



## RESEÑA DE LAS OBRAS

BENDER, W. **Aprendizagem baseada em projetos**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KILPATRICK, W. **The project method**. Whitefish, MT: Kissinger Publ., 2010. Fac-símile do original de 1918.

LOURENÇO FILHO, M. B. **Introdução ao estudo da escola nova**. São Paulo: Melhoramentos, 1930.

### Pensamiento en acción: metodología de proyectos

Dewey encargó sillas y mesas para las actividades de la escuela experimental que había fundado en Chicago. El proveedor le contestó: “Usted nos pidió muebles para que los niños trabajen, lo que tenemos son muebles para que escuchen” (BURKE, GROSVENOR, 2008 p.69). El episodio muestra que el aprender haciendo era un concepto completamente extraño a fines del siglo XIX. También demuestra que, desde el inicio de sus actividades como educador, Dewey asociaba acción y pensamiento. La idea de “niños trabajando” marca un giro metodológico que incluiría, entre sus divisiones, la pedagogía de proyectos.

Un ejemplo radical de educación, que se aparta del modelo de la escuela-auditorio, es el Black Mountain College, una institución que asoció las ideas de Dewey con propuestas educativas del movimiento Bauhaus. Allí no había educación académica tradicional, todo se hacía en torno a actividades que exigían mano de obra. La acción precedía toda y cualquier producción intelectual. O, mejor dicho, toda producción intelectual nacía de la acción. En el pasaje en el que asocia al Black Mountain College con las ideas de Dewey, Adamson (2007, p. 88) observa:

Como Dewey había argumentado en 1937, la enseñanza del conocimiento artesanal no puede ser puesta en palabras porque ella es el propio trabajo del artista/diseñador y nadie puede enseñarle cómo hacerlo. Si pudieran decirle qué hacer, su trabajo sería mecánico, no creativo y nada original.

Dewey propuso una educación que no separaba hacer de saber. Siempre ha acentuado que el aprendizaje se produce en la acción. Sus ideas se debían mucho a una lectura sobre la educación en los talleres artesanales de las antiguas corporaciones de oficio

(ADAMSON, 2007). Las reflexiones sobre el aprender a trabajar llevaron a Dewey a proponer una educación escolar en la que la acción desempeñaba un papel central. La pedagogía de proyectos es un afluente de esa concepción más amplia de educación. El objetivo central de esta reseña es el texto *The Project Method*, de William Heard Kilpatrick (2010), un marco en la educación, que muestra las direcciones de lo que se conoce como metodología de proyectos. Pero la historia centenaria de tal método conoció muchas divisiones. Por lo tanto, antes de considerar el texto de Kilpatrick, creí apropiado presentar otras obras: *Aprendizaje basado en proyectos* (BENDER, 2014), ejemplo de obra actual sobre el tema; e *Introducción al Estudio de la Escuela Nueva* (LOURENÇO FILHO, 1930) para mostrar cómo uno de los pioneros de la Escuela Nova en Brasil presenta la pedagogía de proyectos.

## Educación para el siglo XXI

Bender (2014) presenta su obra como propuesta para la educación del siglo XXI. No es una propuesta modesta. Él considera que su libro es una guía para la educación identificada con las exigencias de los nuevos tiempos.

El autor integra a su propuesta soluciones metodológicas utilizadas con éxito en la educación, instrumentando un modelo de metodología de proyectos que puede incluir, entre otros, *WebQuest* y micro-enseñanza. Con base en experiencias desarrolladas en diversas escuelas, elabora un cuadro prescriptivo con las siguientes fases de desarrollo: ancla, cuestión motriz, tareas, acceso a la información y elaboración de artefactos. La ancla es un punto de partida, casi siempre imaginado por el profesor, que busca relacionar los intereses de los alumnos con áreas de conocimiento o problemas que pueden merecer investigación; la cuestión motriz es una indagación, generalmente propuesta por los alumnos, que dirige el proceso investigativo; las tareas son fases de la investigación que involucra a los alumnos, individualmente o en grupos; el acceso a la información se define como una condición que implica instrumentos y medios; los artefactos son productos que ofrecen respuestas concretas a las cuestiones motrices.

Bender argumenta que la metodología de proyectos se basa en los intereses de los alumnos. Por esta razón, los participantes suelen estar muy motivados. Esto contrasta con los enfoques pedagógicos tradicionales, casi siempre poco motivadores. Para el autor, una característica esencial del proyecto es la autenticidad. Los alumnos no estudiarán para aprender abstracciones distantes de su realidad. Estudiarán para obtener respuestas a problemas que se pueden encontrar en la vida cotidiana. Uno de los ejemplos citado es un proyecto en el que los alumnos estudian una reserva forestal privada para determinar el número de árboles que pueden ser cortados para fines comerciales, sin perjuicio del medio ambiente y de acuerdo con algunas condiciones de manejo determinadas por los propietarios. En este caso, los alumnos estudian temas de ciencias, historia, geografía y matemáticas en un contexto significativo. Aprender a partir de un proyecto inspirado en cuestiones auténticas, no porque necesitan encontrar respuestas a abstracciones.

Una de las características de la obra es la insistencia del autor de que su versión de la metodología de proyectos integra de modo muy consecuente las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En los ejemplos dados en el libro, hay descripciones de cómo los alumnos pueden investigar la información necesaria para desarrollar proyectos en los que están comprometidos. Bender no considera que el uso de nuevas tecnologías está determinado sólo por la riqueza de las fuentes, sino también por la necesidad de que los alumnos aprendan a lidiar con los medios importantes para el mercado de trabajo.

Bender no presenta justificaciones de la metodología en el análisis basado en la psicología del aprendizaje y del ideario pragmatista, como lo hacen Lourenço Filho y Kilpatrick.

Lo que se observa continuamente en el libro de Bender es la descripción de artefactos que no son más que textos formateados para su publicación en el ciberespacio. El autor justifica esa forma de resultado final utilizando la idea de autenticidad. Esta opción reduce considerablemente las posibilidades de alcanzar resultados más aproximados de lo que sucede fuera de los muros escolares. Pero parece que el autor intenta conciliar la idea de proyectos con el funcionamiento de las escuelas, con sus horarios, con espacios organizados como auditorios, etc.

Otro aspecto que merece crítica en la obra es la visión instrumentista del internet. El autor sugiere que el uso de los medios electrónicos es esencial para una educación del siglo XXI, pero no presenta argumentos capaces de justificar sus afirmaciones a partir de teorías sólidas de aprendizaje. También reduce a usos exclusivamente instrumentales las propuestas basadas en entendimientos constructivistas de la educación, como es el caso de las *WebQuest*. Bender las ve sólo como forma de organizar propuestas para que los alumnos busquen respuestas a cuestiones en la *web*. Y en ese sentido, ignora completamente los fundamentos del modelo *WebQuest*, tal como lo define Bernie Dodge, su creador (DODGE, 1995). Esto me hace desconfiar de que el autor también utiliza otras referencias metodológicas, agregadas al modelo de proyectos que propone, ignorando sus fundamentos.

## **Metodología de proyectos vista por uno de los pioneros de la Escuela Nueva en Brasil**

En Brasil, una de las sistematizaciones más expresivas de la pedagogía de proyectos es la de Lourenço Filho (1930). Él elabora sus ideas no sólo a partir de las obras de Dewey, Kilpatrick y otros autores de la Escuela Nueva, sino también con basándose en experimentos que venía llevando a cabo en la Escuela Rio Branco desde 1926.

Lourenço Filho demuestra que la metodología de proyectos tiene como base científica una psicología que se opone al intelectualismo. Demuestra que la metodología de proyectos enfatiza la acción. Además, afirma que la misma está orientada al papel socializador de la escuela. Asume que el pensamiento no funciona en un vacío, ni es pasible de una construcción puramente formal del saber. Es reflejo de

necesidades que la humanidad tiene en el medio físico y social. Este pensamiento, siempre interesado, surge de situaciones problemáticas. El pensamiento y la acción no se separan. Para el autor, pensar es una forma reducida de actuar con símbolos, especialmente con el lenguaje.

Las formulaciones teóricas de Lourenço Filho están muy próximas a lo que Dewey propone. El educador brasileño formula una metodología de proyectos que, además de acentuar la necesidad de acciones con un propósito, está atenta a los compromisos de la escuela como agente de socialización.

Lourenço Filho recuerda que no actuamos sólo en el entorno físico. Actuamos en la sociedad. En el lenguaje cotidiano de los días de hoy, podemos decir que el educador brasileño vio en los proyectos la oportunidad de negociar significados entre pares, no sólo para elaborar cooperativamente el conocimiento, sino también para construir entendimientos para la vida en sociedad.

Vale la pena hacer un registro para dejar claro el entendimiento que Lourenço Filho y los formuladores originales de la pedagogía de proyectos tenían de la acción. No entendían qué la actividad es necesariamente una señal y que los alumnos están comprometidos en el aprendizaje significativo. Siempre insistieron en la acción con propósito; o, como se dice actualmente, insistían en un hacer intencional o intencionado. La metodología de proyectos, como la pensó Lourenço Filho siguiendo a Dewey, no se confunde con activismo.

El autor brasileño propone una definición de proyecto que necesita ser registrada. Es parte de la crítica de la idea predominante en la escuela de que es necesario elaborar un conocimiento de conceptos y principios que, una vez estructurados, podrán ser aplicados. Esta explicación remite a las críticas más recientes a la idea de que el conocimiento escolar es una elaboración general, que puede aplicarse a casos concretos en procesos de transferencia de aprendizaje. En los proyectos, el camino es lo opuesto. Se empieza por desafíos concretos que exigen elaboraciones capaces de explicarlos y resolverlos. Para aclarar esto, cabe destacar cuatro puntos indicados por Lourenço Filho (1930):

1. El proyecto tiene como objetivo la elaboración de un pensamiento aplicado a las realidades.
2. Se busca información para resolver un problema, no para almacenar conocimientos.
3. El aprendizaje debe llevarse a cabo en un entorno natural.
4. El problema precede a los principios.

El autor ofrece varios ejemplos de proyectos, desarrollados en la Escuela Rio Branco. En todos ellos se destacan los intereses de los alumnos, la participación, el cambio en el papel de los docentes, la participación de los padres y toda la comunidad escolar en el proceso.

Fiel a los ideales de la Escuela Nueva, Lourenço Filho entiende que los proyectos deben nacer de la elección de los alumnos, no de los profesores. Les incumbe a estos últimos brindar apoyo para que los primeros puedan participar en actividades necesarias para lograr los propósitos de su acción.

## **La propuesta original de la metodología de proyectos**

Kilpatrick (2010) sistematiza el concepto de proyectos, buscando sugerir un camino capaz de integrar tres ejes: la idea de que la acción es fundamental en la elaboración del pensamiento, la concretización de los conocimientos científicos sobre el aprendizaje y la presencia de elementos imprescindibles para la elaboración de la ética necesaria para la vida en sociedad. Este camino se determina por la acción destinada a los propósitos. Por lo tanto, la actividad no es suficiente, ésta debe dar lugar a un objetivo buscado (intencionalmente) por el sujeto.

El autor utiliza un caso sencillo para aclarar el concepto de proyecto. Sugiere que se tenga en cuenta una chica que acaba de confeccionar un vestido. Si ella lo hizo con un propósito, si lo planificó, y si ella misma lo confeccionó, tenemos un proyecto. Lo que la chica hizo sucedió en un entorno social en el que el vestido es una obra que tiene un significado reconocido por otros. Al dar este y otros ejemplos, Kilpatrick enfatiza que la acción tiene lugar socialmente, no es sólo una realización física o un logro intelectual desvinculado del entorno social en el que se produce. Él sigue, en ese sentido, la propuesta de Dewey de que la escuela tiene un papel socializador.

Cabe observar que Kilpatrick imagina que la realización de proyectos requiere libertad. Y sigue, una vez más las ideas de Dewey, entendiendo que la educación, para utilizar expresión cara a Paulo Freire, es una práctica de libertad. Los esclavos o siervos no tienen propósitos suficientes para realizar proyectos. Ellos actúan guiados por propósitos ajenos. Los proyectos desarrollados de manera consecuente, con una búsqueda clara de un propósito, son, además de un método eficiente de aprendizaje, experiencias que favorecen la educación democrática. Cabe señalar que la práctica de la democracia no está en los contenidos, sino en el método de enseñanza. Los métodos impositivos no son prácticas democráticas. Una educación democrática no está definida por los contenidos, sino por las maneras en que los aprendices se dedican a la elaboración del conocimiento. El aspecto más importante del aprendizaje es el compromiso de los alumnos para lograr un propósito elegido por ellos.

El método propuesto reproduce en el entorno escolar los procesos de uso del conocimiento en el ambiente cotidiano, en la vida. Una de las marcas de la pedagogía de proyectos es la autenticidad. Las cuestiones que funcionan como puntos de partida para los proyectos son idénticas a las que deben resolverse fuera de la escuela. Para el educador americano, la escuela no prepara para la vida. Ella es una dimensión de la vida en sí. El aquí y ahora de la escuela no es una preparación para un después. Es la vida vivida como es.

La metodología de proyectos concretiza los principios científicos establecidos por la psicología del aprendizaje. En la época, dicha psicología favorecía los enfoques experimentales, guiados por una visión conductual que explicaba la elaboración de conocimiento a partir de conexiones entre estímulos y respuestas. Tal psicología tiene una cierta proximidad a la filosofía pragmatista, porque destaca la acción como un componente importante en la elaboración del pensamiento. A pesar de que el comportamentalismo es hoy una psicología superada, la asociación entre la pedagogía de proyectos y la comprensión de que el aprendizaje implica acción requiere respuestas del organismo a los problemas que surgen en su relación con el ambiente, siendo congruente con concepciones de aprendizaje que destacan la acción como componente indispensable en el aprendizaje.

El pragmatismo sugiere formas de vencer el dualismo mente/cuerpo que predomina en las explicaciones hegemónicas del pensamiento y la acción. En una elaboración más reciente de esta corriente filosófica, Mark Johnson (2007) propone una interpretación que articula esta propuesta filosófica con las lecturas psicológicas actuales de elaboración del pensamiento, destacando que las exigencias del hacer están en la raíz de la elaboración de significados:

El significado proviene de la naturaleza de nuestros cuerpos y de los patrones de interacción que tenemos con el ambiente; por lo tanto, adquiere formas por medio de nuestros valores, intereses, y propósitos como agentes activos. Como Dewey insistía -y la ciencia cognitiva lo confirma- el pensamiento nunca se divorció del sentimiento, del valor, y de la estética de nuestra experiencia corporal (JOHNSON, 2007, p. 103).

Los educadores que trabajan con proyectos en sus escuelas necesitan buscar articulaciones con enfoques psicológicos actuales que enfatizan la acción como un mueble del conocimiento. En ese sentido, por ejemplo, cabe examinar posibles puentes entre la metodología de proyectos y la Teoría de la Actividad, desarrollada por Leontiev a partir de las ideas de Vygotsky.

Retorno al texto de Kilpatrick. Luego de establecer puentes entre la metodología de proyectos y la psicología del aprendizaje, el autor vuelve a examinar la cuestión del propósito. Para ello, recurre a un ejemplo. Sugiere que se piense en dos chicos haciendo una cometa, uno de ellos guiado por un propósito, otro por alguna forma de imposición. El resultado final del trabajo puede ser equivalente. Pero los procesos, completamente diferentes. En el primer caso, el chico no sólo logró el fin buscado, sino que enriqueció su repertorio de conocimientos para resolver futuros problemas. En el segundo caso, el otro chico obtuvo el resultado esperado, pero experimentó un proceso que no puede generalizarse. Al comentar el desarrollo de este hipotético caso y relacionándolo con la educación sistemática, Kilpatrick observa que el primer chico ve las actividades escolares con alegría, el segundo las ve con desagrado.

El método de proyectos no se resume a un enfoque eficiente en el campo del aprendizaje escolar. Es un camino que se identifica con las necesidades vitales. Además de los resultados inmediatos que garantiza, hay una ganancia significativa en el campo del desarrollo intelectual de los alumnos. Pero no es sólo en el ámbito intelectual que la pedagogía de proyectos es el mejor camino educativo. La dimensión esencial del método de proyectos es su efecto en términos de educación moral. La acción con propósito requiere trabajo con los demás y la búsqueda del bienestar socialmente negociado. En lugar de una moralidad desencarnada, la participación en los proyectos garantiza la construcción de valores a partir de acciones y acuerdos (y desacuerdos) en busca de un bien común. La pedagogía de proyectos sugiere que la ética se construye a partir de un hacer determinado por necesidades que surgen en el ambiente y que exigen de los sujetos decisiones congruentes con propósitos intencionados.

Kilpatrick (2010) propone la siguiente tipología de proyectos, dividiéndolos en cuatro propósitos:

1. Concretar alguna idea o plan en una forma externa, en un trabajo tangible (hacer un mueble, fabricar un coche).
2. Fruir una experiencia estética (oír una sinfonía, apreciar una pintura).
3. Resolver algún desafío intelectual (¿Por qué São Paulo creció más que Río de Janeiro en el siglo XX?).
4. Asegurar el dominio de cierto conocimiento o habilidad (utilizar correctamente *two word verbs* en inglés).

Hay tendencias para enfatizar el tipo 4 por su proximidad al trabajo escolar tradicional. Tendencia, por cierto, que aparece con gran evidencia en la obra de Bender (2014). El tipo 3 también es atractivo para los profesores, ya que recuerda los desafíos intelectuales presentes en muchos trabajos escolares tradicionales. El tipo 2 es un gran desafío, Kilpatrick dice que no es fácil sugerir cómo desarrollarlo. Finalmente, el tipo 1 es bastante atractivo y con etapas de planificación más claras.

La obra de Kilpatrick forma un método que se deriva de los principios del aprender haciendo. Sistematiza lo que Dewey venía practicando desde 1896. Y sigue siendo una propuesta que puede hacer de la educación un proceso en el que actuar y pensar no se desasocian.

## El peligro de la domesticación

Para ingresar a las escuelas, muchas ideas terminan siendo domesticadas, perdiendo algunas de sus marcas más expresivas. Es lo que parece estar ocurriendo con la metodología de proyectos. En la versión presentada por Bender (2014), pierde su acento socializador, sus rasgos se centran en una educación democrática, su apelo en términos de formación ética, siendo vista sólo como una opción de enseñanza muy eficiente y atenta a las exigencias del mercado.

Vimos en Lourenço Filho y Kilpatrick una propuesta de metodología de proyectos que valora la acción intencional, la formación ciudadana y el desarrollo intelectual que no separa actuar de pensar. En la obra de estos dos pioneros, la metodología de proyectos es más completa y no se entiende sólo como un modo eficiente de preparar bien a los alumnos para el mercado. Es una propuesta que considera las razones fundamentales que llevan a la humanidad a actuar y pensar de manera articulada, buscando respuestas integrales a los desafíos que merecen ser enfrentados. Por lo tanto, es necesario volver siempre a los pioneros para evitar que la metodología de proyectos sea domesticada.

## Referencias

ADAMSON, G. **Thinking through craft**. Oxford: Berg, 2007.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**. Porto Alegre: Penso, 2014.

BURKE, C.; GROSVENOR, I. **School**. London: Reaktion Books, 2008.

DODGE, B. Webquest: a Technique for internet-based learning. **The Distance Educator**, v. 1, n. 2, p. 10-13, 1995.

KILPATRICK, W. **The project method**. Whitefish, MT: Kissinger Publ., 2010.  
Facsímil del do original de 1918.

JOHNSON, M. **The meaning of the body**. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

LOURENÇO FILHO, M. B. **Introdução ao estudo da escola nova**. São Paulo: Melhoramentos, 1930.

### Jarbas Novelino Barato

Profesor. Doctorado en Educación por la Universidad Estatal de Campinas (Unicamp). Maestría en Tecnología Educativa por la Universidad de San Diego. jarbas.barato@gmail.com