**Escuela Normal de Educación Preescolar**

****

**Nallely Elizabeth Pérez Zavala**

**“Las TIC en educación”**

**Resumen**

**Grado: 1º**

**Sección: “C”**

**Prof. Graciano Montoya Hoyos**

**Resumen**

En el curso de Intel se ven lecciones en distintos módulos y al mismo tiempo vas contestando tu plan de acción el cual contiene preguntas relacionadas con lo que vas aprendiendo dentro del curso.

Durante el curso aparecerán dos docentes María y Alberto, los cuales, dialogan sobre los proyectos, y mencionan características sobre los aprendizajes basados en proyectos.

Aquí hacen una comparación entre los proyectos convencionales y los basados en proyectos.

Los convencionales se caracterizan por estar centrado, orientado, decidido por el docente, solo se memoriza se escucha y se repite, las lecciones son cortas y aisladas, con respuestas predeterminadas, es independiente, basadas en estándares, pruebas de valuación, actividades basadas en la escuela, pruebas cortas y exámenes.

Mientras que los basados en proyectos, está centrado en el estudiante, es autónomo, descubres, aplicas y demuestras, colaboras, las decisiones de toman por el docente y los estudiantes, las destrezas son del siglo XXI, diversas estrategias educativas, investigaciones de largo plazo, basado en estándares, evaluación continua, relación con el mundo real, y reflexionas.

El aprendizaje basado en proyectos se relaciona con la teoría del constructivismo. El constructivismo es una teoría basada en como aprende la gente. Ellos mismos crean su propia comprensión y conocimiento, a través de experiencia y reflexión. Los estudiantes aprenden de forma activa, con experimentos, resolución de problemas, y al mismo tiempo reflexionando y conversando sobre su comprensión.

Esta teoría del constructivismo tiene raíces en el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje por indagación, y aprendizaje basado en problemas.

En el aprendizaje basado en proyectos, los estudiantes trabajan en problemas abiertos, está centrado en ellos, con el docente como facilitador, buscan en muchas fuentes de información, y crean productos auténticos.

Este aprendizaje (basado en proyectos) también tiene muchos beneficios a los alumnos como por ejemplo: aumenta la motivación, obtienen logros académicos, optimizan el pensamiento, y desarrollan autonomía.

El aprendizaje por indagación recopila datos e información, y así a través de esto los alumnos crean una comprensión basada en lo que “necesito o quiero conocer”.

El aprendizaje basado en problemas, es una estrategia pedagógica usada para involucrar a los estudiantes en auténticas tareas, los estudiantes desarrollan una solución al problema, y esto lo hace similar al aprendizaje basado en proyectos.

Posteriormente menciona que los proyectos significan un cambio de roles para los docentes, estudiantes, padres de familia y adultos. Los proyectos facilitan para que los estudiantes sean expertos, colaboren e interactúen. Mientras los docentes pasan a tomar un papel de facilitadores de clase centradas en los estudiantes. El proyecto consiste en relacionar las tareas y las actividades que tienen lugar en un período, y está relacionado con el mundo real.

Los alumnos demuestran conocimientos y destrezas a través de publicaciones, presentándolo, y mediante productos expuestos, así mismo la tecnología apoya y mejora el aprendizaje del estudiante.

El proyecto se centra en objetivos de aprendizaje acorde a los esquemas, es impulsado por importantes preguntas orientadoras del currículo las destrezas del siglo XXI son parte integral del trabajo, involucra múltiples tipos de evaluación para informar a los estudiantes y docentes tienen una gran variedad de estrategias pedagógicas apoyan y hacen partícipes a todos los estudiantes.

En cuanto los productos que los estudiantes realizan, son una demostración de su conocimiento, destrezas, y la relación del aprendizaje con el mundo real.

Entre algunos de los productos de los estudiantes están el Wiki, donde publican, organizan, y comparten. Otro es el tablero de presentaciones, donde muestran a otros su proyecto. Por último el boletín informativo, donde explican y comparten contenido de su proyecto.

Para diseñar un proyecto hay que tomar en cuenta algunos puntos como:

* Determinar los objetivos
* Desarrollar preguntas orientadoras del currículo
* Planear la evaluación
* Diseñar actividades

Los alumnos deben ser aptos de leer críticamente, escribir correctamente, pensar y razonar lógicamente y de resolver problemas complicados. 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.

En cuanto a las destrezas están las de la vida diaria y la profesión, de aprendizajes e innovación, y por ultimo las destrezas en información, medios y tecnología.

En los proyectos la mayoría de las evaluaciones son formativas, ya que mejoran el aprendizaje y refina la enseñanza, es continua e integral y se puede aplicar en distintas ocasiones del proyecto, estas evaluaciones se convierten en un aprendizaje en clase.

La evaluación continua puede ser que solo evalué las necesidades de los estudiantes, promueve el aprendizaje estratégico y demuestra la comprensión.

La evaluación sumativa se aplica al final del proyecto, puede incluir exámenes tradicionales y pruebas cortas, aquí los estudiantes demuestran un proceso o una destreza.

En cuanto a las actividades, que deben estar centradas en el estudiante, pueden incluir: debates, investigaciones, tele-colaboración, construcción del diseño, simulaciones o juego de roles, webquests, etcétera.

Entre los primeros pasos para diseñar el proyecto están: determinar los objetivos, aquí mencionaremos los estándares, destrezas y objetivos de aprendizaje. El siguiente paso es: desarrollare las preguntas orientadoras del currículo, la pregunta esencial, preguntas de unidad y preguntas de contenido. Después: planificar la evaluación, como por ejemplo la observación del docente y notas anecdóticas, revisar el croquis del estudiante, revisar el mapa a escala, cuaderno, lista de cortejo del estudiante, matriz de valoración del proyecto, y reflexión. Y por último diseñar las actividades, como discutir las experiencias de los estudiantes, los estudiantes ideen una lista de elementos que son importantes, investigación, discusión, encuestas y presentación de los trabajos de los estudiantes.

Las evaluaciones que se realizan a los proyectos de los alumnos, tienen tres propósitos:

* Estimar las necesidades del estudiante
* Fomentar el aprendizaje estratégico
* Demostrar comprensión

Algunos métodos e instrumentos son: organizadores gráficos, observaciones y notas anecdóticas, cuadernos y bitácoras de escritos, videos y fotografías, y por ultimo reuniones conducidas por el estudiante.

En cuanto a los planes de proyectos ayudan a los alumnos a desarrollar destrezas de autonomía y resolución de problemas, a monitorear su progreso, hacer ajustes necesarios, reflexionar sobre el progreso, y solicitar orientación, cuando sea necesario.

En la matriz de valoración se debe tomar en cuenta el análisis, escritura, gráficos y recursos de internet.

Algunos consejos de parte de una de las maestras del curso son:

**La responsabilidad individual en el trabajo en grupo:** Las estrategias que utilizan, incluyen mantener reuniones de clase y pedir informes orales cortos acerca del progreso de cada grupo, pedir informes escritos cortos sobre el progreso individual y llevar a cabo puntos de control frecuentes a través de la observación y las reuniones.

**Estrategias para estudiantes con dificultades de aprendizaje:**

• Formar grupos entre los estudiantes más diestros con estudiantes menos diestros

• Importar dictados o permitir anotaciones e ideas en bitácoras digitales en el computador

• Ofrecer diariamente un esquema general de las tareas para ayudar en la organización y la realización del trabajo

• Proporcionar plantillas para investigaciones e investigaciones científicas

• Ofrecer recursos de fácil legibilidad, incluyendo sitios web.

**Estrategias para no hispanoparlantes**

• Proporcionar modelos visuales

• Solicitar a los estudiantes bilingües más avezados que ayuden con la traducción

• Desarrollar un glosario bilingüe de términos para contribuir con el desarrollo del vocabulario

• Permitir la presentación de trabajos en la lengua materna para su posterior traducción

**La tecnología les permite a los estudiantes alcanzar los objetivos del aprendizaje:** La tecnología puede aumentar la motivación de los estudiantes y su dominio de las destrezas del siglo XXI. Asegúrese de concentrarse en tecnología que verdaderamente enriquezca el aprendizaje del estudiante. Usted no querrá trasladar el énfasis del proyecto de aprendizaje de contenidos a manejo de tecnología.

**Tecnología que apoya el trabajo de proyecto**: Sin bien existen muchas posibilidades, un ejemplo es crear un wiki del proyecto y les enseñas a los estudiantes a crear sus propias páginas para que publiquen sus trabajos. Esto promueve la colaboración del trabajo en grupo y entre las clases que estén relacionadas. Los estudiantes también utilizan sitios de colaboración en línea para escribir, editar y revisar el trabajo de su grupo desde cualquier ubicación.

**Manteniendo a todos organizados**: Antes del inicio del proyecto, completar un cronograma del proyecto y un plan de implementación. Los grupos de estudiantes también hacen planes de proyecto, al inicio de los mismos.

Durante el proyecto, mantener una carpeta de cada grupo con anotaciones sobre el progreso y observaciones. Los grupos también disponen de carpetas para sus listas de cotejo del progreso y otras herramientas para mantener el registro de las tareas y los logros. Cuando se reúnan con los grupos, revisar su trabajo en sus carpetas y tachar lo que han ido concluyendo, contra lo que ellos dijeron que iban a hacer.

También usan el wiki del proyecto para y los sitios de colaboración en línea para seguirle la pista a los documentos.

En estos módulos aprendes que las características de los proyectos exitosos están dentro de tres categorías: los roles de los adultos y los estudiantes, la estructura del proyecto y la experiencia del aprendizaje. Entre muchas cosas más como los tipos de aprendizajes y en que están basados, como diseñar proyectos etc. En mi opinión este curso me servirá para mejorar algunas características de los proyectos que realice en la escuela. Además está muy bien explicado y vas complementando con el archivo donde llenas tus propias actividades.