***RESUMEN “TRABAJANDO POR PROYECTOS”***

# MÓDULO 1 INTRODUCCIÓN A PROYECTOS

Un Proyecto se conforma de: Objetivos, Propósito, Lapso de Tiempo, Diagnóstico, Planeación, ejecución, evaluación= producto

Hay una gran diferencia entre el aprendizaje convencional y el aprendizaje basado en proyectos, se cree que el mejor de éstos es el aprendizaje basado en proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos pone al estudiante como centro del proceso de aprendizaje, en donde él mismo construye su propia manera de comprender y conocer al mundo(constructivismo); se involucran en estudios de tema a largo plazo, relacionan su aprendizaje con el mundo real( aprendizaje basado en problemas) y colaboran con la toma de decisiones apropiadas empelando una variedad de instrumentos de evaluación a lo largo del proyecto y basándose en lo que se quiere conocer(aprendizaje por indagación); el estudiante debe descubrir, aplicar y demostrar lo aprendido, se da la colaboración entre alumno y docente; la toma de decisiones se hacen entre docente y alumno, se aplican las destrezas del siglo XXI y estrategias educativas diversas; hay evaluación continua y momentos de reflexión.

El aprendizaje convencional, en cambio, está centrado en el docente y es orientado por éste mismo; el alumno debe de escuchar, memorizar y repetir; el trabajo es independiente; el docente es quien toma las decisiones; las lecciones son cortas y aisladas con respuestas predeterminadas; las pruebas son cortas y con exámenes y la enseñanza es magistral.

# MÓDULO 2 PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS

Para la realización de un proyecto, primero es necesario *plantearse objetivos*, estos objetivos deben ser lo que se espera de aprendizaje en los alumnos.

Luego, se deben *desarrollar preguntas orientadoras del currículo*, éstas pueden ser como guías del proyecto y éstas ayudan a que los estudiantes se centren en las ideas importantes y conceptos claves.

Lo siguiente, es Planear la evaluación, en donde se evalúa el aprendizaje a lo largo del proyecto

Finalemente, es importante Diseñar las actividades, éstas deben satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, y se relacionan con el mundo e incluyen tareas y proyectosque incorporen el uso de la tecnología.

## Presentación de las destrezas del siglo XXI

Además de la parte teórica, los alumnos necesitan desarrollar diferentes destrezas cmo colaboración, responsabilidad, alfabetización, pensamiento crítico, etc.

Se deben dominar estas destrezas para poder alcanzar el éxito. Existen distintas categorías de destrezas que se necesitan:

Materias básicas: Éstas incluyen las materias básicas como español, lectura, lenguas universales, artes, matemática, economía, ciencias, geografía, historia, gobierno y cívica.

Dentro de éstas, se incluyen las destrezas para la vida y la profesión tales como flexibilidad y adaptabilidad, iniciativa y autonomía, destrezas sociales e interculturales, productividad y rendición de cuentas, liderazgo y responsabilidad.

También e encuentran las destrezas de aprendizaje e innovación como la creatividad y la innovación, el pensamiento crítico y resolución de problemas y la comunicación y colaboración.

Por último se encuentran las destrezas en información, medios y tecnología entre las cuales destacan la alfabetización informacional, en medios y en TIC.

## Objetivos de aprendizaje enfocados

Para que un objetivo de aprendizaje esté completo, debe de: estar ligado a los estándares de contenido, debe estar redactado para abordar especificamente el proyecto, el pensamiento de orden superior es incorporado y debe cubrir las destrezasdel siglo XXI.

## Preguntas orientadoras del currículo

Las preguntas orientadoras del currículo ayudan a los estudiantes a relacionar conceptos esenciales dentro y entre distintas disciplinas.

Proveen un medio para focalizar el aprendizaje mientras el estudiante se involucra en preguntas que lo llevan a la reflexión. Éstas ayudan a unir los objetivos y las tareas.

Las preguntas orientadoras del currículo consisten en:

**Una sola pregunta esencial** la cual es amplia y abierta, debe abordar las grandes ideas y conceptos permanentes, es motivadora y significativa, activa la curiosidad,requiere destrezas de pensamiento de orden superior, puede tener múltiples respuestas, permite que los estudiantes perciban cómo están relacionadas las asignaturas.

**Una o más preguntas de unidad** las cuales están relacionadas 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, ayudan a responder a la pregunta esencial.

**Preguntas de contenido** las cuales son preguntas cerradas que poseen un conjunto de repuestas correctas que están basadas en hechos; se refieren a definiciones, descripciones y traen a la memoria información común y ayudan a responder a las preguntas de unidad.

## Evaluación en los proyectos

En una clase basada en proyectos, los exámenes y las pruebas cortas no desaparecen, pero muchas destrezas importantes que los estudiantes necesitan tener, no pueden ser evaluadas con pruebas tradicionales.

Gran parte de la evaluación en los proyectos es formativa. En lugar de examinar el dominio en una materia, la evaluación formativa mejora el aprendizaje y refina la enseñanza; es continua e integral y tiene lugar en múltiples momentos durante un proyecto.

**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; puede incluir los exámenes tradicionales y pruebas cortas, pero también el docente solicita al alumno que demuestren un proceso o una destreza.

## Diseño de las actividades

Cuando ya se organizaron los estándares, objetivos de aprendizaje, las preguntas orientadoras del currículo y las evaluaciones, se pueden empezar a planificar las actividades del proyecto

### Actividades centradas en el estudiante

Los proyectos con escenarios interesantes, sitúan a los estudiantes en roles activos en el que deben tomar decisiones, tomar la iniciativa para completar las tareas del proyecto, trabajar de manera colaborativa y construir su propio conocimiento.

Las actividades centradas en el estudiante pueden incluir:

-Aprendizaje de servicio

-Resolución de problemas

- Debates-Tele-colaboración

- Webquests

-Simulaciones o juego de roles-Construcción y diseño

- Investigaciones

-Enseñanza entre pares y colaboración en grupo.

# MÓDULO 3 EVALUACIÓN

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

Las destrezas de 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.

Se recomienda crear un cronograma de evaluación, ya que sintetiza los momentos cuando se producen las evaluaciones durante un proyecto.

El plan de evaluación contiene distintos aspectos:

**-Lluvia de ideas**: Los estudiantes usan la lluvia de ideas para acceder al conocimiento previo.

**-Notas anecdóticas**: Se utilizan las notas anecdóticas a lo largo del curso para capturar observaciones acerca de los estudiantes mientras trabajan.

**-Lista de cortejo del plan de proyecto:** Los estudiantes utilizan esta lista de cortejo para autoevaluar su plan de proyecto y realizar ajustes.

**-Bitácoras:** Los estudiantes responden a las indicaciones relativas a la unidad en su bitácora. Utiliza una matriz de valoración del pensamiento crítico para evaluar su forma de pensar, así como su comprensión del conocimiento de contenido.

**Lista de cortejo de colaboración:** Los estudiantes utilizan la lista de cortejo para monitorear sus destrezas de colaboración a medida que trabajan en grupos.

**Reuniones con el grupo:** Se tienen reuniones con todos los grupos para asegurarse que están aprendiendo lo que necesitan aprender.

## Propósitos de la evaluación

La evaluación, consta de 3 propósitos:

-**Estimar las necesidades del estudiante**: La evaluación de los conocimientos previos de los estudiantes le permite al docente planificar para satisfacer las necesidades del estudiante y ayudarles a incorporar nuevo conocimiento a su acervo.

-**Fomentar el aprendizaje estratégico:** Las evaluaciones ayudan a los docentes y a los estudiantes a monitorear el progreso, estimular la colaboración y la autonomía y verificar la comprensión.

**-Demostrar comprensión:** Las evaluaciones sirven para evaluar la comprensión y las destrezas del estudiante y proporcionan realimentación respecto a la calidad del trabajo.

## Planes de proyecto

Los planes de proyecto ayudan a los estudiantes 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.

Los estudiantes completan planes de proyecto para definir las tareas específicas, responsabilidades y cronogramas de sus proyectos

La evaluación de los planes de proyecto, implica la evaluación de los procesos de puesta en marcha y ejecución de proyectos por parte de los estudiantes.

## Matriz de Valoración

Se puede utilizar una matriz de evaluación para evaluar el pensamiento de orden superior.

Ésta permite a los docentes y a los estudiantes diferenciar entre distintos niveles de calidad. Las matrices de valoración también pueden convertirse en una poderosa herramienta de aprendizaje cuando los docentes la utilizan para describir comportamientos esperados, en momentos apropiados, durante un proyecto. Los estudiantes pueden utilizar matrices de valoración de destrezas del siglo XXI para autoevaluarse y evaluar el progreso de sus compañeros.

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.

En una matriz de valoración, el puntaje está basado en descriptores precisos de los distintos atributos del trabajo. Esto le permite a los estudiantes, docentes y padres de familia ver detalles específicos n el nivel en que el proyecto converge con el criterio establecido.

# MÓDULO 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.

### Retos del proyecto

Responsabilidad:La responsabilidad inividual en el trabajo en equipo. Se pueen utilizar estrategias como mantener reuniones en 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 inspección frecuentes a través de la observación y las reuniones

Adaptaciones curriculares: Las estrategias para estudiantes con dificultades de aprendizaje son: formar grupos entre estudiantes más diestros con estudiantes menos diestros; impartir dictados o permitir anotaciones e ideas en bitácoras digitales; ofrecer diariamente un esquema general de las tareas para ayudar en la organiación y realización del trabajo; proporcionar plantillas para investigaciones; ofrecer cursos de fácil legibilidad.etc.

Tecnología: La tecnología puede aumentar la motivación de los estudiantes y su dominio de las destrezas del siglo XXI. Hay que centrarse en tecnología que en verdad enriquezca el aprendizaje del estudiante.

Organización: Se recomienda antes del proyecto, tener completo un cronograma del proyecto y un plan de implementación. Los grupos de estudiantes también hacen planes de proyecto, al inicio de los mismos.

### Cronograma del proyecto

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

### Distribución de actividades

Una vez ordenados los acontecimientos importantes del proyecto, se pueden planear las actividades diarias. Las actividades deben equilibrarse entre las tareas individuales, las tareas grupales y el aprendizaje conducido por el docente, también se deben incluir nexos con la comunidad.

### Promover el proyecto

* Hablarle a los estudiantes acerca del proyecto desde antes que empiecen a trabajar con él.
* Comunicarse con buen tiempo con los padres de familia, administradores y la comunidad involucrada. Describir el proyecto a través de un boletín, folleto, wiki o red social
* Solicitar a los padres de familia que devuelvan firmada una carta en donde manifiesten estar al tanto del proyeto y de su intención para apoyar a sus hijos
* Presentar el proyecto a través de un escenario.

### Celebración y cierre

Después de un exitoso proyecto, los estudiantes aprecian una celebración y un cierre final. Los estudiantes pueen hacer gala de su aprendizaje y recibir realimentación de la comunidad.

### Estrategias para administrar el tiempo

* Utilice un WebQuest, wiki, sitio de colaboración en línea o sitio web de la clase para todo el trabajo del proyecto y provea acceso universal para actualizaciones.
* Pídale a los estudiantes que trabajen en grupo para coordinar el trabajo, cuando un miembro está ausente
* Aconseje a los estudiantes que mantengan el trabajo en una carpeta del grupo

### Estrategias para administrar la colaboración

Tamaño del grupo: Pueden ser grupos heterogéneos. Grupos rompecabezas, elección de los grupos por estudiante.

# MÓDULO 5 ORIENTAR EL APRENDIZAJE

### Formulación de preguntas

Las preguntas son un papel importante en las clases basadas en proyectos porque orientan la indagación y la autonomía del estudiante. Éstas deben:

* Motivar y atraer los intereses y la curiosidad de los estudiantes
* Determinar el conocimiento y la comprensión del estudiante
* Inducir la observación y descripción de fenómenos
* Instar la reflexión y la metacognición
* Promover el pensamiento crñitico y la resoluciñon de problemas
* Estimular la creatividad, la imaginación y la formulación de preguntas.

### Tipos de preguntas

* Justificación
* Información
* Aclaración
* Elaboración
* Interpretación

### Lección de colaboración

* Moldear la subdestreza
* Discutir cómo y cuándo utilizar y modificar la subdestreza
* Practicar la subdestreza
* Aplicar la subdestreza

### Subdestrezas de alfbetización informacional

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 encuentren, analizan e interpretan para que pueda ser utilizada en la resolución de un problema o la creación de un producto. A esto se le llama destrezas de alfabetizació informacional.

La alfabetización en la información puede ser enseñada utilizando los mismos procesos para enseñar colaboración, autonomía y cualquier otra destreza del siglo XXI.

Reflexión

Con la reflexión, los estudiantes se pueden beneficiar al:

* Relacionar el aprendizaje con experiencias y valores
* Pensar metacognitivamente acerca del aprendizaje.
* Fijar objetivos y monitorear el progreso