etc. Esto implica un empoderamiento hacia la experiencia, su proceso de aprendizaje y es determinante para su éxito.

La personificación de esta etapa la hace el gran dragón Gustav, quien a pesar de su gran tamaño se caracteriza por su carácter noble, conciliador y sensible. Es un ser que no se avergüenza de hablar en público, que se relaciona con seres de todo el mundo y disfruta de sus conexiones sociales y laborales.

El contraste entre el tamaño gigantesco, fornido y capaz del dragón con una gran sensibilidad emocional y capacidad para empatizar muestra a los estudiantes el difícil equilibrio de la acción. Usualmente esta etapa requiere, después de un momento de introspección con Antón, salir al mundo y “hacer”. La relación con el mundo debe lograr ese balance de cuidado de sí y cuidado del otro. Es posible que sea un momento para practicar la **resolución de conflictos** para lo cual puede entrar el siguiente y último personaje: Eco.

# EL DRAGÓN



# GUSTAV

### Parte del ciclo

Acción

### Origen

Recorrió el mundo buscando a otros de su especie sin éxito. Es fuerte y atlético y recibe su nombre por el atleta Gus Kenworthy.

### Oficios

Es constructor y tiene la capacidad de presentar los hallazgos de Antón de manera concreta y sencilla logrando transmitir mensajes con gran claridad y eficiencia. Usa su fuego para ayudar a otros y ejecuta ambiciosos planes.

### Habilidades desarrolladas

Asumir retos, gozar, vivir en comunidad, trabajar en equipo, resolver conflictos, empatizar, agradecer, aplicar, argumentar, presentar, crear, ubicación espacial y temporal, cosmovisión.

### Habilidades por desarrollar

Autorregulación, poner y aceptar límites, asumir errores, documentar, evaluar, metacognición.

# EL ÁRBOL



## Parte del ciclo Evaluación

### Origen

Es un roble que nació en el bosque y después de muchos años recibió el don del habla y el movimiento en un cruce de conjuros mágicos. Recibe el nombre Eco en representación de la vida y de la pertenencia a un sistema que es su hogar.

### Oficios

Consejero y árbitro en disputas entre los seres del bosque. Da voz a las interconexiones entre todos buscando siempre mantener el equilibrio.

### Habilidades desarrolladas

Evaluar, metacognición, autorregulación, conocerse y cuidarse, cuestionar, asumir errores, vivir en comunidad, trabajar en grupo, resolver conflictos, empatizar, agradecer, observar.

### Habilidades por desarrollar

Asumir retos, gozar, planear, adaptarse, instrumentar, documentar, sintetizar, crear.

E  
C  
O

## 2.6 .EVALUACIÓN

Aunque el proceso seguramente se ha venido evaluando de forma formativa, al terminar la acción es posible sentarse y revisar el proceso en su totalidad. En educación sistémica, la evaluación más importante no es necesariamente sobre contenidos, —qué aprendí—, sino sobre el proceso —cómo lo aprendí—. Esto permite a los estudiantes entender una estructura de aprendizaje para poderla volver a construir por sí mismos nuevamente y ser cada vez más conscientes de sus propios procesos.

Este proceso de observación y **metacognición** está a cargo de un gran roble llamado Eco. Es un ser antiguo, sabio y silencioso. Un ser que ha aprendido a no juzgar, pero que entiende la importancia de mantener un equilibrio en el bosque. Está conectado por medio de sus raíces a todos los otros árboles, manteniendo una comunicación constante y revisando de forma intermitente lo que sucede en el bosque. Así como la metacognición y la evaluación deben hacer parte de todo el proceso aun cuando no se le trate de manera directa. La evaluación, como un proceso de observación y mejoramiento constante, como una revisión del proceso y del crecimiento dentro del mismo, va mucho más allá de una nota o del contenido aprendido.

Este gran árbol no es, sin embargo, un ser perfecto. A pesar de su sabiduría y de su edad, es consciente de que el **proceso de aprendizaje** es constante. Sabe que continúa creciendo, aprendiendo de sus errores y observándose a sí mismo. Esto es importante en un ser tan maduro y la idea no es que resuene solamente con los estudiantes, sino también con los procesos de los docentes. Estos últimos, cuando se reconocen a sí mismos y ante sus estudiantes como aprendices, pueden permitir procesos más profundos y cercanos.

### 3. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, UNA APROXIMACIÓN SISTEMICA

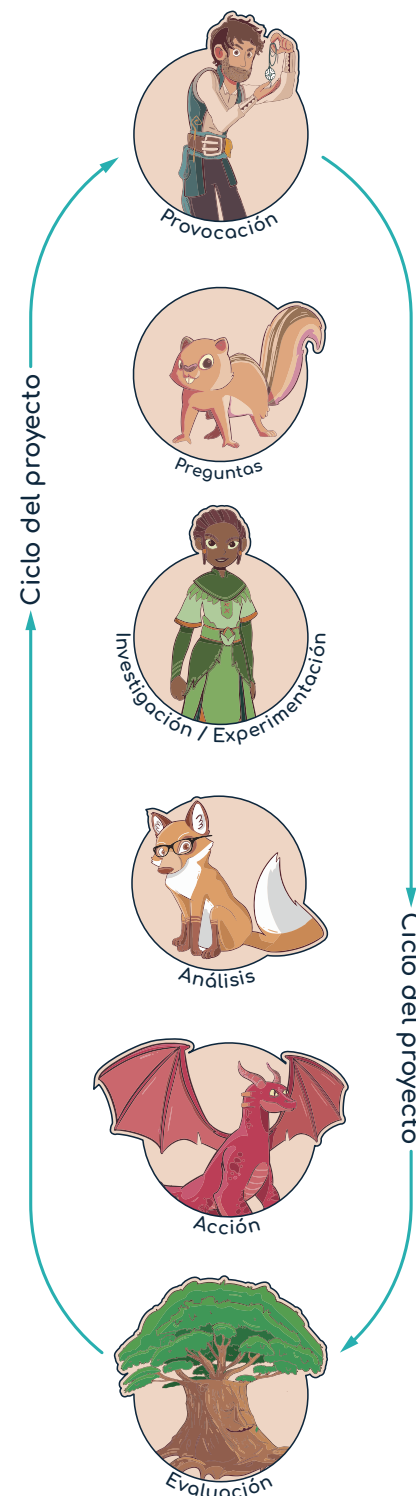
Después de haber observado el ciclo completo del proyecto es posible pensarlo en su totalidad como un sistema. No en vano los personajes se desarrollan y viven en un bosque. La vida en el bosque es claramente la vida dentro de un sistema que se encuentra interconectado y en equilibrio, manteniendo relaciones con el mundo exterior que le afectan y que debe manejar internamente para continuar siendo viable.

Dentro del bosque, en el proyecto y en cualquier sistema, más que los elementos aislados se busca estudiar sus relaciones. Las historias de los personajes, por lo tanto, hablan de su interacción y los ciclos de aprendizajes logrados a través de ellas. El proyecto es un constante relacionar de preguntas, investigaciones, comunidades, fenómenos, emociones y personas. De esta forma lo esencial del proyecto no son los contenidos estudiados, ni de hecho tampoco las habilidades aprendidas, es el resultado de la interacción que permite unos procesos profundos y significativos.

Estos procesos no son profundos y significativos solamente para los estudiantes, lo son también para los personajes, encontrando así una vez más el carácter fractal del sistema. Lo que ocurre en el bosque representa e implica un aprendizaje cíclico de sus personajes, con el cual se puede identificar el estudiante en su propio proceso, y que ocurre en la medida en que desarrolla el proyecto.

El sistema es además complejo. Esto es, tiene diferentes formas de abordarlo. Puede pasar (y es bastante común), que dos proyectos con la misma pregunta central y aún con las mismas líneas de indagación sean en la práctica muy diferentes. Dado que la respuesta a la pregunta puede ser abordada desde diferentes perspectivas, y que tanto los estudiantes como docentes interactúan con el proyecto de manera directa y no como simples espectadores, esto le dará un carácter único a cada proceso. Un docente no puede, por lo tanto, pretender enseñar la misma clase cada año. Cada ciclo es una nueva aventura.

Finalmente, lo que se busca a través del ciclo y del uso de los personajes fantásticos es una interacción con el aprendizaje por parte tanto de estudiantes como de docentes que los lleve a convertirse en aprendices de por vida. Es decir, aprender a aprender mientras se disfruta el recorrido.







CREANDO  
SINERGIAS  
PARA LA  
EDUCACIÓN



síguenos en



Tinta.es



Tinta.es



Tinta

WWW.TINTA.ORG

info@tinta.org | +57 311 440 2229

Bogotá - Colombia