**RESUMEN**

***“TRABAJANDO POR PROYECTOS”***

Primero que nada necesitaremos saber ¿Qué es un proyecto?, el proyecto es una forma, de que las personas que lo utilizan aprendan, mediante la investigación. Donde se va construyendo el aprendizaje entre todos con el uso de las ideas de uno mismo.

El aprendizaje basado en proyectos, no es el mismo que en una clase convencional, ya que en este (trabajando en proyectos) los estudiantes son el centro del proceso de aprendizaje, involucrándose en estudios de temas a largo plazo, relacionándolo con el mundo real, colaborando y participando en la toma de decisiones empleando variedad de instrumentos de evaluación.

Trabajar en proyectos es una estrategia de enseñanza, ya que el estudiante es autónomo, es decir, que no necesita valerse del docente para orientar el aprendizaje.

Aquí es donde comienzan a utilizar más la colaboración, ya que los proyectos se trabajan en equipos; esto fomentara sus destrezas, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.

Los proyectos hacen que los alumnos participen en un estudio a profundidad de tema abierto. La evaluación es evaluada por todos (el docente, los estudiantes y los compañeros). No puede faltar en el proyecto la reflexión ya que es donde los alumnos, como su nombre lo dice, reflexionan sobre su aprendizaje a lo largo del trabajo.

El aprendizaje basado en proyectos está relacionado con el constructivismo, el aprendizaje por indagación y aprendizaje basado en problemas.

Este tipo de trabajos y aprendizajes puede presentar distintos retos para el alumno o la persona que esté trabajando en ello.

**CATEGOTIAS DE LOS PROYECTOS**

**Rol del adulto y el alumno:** significa un cambio de roles. Da la oportunidad de que los estudiantes sean expertos y convivan con la comunidad. Los docentes asumen un papel de facilitadores centrada en el estudiante.

**Estructura del proyecto:** Tienen elementos comunes al currículo:

-Los estándares orientan al proyecto

- Son desarrolladas las destrezas del siglo XXI

-Preguntas importantes centradas a éste

- La evaluación continua informan a ambos lados.

- Las estrategias pedagógicas diversas hacen participantes a ambos lados.

**Experiencia del aprendizaje:** Le conceden a los alumnos oportunidades para desarrollar a profundidad un tema, empleo de destrezas de pensamiento crítico, establecer relación con el entorno real, todo a través de la utilización de la tecnología.

**MODULO 2**

**Diseño de proyectos.**

Todos participamos constantemente en proyectos. Pero esta no difiere mucho dentro de la clase.

Su diseño consta de cuatro pasos:

1. Determinar los objetivos:
* Estándares
* Destrezas del siglo XXI
* Objetivos de aprendizaje
1. Desarrollar preguntas orientadas del currículo:
* Pregunta esencial
* Preguntas de unidad
* Preguntas de contenido
1. Planear la evaluación
2. Diseñar actividades

**Destrezas del siglo XXI**

El estudiante necesita desarrollar:

* Colaboración
* Responsabilidad
* Pensamiento crítico, entre otras.

La Asociación para las destrezas del siglo XXI presenta una visión unificada del aprendizaje:

* Las destrezas
* El conocimiento
* Habilidades que los estudiantes deben dominar

Todo esto para alcanzar el éxito en el futuro.

**Preguntas orientadoras del currículo**

Le ayudan a relacionar conceptos esenciales dentro y entre disciplinas distintas.

Ayudan a unir objetivos de aprendizaje de alto nivel de un proyecto. Estas consisten en una sola y esencial pregunta, una o más preguntas de unidad y varias del contenido.

**Evaluación**

En una clase basada en proyectos, las pruebas cortas y exámenes no desaparecen, pero muchas destrezas que es importante y que el alumno presenta no puede ser evaluada de manera tradicional.

Existen dos tipos de evaluación en este tipo de trabajos, pero principalmente es formativa.

Esta mejora el aprendizaje y refina la enseñanza, es continua e integral y tiene lugar en múltiples situaciones. Llega a convertirse en una parte común del aprendizaje.

La evaluación continua puede:

* Evaluar sus necesidades
* Promover el aprendizaje estratégico
* Demorar la comprensión

En cambio la evaluación sumativa tiene lugar al final del proyecto. Aparte de incluir exámenes tradicionales, se les solicita a los alumnos demuestren un proceso o destreza.

Durante la planificación de actividades dentro del proyecto se desarrollan íntegramente escenarios que proporcionan una experiencia de aprendizaje enriquecedor a los estudiantes. Ayudándolos a resolver tareas o problemas y a abordar asuntos que tienen algo que ver con el mundo real.

Si dentro del proyecto hay escenarios interesantes les ayudara a tomar decisiones, tomar la iniciativa para completar tareas del proyecto, trabajar colaborativamente y construir su propio conocimiento.

Las actividades pueden incluir:

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

**NOTA:** Es importante recordar que lo primordial a considerar e identificar al diseñar un proyecto son sus estándares y objetivos. También se deben incorporar y no faltar las destrezas del siglo XXI.

**MODULO 3**

**Evaluación**

Los proyectos proveen oportunidades para evaluar más que el simple conocimiento de contenidos.