**MODULO 1: INTRODUCCION A PROYECTOS**

***FUNDAMENTOS DE PROYECTOS.***

Todos los objetivos de cada actividad se basan principalmente al cómo saber aplicar lo que se ve en las clases; el hacer o aplicar proyectos son deja una enseñanza para poder agregar enfoques que se basan en estos mismos; en estos se puede incorporar el uso de la tecnología en todos los ámbitos.

Todo tipo de proyecto debe tener un aprendizaje actual, tener claro los objetivos a esperar y que aprendizaje cree o le gustaría determinar durante este curso o proyecto; saber los retos que se enfrenta o se esperan al implementar el proyecto, saber las soluciones para poder superarlos.

***BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.***

Aquí determinaremos e identificaremos cuales son los beneficios que nosotros creemos que nos trae cada proyecto; o un proyecto ¿podría ser un reto para nosotros?

***CARACTERISTICAS DE LOS PROYECTOS.***

Cada aprendizaje que se basa en proyectos implica un cambio de roles a desempeñar en la clase, tanto para el docente como para los estudiantes y demás personas de la comunidad; hay que considerar que podría haber cambios de roles en clase desde el papel del estudiante, los padres de familia y la comunidad también van incluidas.

Para cada proyecto tenemos que hacer una lista con todas las características para que el proyecto sea útil y para que la ejecución de la planificación de este sea más fácil, así con esta lista podremos determinar y/o escoger cuales son las mas convenientes para incluirlas en el proyecto, unidad, lección etc. Y cuales otras también podrían servir.

***REVISION DEL MODULO.***

Este es el punto en el que le das una checada a todo lo que llevas hasta este momento; analizaras cada cosa paso a paso, así podrás saber que añadir o que cosas quitar que no son importantes que vallan en el proyecto.

Pueden agregarse unas columnas en las cuales pondrá el que quiere aprender y cómo, que aprendizajes espera usted.

También revisar con mucha atención lo que se estableció en cada actividad para los aprendizajes esperados, el cómo se ah trabajado para conseguir cada uno de los objetivos y de los aprendizajes, el preguntarse si se ah progresado o hay que agregar más cosas; checar si los retos establecidos son suficientes o será necesario agregar más.

**MODULO 2: DISEÑO DE PROYECTOS**

***PLANIFICACION DE PROYECTOS.***

Conocerás los pasos para planear bien tu proyecto a ejecutar.

El primer paso en el proceso de diseño de proyectos, consiste en revisar sus estándares.

1. Busque los estándares de su currículo.
2. Identificar ideas de proyectos que puedan ajustarse con estándares específicos.
3. Anotar ideas y los estándares que se puedan relacionar. (para esto se puede basar haciendo un cuadro de doble entrada)

Desarrollar una idea del proyecto que aborde simultáneamente de manera contundente los estándares establecidos y que se relacionen con el mundo real o la vida cotidiana.

1. Sugerir ideas para el escenario del proyecto.
2. Anotar la descripción de todo el proyecto.

***OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE.***

Aquí aprenderás estrategias para fomentar las destrezas del siglo XXI. Para estar preparado para esto tenemos que…

1. Revise la lista y la descripción de las destrezas del siglo XXI asignada a esta actividad.
2. Identifique las cuatro destrezas más importantes del siglo XXI que usted desea abordar en su clase. Si durante este curso está creando un proyecto sencillo, identifique las cuatro destrezas más importantes del siglo XXI para ese proyecto específico.
3. Se aconseja que se anoten las ideas en un cuadro.

Revisar las destrezas del siglo XXI, valorar los estándares y objetivos; sugerir ideas de los objetivos de aprendizaje para su proyecto que sean observables, que sean específicas y que lo más importante esté basado en el siglo actual.

***PREGUNTAS QUE ORIENTAN AL APRENDIZAJE.***

En este punto podemos ver algunos ejemplos adicionales que incluyan preguntas que sean orientadoras del currículo en la actividad; considerar cualquier idea o pregunta que se pueda utilizar en la clase.

Se sugiere escribir un borrador para las preguntas del currículo, en el cual pueden incluir. Preguntas esenciales, pregunta (s) de unidad y/o preguntas de contenido.

Emplear una matriz de valoración, para evaluar cada pregunta, si es necesario checar las veces que sean posibles las preguntas del currículo.

***DISEÑO DE ACTIVIDADES.***

Con las destrezas del siglo XXI proyectadas en mente, idee algunos tipos de actividades centradas en el estudiante que desee incorporar en su clase, independientemente del proyecto. Considere maneras de cómo podría integrar la tecnología.

Como un punto opcional: si el proyecto está diseñado por usted mismo, no olvide mantener los objetivos en mente y pensar en un borrador con una secuencia de actividades.

***REVISION DEL MODULO.***

Se reflexionara cada aprendizaje de cada actividad.

**MODULO 3: EVALUACION**

***ESTRATEGIAS DE EVALUACION DE PROYECTOS.***

Se recomienda que guarde en una carpeta del curso al menos un instrumento de evaluación para cada uno de los siguientes propósitos. Anote cuál instrumento de evaluación selecciona para cada propósito y cómo podría utilizarlo en un proyecto.

*Propósitos de la evaluación:*

* Instrumento de evaluación para estimar las necesidades del estudiante.
* Instrumento de evaluación para fomentar el aprendizaje estratégico.
* Instrumento de evaluación para demostrar la comprensión.

Se pone como opción abrir al menos uno de los instrumentos guardados y modifíquelo o cree un instrumento de evaluación que satisfaga sus necesidades en la clase.

***EVALUACION DE LAS DESTREZAS DEL SIGLO XXI.***

Explore los instrumentos de evaluación en la tabla de esta actividad y guarde, al menos, un instrumento de evaluación para un proceso de aprendizaje y un instrumento de evaluación para una destreza de pensamiento en su carpeta del curso.

1. Evaluar el proceso de aprendizaje
2. ¿Cómo podría usar esta evaluación?
3. Evaluación de las destrezas de pensamiento:

Puede modificar o crear al menos un instrumento de evaluación sobre un proceso de aprendizaje o de una destreza de pensamiento para atender las necesidades de su clase.

***PLANIFICACION DE LA EVALUACION.***

Elaborar un cronograma de la evaluación del proyecto.

**Cronograma de evaluación**

cid:image001.jpg@01C986A2.B07FA8B0

**Antes de iniciar el trabajo Los estudiantes trabajan       Después de terminado  
 del proyecto en proyectos y completan las tareas          el proyecto**

***CALIFICAR PROYECTOS***

Convertir una matriz de valoración en una guía de puntuación y anotar como y cuando utilizarla.

Describir brevemente algunas estrategias para poder calificar un grupo para su proyecto.

Piense entorno a varios instrumentos y métodos que podría utilizar para evaluar colaboración, autonomía y destrezas del pensamiento.

Anote cómo podría incluir estas destrezas del siglo XXI en la asignación de calificaciones de sus estudiantes.

***REVISION DEL MODULO.***

Reflexionar acerca del aprendizaje del modulo.

**MODULO 4: PLANIFICACION DE PROYECTOS**

***ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO.***

Revisar y si es necesario añadir cualquier pregunta que se relacione con la planificación y la administración del proyecto.

Después de haber revisado los ejemplos de los cronogramas del proyecto, usar cualquier formato que desee para hacer un borrados del cronograma del proyecto de una unidad que planee enseñar.

***ESTRATEGIAS DE ADMINISTRACION.***

Después de haber leído la administración de dos escenarios de clase, piense en cómo las situaciones de los docentes se relacionan con su experiencia de su aula, posteriormente de haber revisado los ejemplos de los escenarios, piense acerca del tipo de experiencia de cierre que desea probar para su proyecto.

Al planificar la administración del tiempo y las transiciones, considere:

* Horario del proyecto.
* Asistencia de los estudiantes.

Al planificar la administración de los recursos hay que considerar:

* La administración de la tecnología.
* La administración de los archivos de los estudiantes.
* La administración de los materiales.
* Los recursos externos.

***TAREAS Y ACTIVIDADES DEL PROYECTO.***

Después de revisar los ejemplos de planes de implementación en diferentes formatos, considere un formato que funcione para usted. Utilice la plantilla del plan de implementación para ayudarse como guía en el desarrollo de su propio plan de implementación.

Planifique estrategias específicas para al menos una de las categorías administrativas y anótelas a continuación:

* Informar sobre el proyecto.
* Tiempos y transiciones.
* Fomentar la colaboración.
* Administración de los recursos.

Se pone como opción un borrador implementando cualquier formato que funcione con el proyecto que se desea enseñar.

***REVISION DEL MODULO.***

Reflexionar sobre el aprendizaje de este y anotar cualquier idea de administración de proyectos a la que le gustaría dedicarle más tiempo y atención para mejorar su enfoque de aprendizaje basado en proyectos, en su clase.

**MODULO 5: ORIENTAR EL APRENDIZAJE.**

***LA FORMULACION DE PREGUNTAS.***

En la actividad usted aprendió 6 propósitos acerca de cómo utilizar las preguntas en la clase.

Escoger los propósitos que más nos interesen y escribir preguntas adicionales para los estudiantes.

* Tenemos que motivar y atraer los intereses y la curiosidad de los estudiantes y de las demás personas.
* Determinar el conocimiento y la comprensión del estudiante.
* Incitar a una reflexión.
* Promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
* Estimular la creatividad, la imaginación y la formulación de hipótesis.

***COLABORACION Y AUTONOMIA.***

Hacer unas sub-destrezas de colaboración y autonomía y guardarlas en la carpeta del curso.

Identificar una o más sub-destrezas de colaboración y autonomía en la que deben trabajar sus estudiantes durante el proyecto. Describa cuándo introducirá estas sub-destrezas a través de una mini lección.

***Crear una mini-lección***

Cree una mini lección en una sub-destreza de colaboración o autonomía para su proyecto. Utilice los cuatro pasos y las preguntas que se muestran a continuación para crear una mini-lección:

* Modele la sub-destreza.
* Discuta cómo y cuándo utilizar y modificar la sub-destreza.
* Practique la sub-destreza.
* Aplique la sub-destreza.

***ALFABETIZACION INFORMACIONAL.***

Revise en sus estándares aquellos que traten sub-destrezas de alfabetización informacional. Puede remitirse a las Sub-destrezas de alfabetización informacional, guardadas en su carpeta del curso o descargada desde la pestaña Recursos.

Identifique las sub-destrezas que ya disponen sus estudiantes y aquellas en las deben mejorar durante su proyecto. Anote cómo y cuándo usted podría modelar las destrezas que ellos necesitan.

* ¿Cómo van los estudiantes a practicar la sub-destreza y a obtener realimentación?
* ¿Cómo le solicitará a los estudiantes el utilizar la sub-destreza mientras trabajan en sus proyectos?

***REFLEXION DEL ESTUDIANTE.***

Guarde las ideas sobre reflexión en su Carpeta del curso. Baraje ideas para alentar la reflexión efectiva y el establecimiento de objetivos para el estudiante. Anote cualquier idea sobre reflexión que podría utilizar y escriba cómo y cuándo podría incorporarlas a su aprendizaje.

Revise y modifique su [Cronograma de evaluación](#M3L3A2_assessment_timeline), si es necesario incluya las actividades de reflexión.

Como una opción: puede diseñar una actividad de reflexión y de establecimiento de objetivos para el final del proyecto.

***REVISION DEL MODULO.***

Hacer una reflexión de lo aprendido sobre este modulo y/o proyecto.