

Diseño de proyectos efectivos: proyectos en acción

Anatomía de un plan de proyecto: niveles 3-5

Safari de aventura africana: un proyecto de Ciencias de la Vida, para los niveles 3-5

Estudiantes que fungen como naturalistas, les enseñan a los invitados a un safari virtual acerca de la biodiversidad, la interdependencia y la portentosa vida en el África salvaje. Puede imprimir esta página mientras observa todo el plan de la unidad [Safari de aventura africana](#).

Pregunta esencial: *¿Cuál es el precio de la vida?*

Antes de una visión por proyectos

Inicialmente, esta unidad se concibió como un trabajo de investigación. Los estudiantes de cuarto grado del señor Tiffany, investigaron un animal y publicaron una guía de campo con toda la importante información recopilada acerca del animal africano escogido.

Luego de abordar el proyecto

El señor Tiffany decidió mejorar este proyecto para contribuir a que sus estudiantes establecieran conexiones personales y con el mundo real. La tarea cambió, de modo tal que la investigación sobre la fauna silvestre africana dio lugar a un producto con una intención más auténtica. Los estudiantes tuvieron que preparar la guía de campo de un *safari a doble tracción por la jungla (Jeep Safari)*, y distribuir copias entre los huéspedes al safari. El safari virtual sería representado a través de presentaciones multimedia elaboradas por los estudiantes mismos, acerca del animal africano escogido. Además, no se limitarían solo a investigar sobre ese animal, sino que también expondrían esta información desde el punto de vista del mismo animal, con lo cual crearían una conexión personal.

Retos

Al trasladar el enfoque de esta unidad hacia una basada en proyectos, el señor Tiffany afrontó tres retos cruciales. Su primera preocupación fue el tiempo, pues incorporar el safari virtual implicaría la adición de una presentación multimedia por cada estudiante. Su inquietud giraba en torno al suministro de tiempo suficiente para que todos los estudiantes utilizaran las computadoras y concluyeran el proyecto. Con este trabajo adicional, a los estudiantes se les asignaría una responsabilidad mayor, lo cual conduce a un segundo reto: la administración del tiempo de los estudiantes. Él se encontraba inseguro respecto a cómo podrían utilizar eficientemente su tiempo, con tanto trabajo entre manos. Además, el renovado plan de unidad concedía menos tiempo para una evaluación tradicional. Por otro lado, su preocupación también se extendía al hecho de si podría contar con evidencia concreta que demostrara el aprendizaje del contenido, por parte de los estudiantes.

Superación de los retos

1. **Tiempo.** El señor Tiffany se aseguró de modelar todas las expectativas, así como de tener disponibles, al alcance de los estudiantes, ejemplos de trabajos notables. Además, les proporcionó plantillas y guiones gráficos, para facilitarles el planeamiento y diseño de las guías de campo y de las presentaciones. Estos aportes aceleraron el proceso y representaron para los estudiantes una alternativa más rápida al emplear las computadoras.
2. **Gestión de los estudiantes.** El señor Tiffany ayudó a sus estudiantes a enfrentar este reto, al incorporar el empleo de listas de comprobación para la autogestión y de matrices de valoración, para orientarlos. En las discusiones iniciales, se partió de que el señor Tiffany y sus estudiantes estuvieron de acuerdo acerca de lo que llevarían a cabo, cuánto tiempo tendrían, y las expectativas y requerimientos de las tareas. Él también incluyó la realimentación del docente y entre iguales, para verificar que estuvieran progresando e interceptar cualquier problema antes de que se manifestara.
3. **Evidencia concreta.** Para la evaluación del aprendizaje –dado que él incluyó varios tipos, a lo largo del proceso– tuvo diversas fuentes de donde escoger, tomó anotaciones detalladas cuando se reunía con los estudiantes, y empleó las tablas S-P-A (*Saber-Preguntar-Aprender*), sus reflexiones y las matrices de valoración.