

EL APRENDIZAJE ORIENTADO POR PROYECTOS. UNA ALTERNATIVA PARA LA FORMACIÓN INICIAL.

Yenicet Chibás Tito.

Institución: Universidad de Guantánamo. Código ORCID: 000000325923840 emails: ychibas2020@gmail.com yenicht@cug.co.cu

RESUMEN

El aprendizaje orientado por proyectos en el marco de la Educación Superior es fundamental para la formación de profesionales en los diferentes perfiles como vía indispensable para lograr de la educación un alto nivel de competencia y comprometidos con la labor que desempeñan, aporta procederes que propician la interacción entre los agentes educativos de la comunidad universitaria para alcanzar niveles superiores de autogestión del aprendizaje en los estudiantes que ingresan a las carreras universitarias.

Palabras clave: aprendizaje, aprendizaje orientado por proyecto, competencia, interdisciplinariedad.

INTRODUCCIÓN

La necesidad de la adecuación en los nuevos tiempos de cambio con cambios en los mercados, en la organización del trabajo, tecnológicos y en los valores de la sociedad demanda una formación polivalente, multifuncional y flexible.

Todos esos procesos de cambio hacen necesario que la actual división entre la teoría y la práctica, la planificación y la realización, el pensar y el actuar que predominan en el enfoque disciplinario o por materia de los currículos tradicionales, se sustituya por una formación de carácter más global e integral. Pero también es cierto que muy pocas veces la exigencia de competencias interdisciplinarias, sociales y orientadas a la acción está acorde con la selección de métodos de enseñanza aprendizaje utilizados en el modelo pedagógico tradicional centrado en la transmisión de conocimientos.

Dentro del planteamiento relativo a una redefinición del contexto universitario, el perfil del profesional debe adquirir una mayor trascendencia en cuanto a la problemática de su efectiva inserción en el medio social y en su participación en el desarrollo de socioeconómico. Es decir, las universidades deberán complementarse, con el propósito de obtener un mayor y más efectivo compromiso del graduado, en la creación, optimización y adecuación de los sistemas para los que se forman.

Al respecto, nos parece de vital importancia considerar la posibilidad de aplicar a nuestra enseñanza superior, y en primer lugar en el proceso de formación inicial, la denominada metodología orientada al proyecto o enfoque de aprendizaje basado en proyectos, puesto que la docencia pone, de acuerdo con los principios de este enfoque, mayor énfasis en los aspectos de efectividad operacional e interpersonal, superando las prácticas de la enseñanza tradicional, destinada solamente a presentar situaciones teóricas y conceptos fundamentales desde la bibliografía y no desde la propia realidad vivida.

También se puede afirmar que cuando los proyectos constituyen parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, se ofrece a los futuros profesionales mayores oportunidades para desarrollar competencias que la sociedad y las organizaciones realmente requieren en la actualidad. Una de las mayores deficiencias del modelo didáctico tradicional radica, precisamente, en que nuestros estudiantes egresan poco entrenados para enfrentar los problemas reales que se les presentarán en sus futuros empleos.

Sin embargo, se espera de ellos que en la vida profesional se manifiesten bien calificados para enfrentar problemas de tipo multidisciplinarios e interdisciplinarios y, por ende, capacitados para trabajar en equipos, para analizar problemas emergentes y ser capaces de involucrarse en los

nuevos campos del conocimiento, relacionados con los problemas de la práctica social [2]. En resumen, nuestros egresados debieran entender las conexiones que se presentan entre los diferentes y complejos problemas que se presentan en la sociedad actual [3]. Por lo tanto, la interrogante que surge en estos momentos es saber si nuestros egresados estarán preparados para enfrentar las demandas presentes y futuras de su profesión. Las investigaciones realizadas al respecto, nos informan que el uso de la computación, de los idiomas extranjeros, del conocimiento práctico, de la gestión empresarial, el conocimiento y preservación del medio ambiente, la cultura y la sociedad son elementos a los cuales tanto la universidad como las organizaciones sociales y empresariales dan un alto valor. Sin embargo, la realidad nos muestra el énfasis que la universidad suele poner en las ciencias básicas, mientras que las organizaciones ponen cada día mayor énfasis en el uso de la informática, de los idiomas extranjeros y del conocimiento práctico. Este hecho puede explicarse por la diferencia de la naturaleza y propósitos que presentan ambos tipos de instituciones, así se produce una descoordinación entre la oferta y la demanda debido a la pobre vinculación de la teoría con la práctica.

DESARROLLO

El conocimiento de fenómenos y los procesos que ocurren en la realidad, incluyendo el propio proceso pedagógico, se produce sobre la base de dos vías principales:

Primero, sobre la base del camino de lo concreto, como existe en la percepción y la representación, hacia lo abstracto, y segundo, sobre la base del camino de lo abstracto a lo concreto.

Por supuesto, que esto no quiere decir que ello nos lleve hacia una representación caótica del todo, como sucede en el caso de la percepción directa, sino, hacia una abarcadora totalidad llenas de definiciones, relaciones y contradicciones de la realidad objetiva.

Ambos caminos están unidos entre sí estrechamente y nos llevan hacia el conocimiento científico de la realidad. En la primera vía, lo concreto constituye el punto de partida de la observación y la representación, en la segunda, las determinaciones abstractas nos llevan hacia la reproducción de lo concreto en el pensamiento.

La unidad de lo concreto y lo abstracto constituye una ley del proceso del conocimiento, que caracteriza el curso del conocimiento desde el fenómeno hasta el problema, hasta la esencia y hasta el objeto de la investigación.

Como se puede apreciar esta ley “rectora”, refleja los fundamentos de la lógica del conocimiento científico, permitiendo interpretar la relación entre la teoría y la práctica, así como el curso del proceso científico-investigativo:

De lo concreto (empírico, sensible) - la práctica - a lo abstracto (teórico, pensado) - teoría - y vuelto a lo concreto - la práctica.

De ahí se derivan las siguientes situaciones problemáticas

El estudiante ingresa al primer año de la carrera universitaria en cualquiera de sus modalidades de estudios con el convencimiento de que sabe escuchar, hablar, leer, escribir, aprender, investigar y solucionar problemas con tal competencia que podrá ser eficiente en la universidad. Es muy natural que así piense. Trae un título que lo acredita como bachiller

La práctica demuestra que la mayoría muestra poco desarrollo de habilidades cognitivas: se les dificulta describir, comparar, clasificar, relacionar, transferir, inferir, inducir, deducir,...

Muchos muestran una actitud de indagación, pero no tienen hábitos de lectura ni se disponen a la investigación, y mucho menos poseen un pensamiento propositivo.

Cuando descubren que no son eficientes en su comunicación y que se les dificultan algunos procesos como análisis de textos, la investigación - esperan que los docentes les “den” estrategias, fórmulas, ejercicios repetitivos, que solucionen rápidamente sus problemas.

Se evidencia una fragmentación del conocimiento que limitaba las posibilidades de aprehensión y transferencia del mismo a nuevas situaciones.

Existe un espacio en el que ellos, asumiendo sus dificultades, pueden contar con asesoría permanente para trabajar sobre manifestaciones individuales de la problemática identificada (tutoría).

En general, el conocimiento humano se crea y expande a través de la interacción entre conocimiento tácito y conocimiento explícito. Esta conversión no puede ocurrir sin un proceso social el cual referencia el sustrato base dentro del cual existen los procesos de conversión que generan conocimiento. Y el proyecto, como composición humana no escapa a esta apreciación.

Con esto, el proyectar en grupo cobra relevancia. Ya no se trata del proyectar artístico del creador individual de sistemas artificiales. Se está en presencia del grupo que, como comunidad de práctica imbuida en la resolución de un problema, genera y da vida a una instancia cuya función solucionadora del problema le justifica dentro del entramado estructural de lo social y lo tecnológico.

Esta situación se asume desde la práctica educativa partiendo de que los hombres comparten significados acerca de las cosas. El significado es algo creado por el hombre y que reside en las relaciones de los hombres.

“Un proyecto no es producir un resultado, sino un proceso cognitivo en el que las personas hablan entre sí para encontrar la solución adecuada a un conflicto”

Para dar solución a este enfoque se asume que el acento de la práctica debe centrarse en la comprensión de los procesos en una reflexión en y sobre la acción que se da en el contexto del autoaprendizaje. No se debe pensar en establecer controles, sino en observar la interacción entre los actores en su contexto natural, en su desarrollo y romper barreras para que sea más efectivo y afectivo para él. Con el razonamiento dialéctico no se pretende llegar solo hasta el análisis y comprensión del problema, ni revisar la respuesta a un esquema curricular predeterminado, se trata de entender las relaciones dinámicas e interactivas que se dan entre la teoría y la práctica en el contexto de una realidad global, a la que se pretende de alguna manera modificar hacia una transformación real de la práctica educativa.

Las disciplinas son producto del positivismo. Es sin duda la escuela de Frankfurt quien formula las críticas más duras a esta forma de concebir el conocimiento. Su intención era "depurar los rasgos compulsivos y cosificantes (positivistas) presentes en las mismas categorías filosóficas y científicas de la cultura occidental, enarbolando como alternativa una nueva postura teórico-metodológica para las ciencias sociales.

Disciplina: Manera de organizar y delimitar un territorio de trabajo, de concentrar la investigación y las experiencias dentro de un determinado ángulo de visión. Ofrece una imagen particular de la realidad, es decir, de aquella parte que entra en el ángulo de su objetivo. Se caracteriza por: "Objetos observables, fenómenos que son la materialización de las relaciones entre ellos y leyes que explican los fenómenos y permiten la predicción." (Marcel Boisot)

Niveles de interdisciplinariedad

Heterogénea: Enciclopedismo, suma de informaciones de disciplinas.

Pseudo: Se establece una metadisciplina, hay una estructura de unión, normalmente un modelo teórico o marco conceptual que se aplica para trabajar en disciplinas diversas.

Auxiliar. Se recurre a metodologías propias de otra.

Compuesta. Se soluciona un problema, acudiendo a un equipo de especialistas de distintas disciplinas.

Complementaria: Se produce una superposición del trabajo entre especialidades, con relación a un objeto de estudio.

Unificadora: Auténtica integración de dos o más disciplinas para producir un marco teórico y una metodología de investigación común.

De una forma sintética, se pudiera decir que el proceso del conocimiento se produce sobre la base del conocimiento empírico y el conocimiento científico.

De una forma u otra este ciclo se revela de manera implícita en el programa y libro de texto de cualquier disciplina de la educación superior, pero con las limitantes que originan las propias exigencias lógicas del desarrollo de la ciencia y las que provocan las concepciones del autor, además de la posible descontextualización que se le pueda dar al asumir los elementos empíricos, punto de partida en la elaboración o comprobación de la teoría a estudiar.

Un análisis del proyecto como actividad humana permite revelar como en este se reproduce de manera intrínseca e implícita el ciclo del conocimiento, sea ya un conocimiento ya establecido, como ocurre en el proceso de enseñanza. O como ocurre en el proceso de investigación de la realidad. De donde se puede asumir que el aprendizaje basado en proyectos constituye una aplicación consecuente de la investigación-acción participativa en el proceso de enseñanza, apoyado en la idea de que la Investigación acción participativa es un trabajo fundamentalmente educativo orientado hacia la acción. La educación se entiende aquí no como transmisión didáctica de conocimientos, sino como el aprender por la búsqueda y la investigación de nuestras realidades más cercanas, y con el fin de solucionar un problema, o varios, y reorientar nuestra acción y nuestra vida tal como lo asumieron en su momento Paulo Freire, Hilda Taba, L. Stenhouse, John Elliott y otros. Tendencia muy exitosa en sus aplicaciones para transformar el acto educativo.⁴

Por otro lado, el proceso pedagógico en cualquier carrera universitaria debe ser desarrollado de manera tal, que asegure una relación dialéctica entre la teoría académica y la práctica profesional. Con esto se asegura una gran adaptabilidad de la aplicación de la teoría a la práctica y para la resolución de los problemas propuestos. Los problemas teóricos aseguran que este proceso pedagógico permita a los graduados mantenerse al día en sus conocimientos. Un sistema educacional exitoso depende de una interacción que comprenda profesión, investigación y formación. Los problemas que se encontrarán en la práctica profesional y en la investigación son las mejores guías para el proceso de autoaprendizaje. Ellos son los elementos que mantendrán a la práctica, la investigación y la educación unidos y que darán un resultado que será más fuerte que cada uno de sus componentes⁵. Para lograr avances, debemos involucrar a la investigación y a la educación en el desarrollo del proceso, de tal manera que obtengamos una interacción dinámica en todas las etapas del proceso formativo.

Vinculación del método de proyectos con la formación orientada a las competencias profesionales.

Competencia: Formular competencias y precisar indicadores sólo es pensable y realizable por quienes se mueven en la cultura del proyecto, es decir, aquellos que se comprometen con la misma desde sí y con los demás. Son las personas que trabajan convencidas de que sólo hacen una propuesta, fundada en conjeturas y suposiciones, la cual ha de ser sometida a contrastación rigurosa. (GALLEGO. B)

El método de proyectos es un método esencialmente activo, cuyo propósito es hacer que los estudiantes realicen, actúen. Es, en suma, el método de determinar una tarea y pedirles a los alumnos que le lleven a cabo. El método de proyectos intenta imitar la vida, ya que todas las

⁴ Esta tendencia no es nueva. Fue promovida por W.H. Kilpatrick en 1918. Lo basó en el análisis del pensamiento hecho por John Dewey, y su cometido fue el ensayo de una forma efectiva de enseñar y de aprender. De los mismos principios que dieron origen al método de proyectos surgió el método de problemas, por obra del propio Dewey. En tanto que el método de Kilpatrick se propone actuar concretamente en el campo de la realización efectiva, el de Dewey procura desenvolverse en el campo intelectual. Citado por Carlos Villarroel G.1 Carlos Herrera S. de I.G. Nérci; "Hacia una didáctica general dinámica", editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1985.

⁵ Project Organised Education. The Role of the Students. <http://www.ale2002.dtv.dk>

acciones del ser humano, a diferencia de las de los animales, no son otra cosa que realizaciones de proyectos. El ser humano vive proyectando continuamente. Debe señalarse, empero, una diferencia entre el proyecto del profesional y el proyecto del estudiante. El profesional proyecta después de conocer; el estudiante proyecta para conocer. El método de proyecto ha tenido amplia aplicación en la educación superior, especialmente en los países europeos y Norteamérica. Representa pedagógicamente, un paso al frente con relación al de problemas al incluirlo como elemento componente y generador del propio proyecto. La solución de un problema no es tan rica como la solución por la realización práctica, la realización implica una riqueza extraordinaria de experiencia que en modo alguno consigue proporcionar la simple solución teórica.

Para poder desarrollar los diferentes tipos de competencias- sobre todo si nos referimos a una formación orientada a la práctica - a las situaciones de la vida real, es necesario disponer de los métodos de enseñanza aprendizaje más apropiados.

El proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el enfoque del método de proyectos fomenta una actuación creativa y orientada a los objetivos en el sentido de que se transmiten, además, de las competencias específicas, sobre todo las competencias interdisciplinarias a partir de las experiencias de los propios estudiantes.

La clave de la eficacia y aceptación del método de proyectos radica en su adecuación a lo que podrían denominar „características necesarias para el desarrollo de competencias profesionales“.

Carácter interdisciplinario

Aprendizaje orientado a proyectos

Formas de aprendizaje autónomo

Aprendizaje en equipos

Aprendizaje asistido por medios

Como se puede comprobar, el método de proyectos, a diferencia de los métodos de aprendizaje tradicionales, como el método de instrucción (los cuatro pasos), método expositivo, conferencia magistral, etc., reúne todos los requisitos necesarios, como instrumento didáctico, para el desarrollo de competencias profesionales.

El método de proyectos permite desarrollar el “modelo ideal” de una actividad plena a través de las seis fases del proyecto.

Identificar necesidad (problematización)

Planificar

Decidir

Realizar

Controlar

Valorar reflexionar (Evaluar) 6

Fases del método de proyectos

3.1. Comunicar y problematizar: identificar necesidad

3.2 Planificar

3.3 Decidir

⁶ En dependencia de la naturaleza del problema y del tipo de proyecto que se utilizará estas etapas pueden aparecer con nombres diferentes.

3.4. Realización del proyecto

3.5. Controlar

3.6. Valorar, reflexionar (evaluar)

Características del aprendizaje basado en el método de proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos tiene un alto potencial para la concreción de una serie de principios didácticos entre lo que se destacan la vinculación teoría práctica; el carácter consciente y la actividad objetiva; aprende transformando al objeto de estudio y desarrollando competencias.

Afinidad con situaciones reales de la vida social

Relevancia práctica

Enfoque participativo

Orientado a la acción desde la reflexión

Orientada a un propósito, a un fin específico

Carácter procesal

Aprendizaje holístico – integral

Autoorganización / autorregulación

Aprendizaje colaborativo y cooperativo

Carácter interdisciplinario

A través de la realización del proyecto, se pueden combinar distintas áreas de conocimientos, materias y especialidades.

Aplicaciones del método de Proyectos

Entre el aprendizaje y el mundo laboral, entre el individuo y el grupo. Las diferentes formas de autocontrol durante todo el proceso pedagógico, desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje, el método de proyectos debe entenderse como un proceso interactivo que conduce a los estudiantes a desarrollar un proceso permanente de reflexión sobre su forma de actuar (autodeterminación y responsabilidad de los miembros del equipo).

Y es precisamente este proceso permanente de reflexión, lo que diferencia el método de proyectos de la simple asimilación de un contenido o la obtención de un producto. El producto final- aunque es un aspecto muy importante- es sólo un componente del proyecto. Un proyecto va mucho más allá. El proyecto se basa en una idea acerca de la solución de un problema que se quiere llevar a la práctica. Se comenta, se discute, se verifica, se toman decisiones y se evalúa la puesta en práctica de la idea del proyecto, siempre sobre la base de una planificación detallada y exacta de los pasos a seguir para lograr la finalidad formativa.

Al concebir el aprendizaje por el método de proyectos no se puede obviar que por razones lógicas y organizativas del currículo siempre será necesario complementar la idea del proyecto a través de otros métodos de aprendizaje que faciliten la realización del mismo. Así, en una determinada fase del proyecto, y a modo de ejemplo, puede ser conveniente utilizar: el método de la conferencia magistral, la demostración para ilustrar, el mapa conceptual y otras variantes que exija el contenido del programa. Por tal motivo requiere que el contenido de los cursos, de los temas, debe ser integrado en módulo que permitan el estudio de casos o proyectos, de tal forma que calcen con los contenidos de varias materias, que permitan establecer situaciones en donde los estudiantes vayan desde la presentación de problemas complejos de la vida real, hasta la comprensión y manejo adecuado de definiciones y conceptos teóricos.

Ventajas del aprendizaje por proyectos

Autorregulación del aprendizaje.

Es un aprendizaje motivador.

Garantiza que las competencias.

Se fortalece la autoconfianza

Los mismos estudiantes configuran las situaciones de aprendizaje

Favorece la retención de los contenidos puesto que facilita la comprensión lógica del problema o tarea.

El aprendizaje se realiza de forma integral (aprendizajes metodológicos, sociales, afectivos y psicomotrices).

Dado que el estudiante atraviesa activamente todo el ciclo del conocimiento, y de la propia actividad humana, asimila métodos y procedimientos lógicos del pensamiento.

Se fomentan niveles superiores de aprendizaje (transferencia y forma de actuar orientadas a la resolución de problemas mediante la formación de un pensamiento proyectivo.

Límites del aprendizaje por proyectos

La formación o aprendizaje basado en el método de proyectos no siempre es lo más indicado para la realización de cualquier tipo de procesos de enseñanza-aprendizaje. La valoración de la eficacia o ineficacia de dicho aprendizaje se realiza atendiendo al principio de coste-beneficio, es decir, a la comparación entre el esfuerzo de dedicación del estudiante y a los éxitos obtenidos en comparación con otros tipos de aprendizaje.

En estudiantes poco motivados y de bajo nivel de desarrollo de la independencia cognoscitiva resulta a veces difícil iniciarlos en esta forma de aprendizaje. Los estudiantes con predominio de experiencias de fracaso, poseen por lo general, un bajo nivel de curiosidad y no desean iniciar un proceso de búsqueda de nuevos conceptos basados en sus experiencias de fracaso.

En caso de que los estudiantes no posean experiencias relacionadas con los contenidos que se desea problematizar, apenas se podrá utilizar el método de proyectos a menos que el docente plantee tareas que una vez realizadas sirvan de base para el aprendizaje por proyectos.

Su efectividad depende del nivel de desarrollo profesional pedagógico del docente para rediseñar el proceso, preconcebido con enfoque disciplinar, hacia un enfoque modular. El aprendizaje basado en proyectos requiere de mejor orientación, organización y supervisión por parte de los profesores. Además, contar con lugares adecuados de trabajos para los estudiantes.

Limitaciones materiales que pueden obstaculizar la ejecución de determinadas actividades del proyecto.

CONCLUSIONES

Una de las estrategias de enseñanza-aprendizaje que debe ser incorporada al perfeccionamiento de la educación superior para la optimización continua de los recursos y la determinación de nuevas alternativas y tendencias, puede ser el enfoque de proyectos.

Entre los más importantes desafíos que enfrenta la educación superior en las condiciones de la universalización está lograr anticipar las competencias que nuestros egresados necesitarán poseer durante el desarrollo de su profesión. Para vencer este gran reto se requiere que la educación profesional responda a las actuales y futuras necesidades de nuestra sociedad. La organización del proceso de enseñanza aprendizaje basada en proyectos da una significativa respuesta a estos desafíos. Los proyectos conducen a un importante nivel de práctica pre-profesional para los estudiantes, dándoles importantes oportunidades de aprender aquellas habilidades que nuestra sociedad exige.

Indudablemente, la implementación de este enfoque implica una importante utilización de los recursos y materiales del entorno socioeconómico, capacitación de los docentes y, principalmente, un significativo trabajo metodológico en la modificación de los programas y metodología de la enseñanza en la educación superior.

La universalización de la enseñanza y el lugar que ocupa en ella la semipresencialidad indica la necesidad de aplicar este enfoque en todo lo niveles del pregrado y el postgrado, dado que por su naturaleza cualquier actividad profesional contemporánea está llamada a emplear el método de proyecto, con todas sus virtudes de integración multidisciplinaria y de gran participación del profesional en los procesos sociales.

BIBLIOGRAFÍA

Reisch, R. (1990). Formación basada en proyectos y el método de textos-guía. Heidelberg: hiba.

Frey, K. (1982). El método de proyectos. Weinheim/ Basel: Beltz.

Greinert, W. (1997). Conceptos del aprendizaje profesional. Holland + Josenhans: Stuttgart

1.19

PROYECTO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL CON EL ADULTO MAYOR COMO RECURSO PARA EL AUTODESARROLLO COMUNITARIO.

Antonio Rafael Ortiz Calas.

Licenciado en Estudios socioculturales, Máster en Desarrollo Comunitario, profesor asistente de la Universidad de Camagüey. Ignacio Agramonte Loynaz en la Dirección de Atención a Estudiantes Extranjeros. antonio.ortiz@reduc.edu.cu. <https://orcid.org/0000-0001-9768-6261>

Martha Eda Serrano Rosaut.

Licenciada en Defectología, Máster en Ciencias de la Educación, profesor asistente de la Universidad de Camagüey. Ignacio Agramonte Loynaz en la Dirección de Atención a Estudiantes Extranjeros. martha.serrano@reduc.edu.cu. <https://orcid.org/0000-0002-6268-7149>

Dayana Figueredo Stewart.

Licenciada en Estudios socioculturales, profesor instructor de la Universidad de Camagüey. Ignacio Agramonte Loynaz en la Dirección de Atención a Estudiantes Extranjeros. dayana.figueredo@reduc.edu.cu. <https://orcid.org/0000-0001-7685-9952>

RESUMEN

Este trabajo es producto de la tesis maestría del autor principal. La cual parte de la necesidad de lograr un desarrollo cultural, local e integral en la comunidad con los adultos mayores como actores sociales, mediante el proyecto de Animación Sociocultural. Tiene como objetivo la participación del adulto mayor en las acciones culturales mediante el proyecto desde el enfoque del autodesarrollo comunitario en la comunidad: Los Coquitos del municipio Camagüey para favorecer el equilibrio de recursos y potencialidades en los habitantes del poblado que potencien sus propias iniciativas culturales, asumiendo la búsqueda de soluciones reflexivas, con el propósito de lograr mejores transformaciones y participación social. Se utilizaron métodos de investigación científica, el criterio de especialistas y se comprueba su efectividad a partir de su implementación comunitaria. Asume como antecedentes el diagnóstico de la realidad, se realiza trabajo en grupos, desarrollando la investigación acción participativa en la búsqueda de la implicación y participación de los propios comunitarios para que se transformen en sujetos de cambio de su propia realidad.

Palabras clave: adulto mayor, animación sociocultural, autodesarrollo comunitario, participación y proyecto.