El proyecto como método de enseñanza

Por Maria del Pilar Rovira Serrano

El proyecto no sólo es un método de trabajo profesional, también es un método de enseñanza-aprendizaje que representa una interesante alternativa respecto de otros métodos.

A punto de publicarse los nuevos Títulos de Grado en Diseño en España, el «Real Decreto estatal 1496/1999» (BOE núm. 239, 06-10-1999) y diferentes Decretos autonómicos determinan de momento el contenido del currículum oficial del Título Superior de Diseño en España. Las citadas disposiciones normativas consideran que es importante mantener contacto con la realidad social, trabajar con problemas reales y optar por proyectos realizables, porque las futuras personas profesionales del diseño deberían concebir y desarrollar correctamente los proyectos de diseño, deberían analizar, interpretar, adaptar y producir la información necesaria para realizar estos proyectos, deberían examinar, valorar y comprobar la viabilidad de los proyectos, desde criterios de innovación formal, de gestión empresarial y de demanda del mercado, incluso podrían llegar a organizar, dirigir, coordinar o asesorar a equipos de trabajos vinculados al proyecto.

Las bases metodológicas y psicopedagógicas para la enseñanza del diseño, tal como las conocemos hoy en día, se han desarrollado a partir de la arquitectura, porque se presenta como la única capaz de reunir pensamiento humanístico y pensamiento científico en una sola disciplina (Campí, 2001). Este punto de partida es básico para el diseño de interiores y el diseño de productos, pero también útil para el diseño gráfico y el diseño de moda. La metodología de trabajo profesional se concreta en un sistema coherente y riguroso de razonamiento encadenado y de modelos cada vez más aproximados a la idea final (Campí, 2001), que se realiza a partir del planteamiento de un problema, continúa con un proceso de observación, análisis y planificación, y acaba con el proceso de síntesis y desarrollo de una propuesta; todo ello con la ayuda de diferentes herramientas de representación en 2D o en 3D, real o virtual: bocetos, dibujos, planos técnicos, maquetas a escala, pruebas, primeras series, etc.

El mundo de la arquitectura ha sido, pues, el espejo utilizado en el mundo del diseño y, por este motivo, la enseñanza del diseño se ha fundamentado desde sus inicios en el método de enseñanza de proyectos de trabajo, a imitación del mundo profesional donde lo importante es encontrar la mejor solución a un problema de diseño. Pero todo esto puede inducir a confusión. Preparamos profesionales del diseño; las personas profesionales del diseño trabajan con proyectos; el proyecto no sólo es un método de trabajo profesional, también es un método de enseñanza, «un plan de acción, o un conjunto de decisiones, que en primera instancia toma el profesor, respecto a la organización de los materiales y a las actividades que se proponen a los alumnos, para facilitarles llegar a una meta» (Soler et alia, 1992), y aquí

acaban las semejanzas.

En el mundo profesional, el objetivo final del proyecto como método de trabajo profesional es un resultado (encontrar una solución para el cliente que nos ha contratado), mientras que, en el mundo de la enseñanza, el objetivo final del proyecto como método de enseñanza es el proceso (trabajar con uno o más problemas para aprender, con independencia de que se encuentre o no una solución). Pero de la teoría a la práctica hay un largo camino, y en el proceso de enseñanza-aprendizaje el resultado sólo es un premio, un elemento motivador, pero en ningún caso debería ser un objetivo en sí mismo. En contra de lo que pueda parecer a las persona ajenas al mundo de la educación, lo importante de cualquier método de enseñanza no es el resultado, sino trabajar el problema y el proceso que se sigue para conseguir una solución, porque el método de proyectos de trabajo no es el único método de enseñanza.

Además de la enseñanza por descubrimiento, los docentes contamos con otros métodos de enseñanza como la enseñanza repetitiva, que «se propone como meta objetivos de reconocimiento, por lo que la palabra clave es memorizar» (Soler *et alia*, 1992), con métodos como la conferencia académica, la lección magistral, o la clase frontal; o la enseñanza expositiva, que «responde a un aprendizaje por asimilación a través de procesos de inclusión que suelen provocar aprendizajes significativos» (Soler *et alia*, 1992), con métodos como la explicación oral o el estudio dirigido. Como podemos observar, existen muchos métodos de enseñanza para utilizar en el aula y ninguno de ellos es más económico que otro, ni estimula más que otro, ni es más efectivo que otro. Todo depende del contexto (entorno, medio o ambiente), de los sujetos (profesorado y alumnado), del objeto (currículum, materias y contenidos) y de los objetivos que queremos alcanzar con la intervención educativa.

Para aprender y para enseñar hemos de posibilitar un ambiente de trabajo práctico, activo e interactivo; hemos de procurar dinámicas de aula participativas y abiertas, flexibles, individualizadas y adaptadas al perfil del alumnado, a su desarrollo y a las actividades propuestas; hemos de permitir al alumnado utilizar los cinco sentidos en el proceso de aprendizaje. A la hora de tomar una decisión respecto del método de enseñanza que utilizaremos, resulta muy útil recordar las palabras que Jan Amos Komensky (Comenius) escribió en 1679 y que todavía son válidas hoy en día: «El método de enseñanza debe disminuir el trabajo de aprender de tal modo que no haya nada que moleste a los discípulos ni los aparte de la continuación de los estudios» (Comenio, 1971).

Volvamos al método de proyectos de trabajo, ideado en los años 20 (siglo XX) por William Heard Kilpatrick (1871-1965), que desarrolló este método de enseñanza en el mundo de la educación y que se conoce con otro nombre como resolución de problemas, centro de interés, trabajo por temas, o investigación del medio. Se trata del método de enseñanza por descubrimiento con el que el alumnado produce su propio conocimiento, en vez de recibir la información elaborada por el profesorado (Soler y otros, 1992). El método de enseñanza de proyectos de trabajo se centra en la idea de que el aprendizaje se ha de desarrollar fuera de la escuela y ha de identificar las necesidades reales de la comunidad; pretende que el alumnado «a través de una enseñanza por descubrimiento guiada, alcance objetivos de aplicación propiamente dichos» (Soler y otros, 1992). La dinámica de este método de enseñanza es exactamente la misma que la dinámica del método profesional de trabajo, con una fase de

información, una de ideación, una de desarrollo, una de comunicación y una de producción; ahí radica la confusión y la mala aplicación de este método en el aula.

Howard Gardner, autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, considera que:

> *«Sería un error considerar los proyectos* [de trabajo] *como una panacea para todos los males de la educación, o como el camino real para un nirvana de conocimientos. Algunos materiales requieren una enseñanza impartida de forma más disciplinada, repetitiva o algorítmica. Algunos proyectos pueden convertirse en una licencia para divertirse mientras que otros pueden funcionar como un modo de ocultar deficiencias fundamentales en la comprensión de un contenido disciplinario vital. En el mejor de los casos, sin embargo, los proyectos* [de trabajo] *pueden servir a un buen número de fines particularmente bien. [...]; y, quizás lo más importante, ofrecen un marco de reunión adecuado en el que demostrar los tipos de comprensiones que se han conseguido (o no) a lo largo del currículum escolar normal» (*Gardner, 2006).

Compartimos las palabra del profesor Gardner, pero constatamos que el método de proyectos de trabajo como método de enseñanza se presenta como una de las mejores maneras de trabajar el diseño en el aula.

Defendemos la correcta aplicación del método de enseñanza de proyectos de trabajo, centrado en el proceso en vez del resultado, porque permite el trabajo cooperativo en grupo y, además, representa una alternativa interesante a otros métodos de enseñanza. Proporciona al alumnado la oportunidad «de estudiar un tema en profundidad, de plantearse preguntas y explorar las respuestas y de determinar la mejor manera de demostrar la experiencia recién adquirida» (Gardner, 2006). Es una manera de alcanzar nuevos objetivos porque ofrece al alumnado la oportunidad de «poner los conceptos y habilidades que dominaban previamente al servicio de un nuevo objetivo o empresa» (Gardner, 2006).

El método proyectos de trabajo es lo más parecido a la enseñanza socrática que existe hoy en día, por lo que el correcto uso del método de enseñanza de proyectos de trabajo es especialmente interesante en el mundo del diseño porque es motivador, trabaja temas de interés para el alumnado, estimula su creatividad, y mantienen una relación lineal con las competencias que el alumnado necesita desarrollar para integrarse realmente en el mundo profesional. Las prisas y la improvisación son malas consejeras de la formación; la enseñanza y el aprendizaje necesitan tiempo, y el método de proyectos de trabajo aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje precisamente esto: el tiempo, además de propiciar diferentes entornos de aprendizaje y utilizar diferentes fuentes de información.

Publicado el 01/12/2009

Bibliografía:

- Campí, I. (2007). *Què és el disseny?*. Barcelona: Columna
- Chaves, N (2006). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili
- Comenio, J.A. (1971). *Didáctica Magna*. Madrid: Instituto Editorial Reus (edición facsímil de una obra del año 1679)
- Delors, J. (presidente de la Comisión) *et alia* (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid: Santillana / UNESCO
- Gardner, H. (2006). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidos
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidos
- Ramsder, P. (1995). *Learning to teach in higher education*. Londres / Nueva York: Routledge Soler, E.; Álvarez, L.; García, A.; Hernández, J.; Ordónez, J. J.; Albuerne, F.; Cadrecha, M. A. (1992). *Teoría y práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Pautas y ejemplos para un desarrollo curricular*. Madrid: Narcea.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/el-proyecto-como-metodo-de-ensenanza