# TRABAJANDO POR PROYECTOS

## Modulo 1: Introducción de proyectos.

Trabajando con proyectos es un aprendizaje virtual basando en proyectos para las aulas, ya que proporciona herramientas que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes.

Para diseñar un proyecto se deben utilizar herramientas de planificación donde se determiné que es lo que quiere que aprendan los estudiantes, el cual debe llenar todas las expectativas trazadas y debe ajustarse a la clase.

Para que este proyecto se pueda decir que esta completo se debe añadir evaluaciones donde se obtenga una retroalimentación. Por último para que este tenga éxito tiene que ser colaborativo y contar con un pensamiento crítico

El curso incluye cinco módulos, cada modulo tiene de 3 a 6 lecciones y cada lección se divide en cuatro actividades que deberán ser realizadas. A lo largo del curso se debe estar interactuando y es por esto que irán apareciendo indicaciones sobre qué hacer.

El plan de acciones prevé actividades adicionales que ayudan a explorar a fondo el material del curso y durante el curso cada quien dirige su plan de acción.

Los proyectos transforman enseñanza y aprendizaje en el aula. Estos se hacen de acuerdo a los intereses de los estudiantes, ya que en clase deben estar involucrados por medo de preguntas que les provoquen interés. A través de esto van desarrollando destrezas que le ayudan a monitorear su aprendizaje, de modo que no necesita del docente para orientar su aprendizaje. En los proyectos os estudiantes aprenden a través de la exploración, aplican lo que aprenden y demuestran su conocimiento. El trabajo con proyectos fomenta las destrezas del siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad. Durante los proyectos, los estudiantes pueden verse involucrados en una variedad de tareas del mundo real, realizando trabajos que pueden ser aplicados a la realidad fuera del aula. La reflexión es un aspecto importante de los proyectos. Los estudiantes reflexionan en su aprendizaje a lo largo del trabajo con proyectos.

Los proyectos pueden estar fundamentados en la indagación, no siempre incorpora destrezas de indagación. A través de este proceso de indagación lo estudiantes construyen su comprensión basándose en lo que “necesito o quiero conocer”.

El aprendizaje basado en proyectos le ofrece muchos beneficios al estudiante:

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

Algunos proyectos ocupan mucho tiempo. Como punto de partida, considera algún proyecto en un tema en específico y céntrate solamente en unos cuantos estándares. Al realizar los proyectos, hay que incorporar muchas estrategias de aprendizaje usuales, incluso la enseñanza directa. Los buenos proyectos incluyen un buen diseño y una buena planificación.

Los proyectos les proveen a los estudiantes oportunidades para aplicar sus talentos y destrezas, las que pueden pasar desapercibidas, en el aula con los métodos de enseñanza tradicional. El evaluar a lo largo del proyecto asegura que los productos finales de los estudiantes fueran de alta calidad.

* El aprendizaje tradicional y el aprendizaje basado en proyectos, son muy diferentes. El aprendizaje basado en proyectos está centrado en el estudiante, involucra investigaciones le largo plazo, incorpora la evaluación continua y tiene relaciones con el mundo real.
* El aprendizaje por proyectos ofrece muchos beneficios que se desprenden de la investigación, tales como un incremento en la motivación y el mejoramiento académico.
* 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 de aprendizaje.

## Modulo 2: Diseño de proyectos.

En este modulo veremos los pasos para el diseño de proyectos, como utilizar las herramientas para la planificación de proyectos y como mantener la atención en las metas de aprendizaje.

El diseño de proyectos consta de cuatro pasos básicos:

Paso 1: Determine los objetivos

Al diseñar un proyecto, debemos tener en mente su final. Identifique que deben saber y ser capaces de hacer los estudiantes al final del proyecto. Determine los objetivos específicos de aprendizaje a partir de los estándares de contenido y las destrezas del siglo XXI para asegurarse que los estudiantes profundicen en un área significativa del currículo.

Paso 2: Desarrolle las preguntas.

Desarrolle preguntas orientadoras del currículo como guías del proyecto y para ayudar que los estudiantes se centren en ideas importantes y los conceptos clave.

Paso 3: Planee la evaluación

Evalué el aprendizaje en múltiples puntos a lo largo del proyecto. Incorpore en sus planes de evaluación evaluaciones continuas y reflexivas centradas en el estudiante.

Paso 4: Diseñe las actividades.

Diseñe actividades que satisfagan 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.

Buscar estándares que se ajustan a tu proyecto y al objetivo al que quieres llegar.

**Introducción a las destrezas del siglo XXI**

**Destrezas para la vida y profesión**

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

**Destrezas de aprendizaje e innovación**

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

**Destrezas de información, medio y tecnología**

* Alfabetización informacional
* Alfabetización en medios
* Alfabetización en TIC (Tecnologías de la Información y Comunicacionales)

Después de esto se consideran los objetivos de aprendizaje enfocados y se realiza la introducción a las preguntas orientadoras del currículo.

Las preguntas orientadoras del currículo (POC) le ayudan a los estudiantes a relacionar conceptos esenciales dentro y entre las mismas disciplinas. Proveen un medio para focalizar el aprendizaje mientras involucran a los estudiantes en preguntas que invitan a la reflexión. Las preguntas orientadoras del currículo ayudan a unir los objetivos de aprendizaje de alto nivel de un proyecto con los objetivos y las tareas.

Estas preguntas consisten de una sola y predominante pregunta esencial, una o más pregunta de unidad y varias preguntas de contenido.

La pregunta esencial es una pregunta amplia y abierta que aborda las grandes ideas y conceptos duraderos que acontecen a través de varias unidades o asignaturas. Frecuentemente trascienden las disciplinas y permiten que los estudiantes aprecien como se relacionan las asignaturas.

Las preguntas de unidad son utilizadas para introducir y orientar el trabajo en una unidad de estudio particular; son abiertas que ayudan a que los estudiantes demuestran que tan bien comprenden el núcleo de los conceptos de un proyecto y contribuyen a la comprensión de la pregunta esencial. Las preguntas de unidad van dirigidas más hacia la materia y los temas específicos y; por lo tanto, inducen las -muchas veces- sutiles preguntas esenciales

Las preguntas de contenido Son preguntas concretas basadas en hechos que tienen un estrecho margen de respuestas correctas. Frecuentemente, se relacionan con definiciones, identificaciones y el recuerdo de información que brinda apoyo a los estándares a que apunta la unidad. Es necesario comprender las preguntas de contenido para ser capaz de responder a las más amplias preguntas de la unidad.

**Introducción a 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.

**Evaluación sumativa y formativa**

Gran parte de la evaluación en los proyectos es formativa. La evaluación formativa es continua e integral y tiene lugar en múltiples momentos durante un proyecto y; frecuentemente, se convierte en parte común del aprendizaje en clase.

La evaluación continua puede:

* Evaluar las necesidades del estudiante
* Promover el aprendizaje estratégico
* Demostrar la comprensión

La evaluación sumativa tiene lugar al final del proyecto. Aunque puede incluir los exámenes tradicionales y pruebas cortas los docentes también les solicitan a los estudiantes que demuestren un proceso o una destreza.

**Introducción a las actividades del proyecto**

Una vez organizados los estándares, los objetivos de aprendizaje, las preguntas orientadoras del currículo y las evaluaciones usted está listo para planificar las actividades de su proyecto. Durante la planificación de las actividades, usted desarrolla íntegramente los escenarios que les proporcionan a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Involucrar a estudiantes en investigaciones con el fin de resolver problemas u otras tareas significativas les ayuda a responder las preguntas orientadoras del currículo y abordar asuntos que tienen que ver con el mundo real.

**Actividades centradas en el estudiante**

En los proyectos, las actividades centradas en el estudiante pueden incluir:

* Aprendizaje de servicio
* Simulaciones o juego de roles
* Construcción y diseño
* Resolución de problemas
* Tele-colaboración
* Websquests
* Investigaciones
* Enseñanza entre pares y la colaboración en grupo
* Debates

**Cronograma del proyecto**

Cuando las bases de su proyecto estén completas (objetivos, preguntas orientadoras del currículo y el plan de evaluación inicial), identifico un claro escenario para el mismo e idear las actividades principales de su proyecto.

## Modulo 3: evaluación.

Los proyectos proveen oportunidades para evaluar algo más que conocimiento de contenido, comúnmente evaluado en los exámenes y las pruebas cortas y tradicionales.

Las destrezas del proceso, tales como: colaboración, autonomía y reflexión también pueden ser evaluadas por los docentes, colegas y por los mismos estudiantes, confiriéndole al aprendizaje del estudiante una descripción más detallada y enriquecedora.

**Estimar las necesidades del estudiante**

Al inicio de una unidad, la evaluación de unos conocimientos previos del estudiante le permite al docente planificar para satisfacer las necesidades del estudiante y ayudarles a incorporar nuevo conocimiento a su acervo.

**Fomentar el aprendizaje estratégico**

Durante los proyectos, las evaluaciones ayudan a los docentes y a los estudiantes monitorear el progreso, estimular la colaboración y la autonomía y verificar la comprensión.

**Demostrar comprensión**

Al final del trabajo del proyecto, las evaluaciones sirven para evaluar la comprensión realimentación respecto a la calidad del trabajo

**Planes del proyecto**

Los planes del proyecto les ayudan a los estudiantes a desarrollar destrezas de autonomía y resolución de problemas.

Los planes de proyecto les ayudan a los estudiantes a:

* Monitorear su proyecto
* Hacer ajustes necesarios
* Reflexionar sobre el progreso
* Solicitar orientación, cuando sea necesario

**Matriz de valoración**

Las listas de cotejo son efectivas para determinar si está presente alguna actitud o comportamiento particular. Las matrices de valoración le permiten a los docentes y a los estudiantes diferenciar entre distintos niveles de calidad.

**Matrices de valoración y calificaciones**

Las matrices de valoración y las guías de puntuación son útiles para asignarles calificaciones a los proyectos porque toman en cuenta una variedad de factores relevantes.

**Grupos**

Tres estrategias para calificar los proyectos de los grupos, son:

* Divida el proyecto en distintas tareas y califique a los estudiantes solamente en las tareas específicamente asignadas.
* Asigne a los estudiantes calificaciones individuales en el trabajo y las actividades durante el proyecto final.
* A calificación final de proyecto se compone de dos partes. Todos los estudiantes del grupo reciben el mismo puntaje por el producto final y reciben otro puntaje individual basado en su participación. Ambas calificaciones pueden ser combinadas para una calificación del proyecto.

## Modulo 4: Planificación de proyectos.

El planeamiento efectivo del proyecto en su conjunto y las actividades de cada día son cruciales cuando se utilizan los enfoques basado en proyectos.

**Cronograma del proyecto**

Un cronograma de proyecto esquematiza los acontecimientos más importantes y las tareas claves en una secuencia lógica, antes que inicie un proyecto. También diferencia entre las actividades dirigidas por el docente de las tareas que complementaran los estudiantes.

**Distribución de actividades**

Una vez ordenados los acontecimientos importantes del proyecto, puede planear las actividades diarias. Las actividades deben equilibrarse entre las tareas individuales, las tareas del grupo y el aprendizaje conducido por el docente. Siempre que sea posible debe también incluir nexos con la comunidad.

Cuando se promueve el proyecto la comunicación resulta esencial. Luego de un exitoso proyecto y después del duro trabajo, los estudiantes aprecian una celebración y un cierre final.

La colaboración es una característica del aprendizaje basado en proyectos que se da en grupos de diferentes tamaños y durante distintas actividades.

**Tipos de grupos**

Grupos heterogéneos: cuando los estudiantes son agrupados heterogéneamente, desarrollan y practican las destrezas de colaboración mientras se benefician las perspectivas y fortalezas de cada miembro del grupo. Considere agrupar líderes con estudiantes que necesitan liderazgo y estudiantes fuertes académicamente, con estudiantes académicamente no tan fuertes.

Grupos rompecabezas: una estrategia de agrupamiento para difundir el conocimiento entre los grupos, consiste en aplicar la técnica del rompecabezas. Forme distintos grupos de estudiantes para investigar diferentes temas permitiéndoles convertirse en expertos. Luego, forme nuevos grupos que incluyan un miembro de cada uno de los equipos expertos.

Elección de los grupos por el estudiante: los grupos funcionan mejor si los estudiantes tienen la potestad de escoger quienes conforman su equipo.

**Administrar y monitorear los grupos**

Algunas estrategias incluyen:

* Emplear técnicas de dinámicas de grupo para promover la colaboración y la participación
* Incorporar consecuencias realistas para los no- participantes

**Administración de la tecnología**

Las estrategias para la administración de la tecnología, incluye:

* Familiarizarse con los recursos tecnológicos
* Planear actividades alternativas
* Capacitar a un grupo de estudiantes

Administre los archivos y documentos de los estudiantes en carpetas o computadoras.

## Modulo 5: Orientar el aprendizaje.

Los docentes orientan el aprendizaje del estudiante insertando actividades de aprendizaje, tales como; la formulación de preguntas, el modelado de destrezas y promover la reflexión.

**Formulación de preguntas**

Las preguntas juegan un papel fundamental en las clases basadas en proyectos porque orientan la indagación y la autonomía del estudiante.

Tipos de preguntas de los estudiantes:

* Justificación
* Información
* Aclaración
* Elaboración
* Interpretación

La investigación es un componente importante de muchos proyectos. Los estudiantes hacen preguntas y buscan información. Piensan en torno a la calidad y la utilidad de la información que encuentran, analizan e interpretan para que pueda ser utilizada en la resolución de un problema o la creación de un producto. Estas destrezas de alfabetización informacional son críticas para alcanzar el éxito en los proyectos.