***Escuela Normal de Educación Preescolar***

******

**Fabiola Jaqueline Sixto González.**

**Resumen página Intel Teach Elements.**

**El aprendizaje por proyectos.**

# Aprendizaje basado en proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia de aprendizaje efectiva.

Diferencia entre proyecto y clase convencional

## Proyecto

* Trabajo colaborativo
* Centrado en el estudiante
* Investigaciones a largo plazo
* Autónomo
* Descubrir, aplicar y demostrar
* Toma de decisiones por el docente y el estudiante
* Destrezas del siglo XXI (Las destrezas necesarias en el siglo XXI que 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.)
* Estrategias educativas diversas
* Basado en estándares
* Evaluación continua
* Relaciones con el mundo real
* Reflexión

## Convencional:

* Centrado en el docente
* Orientado por el docente
* Escuchar, memorizar y repetir
* Independencia
* Toma de decisiones por parte del docente
* Conocimiento de hechos puntuales, términos y contenido
* Enseñanza magistral
* Lecciones cortas y aisladas con respuestas predeterminadas
* Basado en estándares
* Pruebas de evaluación
* Actividades basadas en la escuela
* Pruebas cortas y exámenes

El aprendizaje basado en proyectos está relacionado con otras teorías y enfoques de aprendizaje como el constructivismo, el aprendizaje por indagación y el aprendizaje basado en problemas.

Constructivismo: Es una teoría basada en cómo aprende la gente. Las personas construyen su propia comprensión y su conocimiento, a través de experiencias y reflexión.

Aprendizaje por indagación: Empieza con la recopilación de datos e información. A través de este proceso de indagación, los estudiantes construyen su comprensión basándose en lo que “necesito o quiero conocer”.

Aprendizaje basado en problemas: Es una estrategia pedagógica empleada para involucrar a los estudiantes en auténticas tareas del “mundo real”.

## El aprendizaje basado en proyectos tiene muchos beneficios para el estudiante tales como:

* 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.

# Diseño de proyectos.

Para comenzar a planificar los proyectos se necesitan hacer las siguientes preguntas ¿Cómo va?, ¿Qué sigue?, ¿Dispongo de todo lo que necesito?, ¿Cuál es la mejor manera de implementar mi plan?, la planificación en clase no difiere mucho.

El diseño de proyectos consta de cuatro pasos básicos:

1.- Determine los objetivos: Identifique qué deben saber y ser capaces de hacer los estudiantes a final del proyecto. Determine objetivos específicos de aprendizaje a partir de los estándares de contenido y las destrezas del siglo XXI.}

2.- Desarrolle las preguntas orientadoras del currículo: estas preguntas serviran como gías del proyecto y para ayudar que los estudiantes se centren en las ideas imporantes y conceptos clave.

3.- Planee la evaluación: Evalúe el aprendizaje en múltiple puntos a lo largo del proyecto. Incorpore en su planes de evaluación, evaluaciones continuas y reflexivas centradas en el estudiante.

4.- Diseñe las actividades: Dichas actividades satisfacen las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, se relacionen con el mundo e incluyan tareas o proyectos significativos que incorporen el uso de la tecnología.

#  Introducción a las destrezas del siglo XXI

Materias básicas: Estas materias incluyen: español, lectura o artes del lenguaje, lenguas universales, artes, matemática, economía, ciencias, geografía, historia, gobierno y cívica.

## Destrezas para la vida y la profesión:

* Flexibilidad y adaptabilidad
* Iniciativa y autonomía
* Destrezas sociales e interculturales
* Productividad y rendición de cuentas
* Liderazgo y responsabilidad

## Destrezas de aprendizaje e innovación:

* Creatividad e innovación
* Pensamiento crítico y resolución de problemas
* Comunicación y colaboración

## Destrezas en información, medios y tecnología:

* Alfabetización informacional
* Alfabetización en medios
* Alfabetización en TIC (Tecnologías de la información y comunicacionales)

# Introducción a las preguntas orientadoras del currículo.

## Pregunta esencial:

Las preguntas esenciales son preguntas amplias y abiertas que abordan las grandes ideas y conceptos permanentes, son motivadoras y significativas dado esto hacen que activen la curiosidad de los alumnos, requieren destrezas de pensamiento de orden superior, se obtienen múltiples respuestas.

## Preguntas de unidad:

Las preguntas de unidad son preguntas abiertas que están relacionadas directamente a un proyecto o unidad, van acorde a los objetivos, requieren destrezas de pensamiento de orden superior, ayudan a que los estudiantes construyan sus propias respuestas y significados a partir de la información recopilada.

## Preguntas de contenido:

Las preguntas de contenido son preguntas cerradas poseen un conjunto limitado de respuestas correctas, basadas en hechos, a menudo se refieren a definiciones, descripciones y traen a la memoria información común (como las preguntas de los exámenes), ayudan a responder las preguntas de unidad.

# Introducción a la evaluación

Los primeros dos pasos del diseño de proyectos se centran en los objetivos relacionados con las destrezas del siglo XXI, pensamiento de orden superior, aprendizaje permanente y las preguntas esenciales. En una clase basada en proyectos, los exámenes y las pruebas cortas no desaparecen, pero muchas destrezas importantes que los estudiantes necesitan poder pueden ser evaluadas con pruebas tradcionales.