Resumen “Trabajando por proyectos”

## Módulo 1. Introducción a proyectos.

El trabajar en proyectos en el área de aprendizaje con alumnos está relacionado con algunas más teorías así como con el aprendizaje que es basado en problemas. El constructivismo nos presenta diferentes enfoques como los siguientes:

* Aprendizaje Basado en proyectos: Este enfoque está centrado en el estudiante que tiene al docente solo como mediador en el conocimiento. Los alumnos crean su propio aprendizaje ya que buscan información en diferentes fuentes y se basan en la cooperación en equipos. El aprendizaje basado en proyectos no siempre está basado en un problema y tampoco está fundamentado en la indagación.
* Aprendizaje por indagación: El proceso que se lleva a cabo es el de recopilar información así como de solo utilizar lo que necesitan o deben conocer acerca de lo que se está investigando. Implica buscar preguntas o problemas que sean útiles a la indagación utilizando este método. Es importante aclarar que el uso de la indagación es recurrido por varios de los enfoques del aprendizaje mas no siempre en el de indagación es necesario basarse en proyectos.
* Aprendizaje Basado en problemas: Es una estrategia basada en llevar a los alumnos a trabajar con situaciones del “mundo real”. El docente presenta el problema y el alumno utilizando los diferentes métodos para llegar a una solución. Recordemos que el utilizar el este tipo de aprendizaje no implica que utiliza los componentes en su totalidad de los proyectos.

Trabajar con proyectos ofrece múltiples beneficios como los siguientes.: mayor motivación, logros académicos y desarrollo de autonomía y colaboración.

Para desarrollar el aprendizaje basado en proyectos es necesario comenzar con proyectos pequeños y de corto plazo, al iniciar con los proyectos es recomendable centrarse en un tema específico y en algunos estándares. Cuando se trabaja con proyectos se incorporan muchas estrategias de aprendizaje pero lo fundamental al momento de desarrollarlos es un buen diseño asa como una excelente planeación. Los proyectos ayudan a desarrollar las habilidades y destrezas que muchas de las veces en el método tradicional no las emplean además de que los estudiantes con bajo rendimiento son los mayores motivados y los que mejor se benefician.

Los proyectos cuentan con diferentes características como lo son los roles que desempeñan cada uno de los involucrados:

1. El rol del estudiante: Es el centro del proceso de aprendizaje, deben trabajar en pares, con expertos del tema y con su comunidad en general, también deben asumir el papel de experto.
2. El rol del docente: Debe facilitar a sus estudiantes las experiencias de aprendizaje próximas así como ser e mediador entre ellos y el conocimiento.

El proyecto se estructura de la siguiente manera:

1. Se centra en un objetivo definido de acorde a ciertos estándares
2. Se orienta gracias a ciertas preguntas para cumplir el currículo
3. Las destrezas que se presentan en el siglo XXI son parte fundamental del proyecto
4. Involucra variables formas de evaluación para tener informados a docentes y estudiantes sobre el avance del proyecto
5. Las estrategias pedagógicas apoyan el proyecto y logran hacer participes todos los estudiantes

Los proyectos se desarrollan para relacionar las tareas y las actividades en un periodo de tiempo, están basados en el mundo real, se demuestra lo aprendido con el producto expuesto y lo que se publica y presenta y por último se apoya en la tecnología para mejorar el aprendizaje de estudiante.

Un ejemplo de desarrollar un proyecto sería el siguiente:

1. Presentación del proyecto: Realizado por el docente quien propone a sus estudiantes un proyecto nuevo en el contexto y estos toman apuntes y comienzan con la lluvia de ideas.
2. Discusión de la evaluación: El docente junto con los equipos discute cual será la rúbrica para evaluar dicho proyecto:
3. Experimentos previos: Se presentan proyectos ya realizados similares al que se presentara para que los alumnos se familiaricen con este y lo que abarcara.
4. Investigación del proyecto: Los estudiantes se apoyan de la tecnología para indagar sobre su proyecto, se reúnen y comparten información a través de diferentes medios en internet.
5. Orador invitado: Una persona experta en el tema visita a los alumnos para ayudarles en la planeación de a elaboración de su proyecto y lo orienta sobre lo que abra que realizar.
6. Manos a la obra: Comienzan a desarrollar su proyecto indagando diferentes formas de elaborarlo así como pruebas que ayudan a afianzar lo que se presentara, todo esto con ayuda de los padres de familia.
7. Productos finales: Los alumnos terminan de elaborar su proyecto y lo prueban, el docente se reúne con ellos para verificar el contenido y los diseños.
8. Presentaciones: Presentan al resto de la clase su proyecto y a diferentes grupos de jóvenes, todos comparten su conocimiento nuevo.

Para planificar proyectos es necesario centrarse en los estándares específicos relacionados con el tema, debe ser un proyecto autentico y que lleve un impacto en ellos y sea más allá que el ámbito escolar. Al momento de la planificación es necesario identificar las destrezas que los alumnos requieren desarrollarlo como las siguientes:

* Colaboración
* Autonomía
* Destreza del pensamiento
* Alfabetización de la información

Estas son desarrolladas mejor con actividades y retroalimentación. La forma de evaluación del proyecto debe ser autoevaluada y la coevaulacion para que al final del proyecto los trabajos sean de calidad.

## Modulo2. Diseño de proyectos.

Diseñar proyectos conlleva 4 pasos básicos:

1. Determinar objetivos.- Se debe identificar la meta a alcanzar, lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer al final del proyecto. Objetivos específicos donde desarrollen las destrezas del siglo XXI
2. Preguntas orientadoras.- Desarrollar preguntas guías del proyecto para centrar la atención de los estudiantes en las ideas y los conceptos importantes.
3. Planeación de la evaluación.- Evaluaciones múltiples en todo el desarrollo del proyecto, deben ser continuas y reflexivas, centradas en el estudiante.
4. Diseño de actividades.- Deben satisfacer las necesidades de los estudiantes, estar relacionadas con su mundo y estar incorporadas a la tecnología.

Destrezas del siglo XXI: Van más allá de la alfabetización básica. Los estudiantes deben ser capaces de leer críticamente, escribir persuasivamente, pensar y razonar lógicamente y de resolver problemas complejos.

* Para la vida y la profesión.-
1. Flexibilidad y adaptabilidad.
2. Iniciativa y autonomía
3. Sociales e interculturales
4. Productividad y rendición de cuentas
5. Liderazgo y responsabilidad
* Aprendizaje e innovación.-
1. Creatividad e innovación
2. Pensamiento crítico y resolución de problemas
3. Comunicación y colaboración
* Información, medios y tecnología.-
1. Alfabetización informacional, en medios, y TIC´s.

 El aprendizaje basado en proyectos requiere de un objetivo los cuales son útiles para identificar que es lo que quieres que el estudiante sea capaz de saber y hacer. Deben cumplir ciertas características: deben estar ligados a los estándares de contenido, redactados para abordar el proyecto, el pensamiento de orden superior debe estar incorporado y deben ser cubiertas las destrezas de siglo XXI.

Las preguntas orientadoras del currículo: Involucran al estudiante en preguntas que invitan a la reflexión, consisten en una única pregunta de esencial (abiertas y amplias), una o más preguntas de unidad (son abiertas)y varias preguntas de contenido (cerradas).

A evaluación de los proyectos es formativa la cual mejora el aprendizaje y refina la enseñanza. La evaluación continua puede evaluar las necesidades de estudiante, promover el aprendizaje estratégico y demostrar la comprensión.

La evaluación sumativa se presenta al final del proyecto y se le solicita a los estudiantes que presenten su proceso o alguna destreza.

El proyecto se diseña de la siguiente manera

## Modulo 3. Evaluación.

Las evaluaciones deben tener tres propósitos:

1. Estimar las necesidades del estudiante: Una evaluación previa para conocer los aprendizajes de los estudiantes ayuda al docente a tener una idea para satisfacer las necesidades de los estudiantes y a ayudarles a incorporar nuevos aprendizajes.
2. Fomentar el aprendizaje estratégico: Ayudan a monitorear el proceso del proyecto, estimular la colaboración, autonomía y la comprensión.
3. Demostrar comprensión: Al final del trabajo sirven para evaluar la comprensión y las destrezas del estudiante así como una retroalimentación de la calidad.

Para elaborar el proyecto es necesario contar con ciertos instrumentos como los siguientes: Organizadores graficas, observaciones y notas anecdóticas, cuadernos y bitácoras de escritos, videos y fotografías así como reuniones conducidas por el estudiante.

Para llevar a cabo un tipo de evaluación se sugieren las listas de cotejo las cuales ayudan a los estudiantes y a los maestros a observar el desempeño durante el proyecto y al final de este. Las listas de cotejo califican lo que aporta cada alumno, las interrogantes que realiza y el ánimo que aporta al proyecto y a sus compañeros.

Los planes de proyecto ayudan a desarrollar destrezas de autonomía y resolución de problemas. Se utilizan para definir las tareas específicas, responsabilidades y cronograma del proyecto. Contribuyen a los estudiantes a monitorear el proceso, realizar ajustes, reflexionar el progreso y solicitar orientación cuando se requiera.

Lista de cotejo para el plan de proyecto:

* Objetivos del proyecto
* Recursos
* Materiales
* Fuentes de realimentación
* Cronograma con tareas por completar
* Notas de (c/u)

Las matrices de valoración le permiten a los docentes y a los estudiantes diferenciar entre distintos niveles de calidad. Se utilizan para descubrir comportamientos esperados en momentos durante el proyecto. Los estudiantes las utilizan para valorar el proceso de sus compañeros en las destrezas del siglo XXI. Los puntajes son basados en descriptores precisos en los distintos aspectos del trabajo, permite ver detalles específicos en el nivel en el que el proyecto converge con el criterio establecido.

Los cronogramas ayudan a los docentes en las evaluaciones para dar una rápida mirada al plan de evaluación y ayuda a que logren sus objetivos. Esquematizan los acontecimientos más importantes y las tareas claves en una secuencia logica antes de que inicie el proyecto.

## Modulo 4. Planificación de proyectos

Después de haber realizado el cronograma, se pueden planear las actividades diarias, deben equilibrarse entre las tareas individuales y las tareas del grupo así como el docente y el aprendizaje que este guía.

La administración del proyecto consiste en planificar detalladamente las tareas y las actividades diarias, tal como se describen en el cronograma del proyecto.

## Modulo 5. Orientar el aprendizaje

Las preguntas orientan la indagación y la autonomía del estudiante. Orientan las experiencias del estudiante y guían las discusiones. Los docentes implementan este tipo de preguntas para obligar a los estudiantes a profundizar y refinar su pensamiento. Los grupos de discusión propician realizar interrogantes y llevar a los estudiantes a un pensamiento crítico y original.

Las preguntas están enfocadas a diferentes propósitos: Motivar y atraer los intereses y la curiosidad de los estudiantes, determinar el conocimiento y la comprensión del estudiante, incluir la observación y descripción de fenómenos, instar la reflexión y la meta cognición, promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas, estimular la creatividad, la imaginación y la formulación de hipótesis.

Las mejores preguntas son las generadas por las estudiantes, los proyectos proveen oportunidades de que se expresen preguntas hacia otros, expertos o ellos mismos.

Existen ciertos tipo de preguntas que realizan los estudiantes como: Justificación, información, aclaración, elaboración e interpretación.

Las destrezas de alfabetización informacional son criticas para alcanzar el éxito en los proyectos.

Acceso a la información: Reconoce la necesidad de la información precisa y completa , formula preguntas en función de las necesidades de información, identifica la variedad de fuentes y desarrolla y utiliza estrategias para localizar la información.

Evaluar la información: Determina la precisión, relevancia y alcance, distingue entre el hecho el punto de vista y la opinión, distingue la información imprecisa y engañosa y selecciona la información apropiada al problema o cuestión entre manos.

Usar la información: Organiza la información para su aplicación, integra la nueva información al conocimiento propio, la aplica en pensamiento crítico y en resolución de problemas y produce y comunica la información en formatos apropiados.

La reflexión forma individuos independientes que continúan aprendiendo a lo largo de sus vidas. Tienen lugar frecuentemente a lo largo de un proyecto en intervalos previstos y espontáneamente a medida que sugieren oportunidades de aprendizaje. La reflexión beneficia a los estudiantes en: Relacionar el aprendizaje con las experiencias y los valores, pensar meta cognitivamente acerca del aprendizaje y fijar objetivos y monitorear el progreso.

Las actitudes de la reflexión deben ser: mentalidad abierta, deseo de auto superación.