Resumen de trabajando con proyectos

Un trabajo en proyecto se define como una estrategia de enseñanza, la cual se encarga de acaparar el interés de los estudiantes utilizando estrategias de enseñanza.

Para que el proyecto pueda estar bien elaborado debe plantearse algunos objetivos claros, además de presentar retos que implementen el aprendizaje.

Debemos conocer los 5 módulos que incluyen, los cuales están basados en lecciones con sus respectivas actividades.

En el primer modulo, (Introducción a proyectos) es necesario averiguar sobre lo que ya se sabe de aprendizaje, para ver que otras cosas es necesario investigar.) Los estudiantes son el centro de aprendizaje y las preguntadas van orientadas al currículo, aquí se presentan los principios de aprendizaje, descubriendo como transformar la enseñanza.

Como ya se dijo antes los proyectos se encargan de provocar el interés en los estudiantes, hay proyectos muy comunes como de estaciones, fracciones, de movimiento matemático, física. Esto permite que vayan participando poco a poco en el aprendizaje convencional, el cual les ayuda a que se conviertan en diseñadores de juegos para ponerlos en práctica y así puedan involucrarse de una mejor manera en formular preguntas, utilizar la valoración y autoevaluarse.

Muchas veces se confunden los términos de aprendizaje convencional con el de proyectos, sin embargo debemos saber que en el primero se muestran actividades centradas en la escuela, decisiones por parte del docente y evaluaciones par los alumnos, mientras que en el aprendizaje por proyectos está centrado en el estudiante, elaborándose investigaciones a largo plazo y un trabajo colaborativo, aprenden a descubrir, aplicar y demostrar, guiándose por diversas estrategias y en estándares que orientan el aprendizaje hacia destrezas y contenidos de mayor importancia relacionando con el mundo real para al final poder reflexionar acerca del proyecto.

El aprendizaje que se basa en los proyectos tiene mucha relación con otras teorías y con enfoques como el constructivismo, es decir que el alumno construye su propio conocimiento, además de tener relación con el aprendizaje por indagación que es por medio de la reunión de datos importantes basándose en lo que se quiere conocer. Cuando el aprendizaje se basa en problemas se relaciona con lo constructivista, lo cual sirve mucho para involucrar a los alumnos en el mundo real, se presenta el problema específico y utiliza métodos de indagación.

El ir aprendiendo por medio de proyectos es de mucha ayuda pues aumenta la motivación en los alumnos, permitiendo logros académicos y desarrollando autonomía por medio de destrezas de organización y administración de su tiempo.

Se basa en 4 lecciones; la primera es llamada fundamentación de proyectos, allí se menciona las diferencias entre el aprendizaje basado en proyecto y el basado en una clase convencional. En la lección 2 se titula “Beneficios de los proyectos” y al como lo indica el nombre se analizan los beneficios, tales como logros académicos, aumento de colaboración, desarrollo de la autonomía, y el aumento de la motivación otra de las lecciones es llamada “las características de los proyectos”, aquí se analiza lo que tienen en común algunos de los proyectos, dando a conocer tres categorías: el rol del alumno y estudiante, aquí los proyectos significan un cambio de rol con los docentes, estudiantes, familias y otras personas, dando la oportunidad a los alumnos para que se vuelvan expertos y colaboren mejor. Otra de las categorías es la llamada estructura del proyecto, dando a conocer que para que un proyecto resulte efectivo debe tener ciertos elementos como estándares que lo orienten, preguntas importantes, estrategias pedagógicas y una evaluación continua, la ultima categoría que se menciona es la experiencia del aprendizaje con el fin de desarrollar un mayor conocimiento de un tema usando la tecnología. Al momento de observar que fue exitoso podemos darnos cuenta que se a demostrado los roles del adulto y alumno, así como la estructura y la experiencia del aprendizaje la lección 4 titulada “Revisión del modulo, se reflexiona sobreaprendizaje y se realiza una pequeña prueba,

Los proyectos pueden variar en su tamaño y complejidad, los pequeños suelen ser másespecíficos. Todos los proyectos permiten al docente utilizar una variedad de estrategias de aprendizaje, obteniendo distintos estilos de aprendizaje, oportunidades de trabajo práctico y relaciones con oportunidades para un mundo real. Se pueden realizar evaluaciones en las que se puede obtener un resultado acerca de el comportamiento de los estudiantes en claseEn el modulo 2 pretende mostrar originalidad en el proyecto, además de mostrar la habilidad para trabajar con otras personas utilizando la tecnología o cualquier tipo de herramienta de comunicación, adaptando roles y responsabilidades, tratando a los demás de manera ética y con respeto observando las diferencias culturales que se pueden presentar.

El segundo modulo se titula “Diseño de proyectos” consta de 6 lecciones, aquí se aprenden los pasos para diseñar y planificar un proyecto, la forma de herramientas para planificar.

La primera lección se llama “Todos planificamos proyectos”, se debe guiarse por 4 pasos, el primero de ellos es determinar los objetivos , identificando que deben saber los estudiantes al final del proyecto a partir de estándares y destrezas del siglo XXI, luego hay que desarrollar las preguntas orientadas del currículo para guiar al estudiante y centrar las ideas importantes y puntos clave, el tercer paso es planear la evaluación hay que calificar distintos puntos, realizando evaluaciones continuas y reflexivas y el cuarto paso es diseñar actividades que satisfagan las necesidades de los aprendizajes en alumnos usando la tecnología.

En esta lección se manejan algunos estándares enfocados en matemáticas tales como de números y operaciones, estándar de geometría, de mediciones y de análisis de datos y probabilidad.

Conforme avanza el proyecto se van desarrollando distintas destrezas que van más allá de la alfabetización básica, unas de las destrezas para la vida y profesión como:

\*flexibilidad y adaptabilidad

\*iniciativa y autonomía

\*destrezas sociales

Otras de las destrezas que maneja son las de aprendizaje e innovación:

\*creatividad e innovación

\*pensamiento critico

\*comunicación y colaboración

Y por ultimo tenemos a las destrezas en información, medias y tecnológicas:

\*alfabetización informacional

Alfabetización en medios

\*alfabetización en TIC

Dentro de las destrezas se mencionan las materias básicas que son español, lectura o artes, lenguajes universales, artes, matemática, economía, ciencias, geografía y cívica.

Entre sus objetivos que se encuentran deben estar directamente ligados a los estándares del contenido, redactados para abordar únicamente la información del proyecto y cubrir las destrezas.

Para elaborar el currículo se realizan una serie de preguntas las cuales son de mucha ayuda, tales como las esenciales que son muy amplias y abiertas, además de que resultan ser motivadoras y significativas. Otro tipo de preguntas que son de utilidad son las llamadas de unidad, estas van acorde a los objetivos y ayudan a responder a la pregunta esencial y por ultimo se puede hacer uso de las preguntas de contenido, las cuales tienen un conjunto limitado de respuestas correctas basadas en hechos.

Antes de comenzar con el modulo siguiente debemos saber que gran parte de la evaluación es formativa, pues mejora el aprendizaje y la enseñanza, además de que es continua e integral, de tal forma que puede evaluar las necesidades del estudiante, promover el aprendizaje estratégico o demostrar la comprensión.Pero en cambio si hablamos de la evaluación sumativa tiene lugar al final del proyecto.

Después de organizar los estándares, los objetivos, las preguntas orientadoras, y las evaluaciones, ya se puede continuar con el siguiente módulo

En el módulo3 está dividido en 5 lecciones, aquí nos marca que es necesario hacer una secuencia de actividades para disponer la información lógica de una manera más fácil, pueden guiarse por medio de líneas de tiempo colocando eventos y personas en un orden cronológico cuadros planificación con guiones ya sean mano por computadora.

Para evaluar los módulos es necesario hacer un cronograma calificando lo que se realizo antes de realizar el proyecto, observando la lluvia de ideas, notas anecdóticas, durante el proyecto, es decir las bitácoras, las reuniones por equipo, y después del proyecto es decir las reflexiones sobre lo aprendido.

Algunos de los tips que son recomendables al momento de realizar la evaluación son estimar las necesidades del estudiante, fomentar el aprendizaje estratégico y demostrar comprensión, además de usar un método donde se organicen los gráficos, usar las notas anecdóticas, las bitácoras y las reuniones por los mismos alumnos

Los estudiantes usan gráficos para la clasificación organizando visualmente, suelen hacerlo por diagramas de Venn, los cuales se empelan en cualquier nivel escolar para comparar información señalando las semejanzas en la interacción de dos círculos y a .los costados las diferencias, otro recurso que es muy común son las tablas T, en ellas aclaran conceptos o ideas para compararlas visualmente al mismo tiempo. Otro grafico muy común son los mapas conceptuales donde agrupan y contrastan sus ideas. Dentro de sus observaciones toman notas que consideran importantes y realizan las preguntas para las reuniones

Una de las cosas que se realiza durante la evaluación son las listas de cortejo, las cuales pueden ser elaborados por el maestro o por el alumno.

Cuando se hacen las reuniones, los estudiantes discuten sobre sus puntos de vista, sin embargo esto les ayuda a desarrollar mejor sus destrezas.

Para la valoración se usa una matriz la cual permite diferenciar los distintos niveles de calidad, esta consiste en un cuadro donde se toma en cuenta el análisis, la escritura, gráficos y recursos de internet, calificando del 1 al 4 según corresponda. Otro tipo de matriz se puede plantear cuando se quiere evaluar las bitácoras, en ella se muestra si se dividieron los conceptos en partes, si hubo causa y efecto, y si se utilizaron conclusiones

Las matrices de valoración y las guías son muy utilices para asignar calificación a los proyectos, ya que se toman en cuenta distintos factores.

El módulo 4 señala que hay que mostrar responsabilidad individual y en el equipo, usar tecnología, así como saber organizarse.

Una vez que ya se tengan ordenados los hechos importantes del proyecto, se pueden planear las actividades diarias equilibrándose entre las tareas de grupo y las individuales.

En este módulo se manejan las categorías administrativos en un proyecto, tales como: informar sobre el proyecto (incluye promover el proyecto, expectativas del estudiante, celebración y cierre), aquí se les debe hablar a los estudiantes sobre el proyecto antes de que empiecen a trabajar en el, considerando los beneficios informando a la comunidad, a los padres y a los mismos estudiantes, para tener mejores expectativas es necesario checar la matriz de valoración y observar la calificación, al término del proyecto se hace la celebración reconociendo el aprendizaje obtenido; tiempos y transiciones (horario del proyecto y asistencia de los estudiantes), administración de recursos (administración de tecnología, de archivos del estudiante, materiales externos), fomentar la colaboración (tamaña y tipo de grupo).

Cuando se trabaja de manera colectiva pueden presentarse una serie de problemas, por lo que debe existir una colaboración equitativa,ya sean pares, completos o pequeños variando el tipo de grupo que se va a formar: heterogéneos (cuando son agrupados de forma heterogénea, en la que se benefician todos) grupos rompecabezas (cuando forman un grupo que estudiantes que van a investigar sobre distintos temas), elección de los grupos por el estudiante ( en ocasiones puede ser satisfactorio y en ocasiones no)

Las estrategias al momento de emplear la tecnología son familiarizarse con los recursos tecnológicos, capacitar a un grupo de estudiantes con destrezas informáticas, entre otras.El acceso a la tecnología expande las posibilidades de administración de archivos por lo que los estudiantes pueden guardar sus archivos en distintas carpetas o en espacios wiki.

El ultimo modulo se llama “Orientar el aprendizaje”, cuando los estudiantes trabajan se involucran en una variedad de actividades, en los proyectos los docentes orientan a los alumnos a aprender mejor, donde involucre la formalización de preguntas, el modelo de destrezas y promover la reflexión este módulo consta de 5 lecciones.

Las preguntas son muy importantes pues orientan a la indagación y autonomía del estudiante, hay que dialogarlas y dar un pensamiento crítico, como propósito tienen motivar y atraer la curiosidad de los estudiantes, además de determinar su conocimiento y comprensión. Pueden ser de diferentes tipos como de justificación, es decir demanda razones a causa de una opinión, de tipo información, demanda por hechos puntuales; de aclaración demanda la explicación de ideas; de elaboración demanda por más explicaciones; y su interpretación que demanda inferencias basadas en hechos.

La asociación Americana de Bibliotecarios ha desarrollado una lista de subdestrezas como evaluar la información, tener acceso a ella y usarla.

La reflexión ayuda a formar individuos independientes que continúan aprendiendo a lo largo de sus vidas, además de que sirven para relacionar el aprendizaje con las experiencias y los valores. Algunas actitudes para la reflexión son tener una mentalidad abierta y un deseo de auto superación, pero si nos referimos a destrezas de pensamiento crítico con el análisis, el razonamiento y sistemas de pensamiento, muchas veces ayuda el que el estudiante piense en voz alta pues reflexiona mejor. Otra manera de enseñarle a los estudiantes reflexionar es mediante reuniones en las que se analizan los datos de evaluación que se han tenido, de tal forma que el docente puede hacerle preguntas sobre el proyecto.

Al término del módulo ya se debe saber sobre la formulación de preguntas y los estudiantes deben mejorar sus destrezas.

A partir de ese momento ya se está listo para realizar un proyecto.