RESUMEN

UNIDAD 4. TRABAJANDO POR PROYECTOS

Un proyecto es una [planificación](http://es.wikipedia.org/wiki/Planificaci%C3%B3n) que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas. La razón de un proyecto es alcanzar objetivos dentro de los límites que imponen un presupuesto, calidades establecidas previamente y un lapso de tiempo previamente definido.

**MODULO 1.**

Los proyectos pueden acaparar el interés de los estudiantes de distintas maneras:

* Proyecto de estaciones.
* Proyecto forense.
* Proyecto de fracciones.
* Proyecto de física.
* Proyecto embajador.
* Proyecto de movimiento matemático.

El aprendizaje en las clases basadas en proyectos luce distinto al de las clases convencionales.

|  |  |
| --- | --- |
| **Convencional** | **Basado en proyectos** |
| Centrado en el docente | Entrado en el estudiante |
| Orientado por el docente | Autónomo |
| Independencia | Colaborativo |
| Enseñanza magistral | Estrategias educativas diversas |
| Pruebas de evaluación  | Evaluación continua |

También nos dice que este aprendizaje está relacionado con otras teorías y enfoques, como: El constructivismo, aprendizaje por indagación y aprendizaje basado en problemas.

**Beneficios:**

* Aumento de la motivación.
* Logros académicos.
* Optimización del pensamiento de orden superior.
* Aumento de la colaboración.
* Desarrollo de la autonomía.
* Beneficios para todos los estudiantes.

Las características de los proyectos exitosos están dentro de 3 categorías: los roles de los adultos y los estudiantes, la estructura del proyecto y la experiencia del aprendizaje.

Dentro de esta unidad se muestran muchas actividades para realizar en línea, así como distintos tipos de proyectos.

**MODULO 2.**

A continuación hablare acerca del diseño de proyectos, cómo utilizar las herramientas necesarias para la planificación de proyectos y cómo mantener la atención en las metas de aprendizaje.

El diseño de proyectos consta de 4 pasos:

* Paso 1: Determine los objetivos.
* Paso 2: Desarrolle las preguntas orientadoras del currículo.
* Paso 3: Planee la evaluación.
* Paso 4: Diseñe las actividades.

También nos menciona algunos de los estándares de matemática para la búsqueda de ideas para los proyectos.

* Estándar de números y operaciones.
* Estándar de geometría.
* Estándar de mediciones.
* Estándar de análisis de datos y probabilidad.

**Destrezas del siglo XXI**

Son necesarias que van más allá de la alfabetización básica. Los estudiantes debemos ser capaces de leer críticamente, escribir persuasivamente, pensar y razonar lógicamente y de resolver problemas complejos. Un estudiante exitoso del siglo XXI también debe ser experto en la administración de la información: buscando, evaluando y aplicando la comprensión de nuevo contenido con gran flexibilidad.

**Preguntas orientadoras del currículo (POC)**

Le ayudan a los estudiantes a relacionar conceptos esenciales dentro y entre distintas disciplinas.

* **Pregunta esencial:** Amplias y abiertas que abordan grandes ideas y conceptos permanentes. Son motivadoras y significantes, así como también tienen múltiples respuestas.
* **Preguntas de unidad:** Son abiertas y están relacionadas directamente a un proyecto o unidad, van acorde al objetivo y ayudan a responder a las preguntas esenciales.
* **Preguntas de contenido:** Son cerradas, poseen un conjunto limitado de respuestas correctas basadas en hechos, ayudan a responder las preguntas de unidad.

**La evaluación**

En una clase basada en proyectos, los exámenes y las pruebas cortas no desaparecen, pero muchas destrezas importantes que los estudiantes necesitan poseer no pueden ser evaluadas con pruebas tradicionales. Existen dos tipos de evaluación:

* **Formativa:** Mejora el aprendizaje y refina la enseñanza. Es continua e integral y tiene lugar en múltiples momentos durante un proyecto.
* **Sumativa:** Tiene lugar al final del proyecto, aunque puede incluir los exámenes tradicionales y pruebas cortas, los docentes también las solicitan a los estudiantes que demuestren un proceso o destreza.

**MODULO 3.**

Este modulo nos habla principalmente de la evaluación. Los estudiantes proveen oportunidades para evaluar una variedad de destrezas del siglo XXI.