

**Escuela Normal de Educación Preescolar**

**Maestro: Graciano Montoya Hoyos**

**Material: Las TICS**

**Alumna: Karina Monserrat Villegas Ávila**

**Grado:1 Sección; “C”**

**Introducción**

La Educación basada en Proyectos (ExP) es una metodología de aprendizaje utilizada ya en los años 60 y que está orientada a la resolución de problemas (en este sentido se asemeja a la Educación por Resolución de Problemas) y al aprendizaje significativo.

La ExP nos ayuda a:

* Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas.
* Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
* Desarrollar las Capacidades Mentales de Orden Superior.
* Aumentar el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de Proyectos.
* Promover el que se asuma mayor responsabilidad por el aprendizaje

propio.

**¿Que es un aprendizaje basado en proyectos?**

El aprendizaje basado en proyectos tampoco es un modelo exclusivamente tecnológico. Se puede utilizar en el aula sin la necesidad de que intervengan para nada los ordenadores. Pero se ajusta de tal manera al contexto tecnológico que constituye hoy uno de sus mejores exponentes. Es, además, un tipo de aprendizaje que se acomoda especialmente a las características del aprendizaje cognitivo y a la educación de los superdotados porque que destaca más que la acumulación de la información, la transformación de ésta en conocimiento, y conocimiento aplicable para resolver problemas en un ambiente constructivista.  
  
En el aprendizaje basado en proyectos los alumnos investigan temas y asuntos motivadores, en contextos de problemas del mundo real, integrando temas como ciencia, artes, o matemáticas. Los estudiantes trabajan en equipos, usando la tecnología para acceder a la información actual, y en algunos casos consultar con expertos. Coordinan el tiempo y los calendarios de trabajo, desarrollan productos reales como informes multimedia y los presentan a sus profesores y a la comunidad entera en una presentación final. Experiencias concretas y trabajos manuales, se cruzan con tareas intelectuales más abstractas para explorar asuntos complejos.  
  
El aprendizaje por proyectos tiene muchas ventajas: se centra en los conceptos y principios de una disciplina, implica a los estudiantes en investigaciones de solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio conocimiento y culmina en productos objetivos y realistas.

# Beneficios del aprendizaje basado en proyectos

Los principales beneficios reportados por algunos autores de este modelo al

aprendizaje incluyen:

• Los alumnos desarrollan habilidades y competencias tales como

colaboración, planeación de proyectos, comunicación, toma de decisiones y

manejo del tiempo (Blank, 1997; Dickinsion et al, 1998).

• Aumentan la motivación. Se registra un aumento en la asistencia a la

escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las

tareas (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).

• Integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. Los estudiantes

retinen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están

comprometidos con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los

estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar

de memorizar datos en contextos aislados, sin conexión. Se hace énfasis en cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Blank, 1997;

Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998).

• Desarrollo de habilidades de colaboración para construir conocimiento. El

aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre

ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades

todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson, 1994; Reyes,

1998).

• Acrecentar las habilidades para la solución de problemas (Moursund,

Bielefeld, & Underwood, 1997).

• Establecer relaciones de integración entre diferentes disciplinas.

• Aumentar la autoestima. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que

tenga valor fuera del aula de clase y de realizar contribuciones a la escuela

o la comunidad (Jobs for the future, n.d.).

• Acrecentar las fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes

enfoques y estilos hacia este (Thomas, 1998).

• Aprender de manera práctica a usar la tecnología. (Kadel, 1999; Moursund,

Bielefeldt, & Underwood, 1997).

En resumen el Aprendizaje Basado en Proyectos apoya a los estudiantes a:

adquirir conocimientos y habilidades básicas, aprender a resolver problemas

complicados y llevar a cabo tareas difíciles utilizando estos conocimientos

**Aprendizaje basado en Proyectos**

El Aprendizaje basado en Proyectos (AxP) es un modelo de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante. Desarrolla destrezas y conocimiento del área curricular a través de una tarea ampliada (una secuencia de tareas), la cual promueve en los estudiantes la investigación y una auténtica demostración de los aprendizajes en productos y rendimientos. El AxP es dirigido por preguntas relevantes (problemas), que une los contenidos del plan de estudios y el pensamiento de orden superior, a contextos del mundo real.

**Características y Principios**

**Competencias**

**Los estudiantes son el centro del proceso de aprendizaje**

* Las unidades bien diseñadas basadas en proyectos hacen a los estudiantes partícipes de tareas abiertas y auténticas.
* Las exigencias propias de las tareas de proyecto obligan a los estudiantes a la toma de decisiones y a encauzar sus intereses y pasiones en rendimientos y productos finales.
* Los estudiantes aprenden a través de la indagación y tienen algún control en las decisiones, en cuanto al modo como estas completan las tareas del proyecto.
* Los docentes asumen el papel de un facilitador u orientador.
* Los estudiantes frecuentemente trabajan en grupos cooperativos, asumiendo roles que hacen mejor uso de sus talentos individuales.

**Objetivos de aprendizaje basado en proyectos**

* Los buenos proyectos se desarrollan en torno a conceptos curriculares medulares que apuntan hacia los programas de estudio, nacionales o locales.
* Los proyectos tienen objetivos claros que van acorde con los programas y se enfocan en qué es lo que los estudiantes deben saber, como resultado de sus aprendizajes.
* Con un enfoque en los objetivos, el docente define demostraciones de aprendizaje apropiadas en un plan de evaluación y organiza las actividades de enseñanza y aprendizaje.
* Los proyectos culminan con los trabajos de los estudiantes y las asignaciones de desempeño, tales como: presentaciones persuasivas y boletines informativos que demuestren la comprensión del contenido de los programas de estudio y los objetivos del aprendizaje.

**Múltiples tipos de evaluaciones para proyectos**

* Al inicio de un proyecto se definen claramente las expectativas, las cuales pasan por múltiples revisiones y comprobaciones de comprensión, utilizando varios métodos de evaluación.
* Los estudiantes utilizan modelos y directrices para un trabajo de alta calidad y saben qué se espera de ellos desde el inicio del proyecto.
* El proyecto debe incluir espacios para la reflexión, la realimentación y los ajustes.

**Conexiones con el mundo real**

* Los proyectos son relevantes en la vida de los estudiantes y pueden involucrar a la comunidad o expertos externos que provean un contexto para el aprendizaje.
* Los estudiantes pueden presentar sus aprendizajes a una audiencia auténtica, conectarse con los recursos de la comunidad, hacer uso de expertos en el campo de estudio o comunicarse a través de la tecnología

**Demostración de desempeños**

* Los estudiantes demuestran conocimiento a través de un producto o desempeño.
* Los proyectos de los estudiantes culminan típicamente con demostraciones de su aprendizaje mediante presentaciones, documentos escritos, exposiciones, propuestas, o simulación de eventos, tales como juicios ficticios.
* Estos productos finales permiten la expresión del estudiante y la apropiación del aprendizaje.

**Tecnología**

* La tecnología apoya y mejora el aprendizaje de los estudiantes.
* Los estudiantes tienen acceso a distintos tipos de tecnología, las cuales se utilizan para apoyar el desarrollo de las destrezas de pensamiento, manejo de contenido y creación de productos finales.
* Con la ayuda de la tecnología, los estudiantes tienen más control sobre los resultados finales y cuentan con la oportunidad de personalizar los productos.

Los estudiantes pueden ir más allá de las paredes de las aulas, colaborando con clases distantes a través del correo electrónico y sitios Web hechos por ellos mismos; o bien, presentando sus aprendizajes a través de multimedia

**Destrezas de Pensamiento**

* Las destrezas de pensamiento son integrales al proyecto.
* Los proyectos apoyan el desarrollo de destrezas de pensamiento; tanto metacognitivas, como cognitivas, tales como: colaboración, automonitoreo, análisis de datos y evaluación de la información.
* A lo largo de todo el proyecto, los estudiantes deben ser desafiados a pensar y hacer conexiones con conceptos que son de importancia en el mundo real.

**Estrategias Pedagógicas**

* Las estrategias pedagógicas son variadas y apoyan múltiples estilos de aprendizaje.
* Las estrategias pedagógicas crean un ambiente de aprendizaje enriquecido y promueven el pensamiento de orden superior.
* Un rango de estrategias pedagógicas asegura que el material curricular sea accesible para todos los estudiantes y provee oportunidades para que cada estudiante sea exitoso.

La enseñanza puede incluir el uso de diferentes estrategias de agrupación cooperativa, juego de roles, organizadores gráficos y realimentación del docente y compañeros

**Implementación de aprendizaje basado en proyectos**

**A. Inicio**

* Defina el tópico. Comparta la información sobre el proceso de la sección anterior. Facilite una discusión de éste con toda la clase.
* Establezca programas, metas parciales y métodos de Evaluación.
* Identifique recursos.
* Identifique requisitos previos. Programe una clase para discutir:
  + ¿Cómo definir y desarrollar un proyecto complejo?
  + ¿Cómo se va a obtener, para poder realizar el proyecto, el conocimiento nuevo que sobre la materia van a necesitar los estudiantes?
  + ¿Cómo se van a adquirir los conocimientos o habilidades nuevas y necesarias en las TIC?
  + Establecer los objetivos del Proyecto.
* Conformar los equipos. Discutir la frecuencia y el sitio de las reuniones.

**B. Actividades Iniciales de los Equipos.**

* Planeación preliminar. Se comparten conocimientos sobre el Tema y se sugieren posibles proyectos para el equipo.
* Establecer tentativamente lo específico que debe ser el proyecto. Profundizar el conocimiento.
* Especificar tentativamente el Plan de Trabajo. Dividir el proyecto en componentes y asignar responsabilidades.
* Retroalimentación por parte del profesor. Esta es una meta parcial clave.
* Revisar el plan en base a la retroalimentación.

**C. Implementación del Proyecto.**

* Asegúrese de que los estudiantes completen las tareas y metas parciales una por una. El Plan de Trabajo debe dividir el proyecto en una secuencia de tareas, cada una con su programación y meta.
* Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas.
* Se hará tanto autoevaluación como evaluación mutua entre los miembros de los equipos. El profesor también evalúa y da retroalimentación.
* Avance hacia la terminación. Un proyecto tiene como resultado final un producto, una presentación o una interpretación dirigida a una audiencia específica.

**D. Conclusión desde la Perspectiva de los Estudiantes.**

* Revisión final. Completar el proyecto y pulir el producto, la presentación o la interpretación finales.
* Evaluación final. Se presenta el trabajo terminado en la forma acordada. Por lo general, toda la clase participa y junto con el profesor, ofrece retroalimentación constructiva.
* Cierre. Individuos y equipos analizan sus productos, presentaciones o interpretaciones finales apoyándose en la retroalimentación recibida.

**E. Conclusión desde el Punto de Vista del Profesor.**

* Prepárese para el cierre. Facilite una discusión y evaluación general del proyecto en la clase.
* Haga un registro de sus notas. Reflexione sobre el proyecto: sobre lo que funcionó bien y sobre lo que se debe mejorar para la próxima vez que lo use en una clase.

**Objetivos de proyecto**

* ¿Qué habilidades cognitivas importantes quiero que desarrollen mis estudiantes?
* ¿Qué habilidades afectivas y sociales quiero que desarrollen los estudiantes?
* ¿Qué habilidades metacognitivas deseo que desarrollen los estudiantes?
* ¿Qué tipo de problemas quiero que estén en capacidad de resolver los estudiantes?
* ¿Qué conceptos y principios quiero que los estudiantes estén en capacidad de aplicar?

**Evaluación de proyectos**

* El propósito primordial de la evaluación en el aula es mejorar el aprendizaje. La evaluación no es un evento aislado, sino más bien un proceso continuo a lo largo de un proceso.
* La evaluación continua incluida en un proyecto, constituye el centro del Aprendizaje Basado en Proyectos y representa una vía para que los estudiantes demuestren lo que saben, desde múltiples perspectivas.
* La evaluación se convierte así, en una herramienta para mejorar en lugar de una prueba de inteligencia o un conglomerado de hechos.
* Los buenos proyectos se diseñan teniendo en mente su fin. Esto implica empezar por las metas, determinar qué es lo que los estudiantes necesitan saber y luego definir cómo evaluar la comprensión alcanzada. Todo esto se considera antes del desarrollo de las actividades.

**Plan de evaluación**

* Un plan de evaluación asegura que un proyecto se mantenga enfocado en las metas pretendidas y se debe desarrollar junto con las actividades de proyectos y las tareas. Dado que las tareas permiten una expresión más amplia del aprendizaje individual, las estrategias de evaluación necesitan ser lo suficientemente amplias para dar cabida a una serie de trabajos estudiantiles, enfocado en los resultados esperados.
* Un plan de evaluación delinea métodos y herramientas que definen claramente las expectativas en pos de productos y desempeños, así como en el desarrollo de competencias. También define los puntos de control de monitoreo y los métodos para mantener informado al docente, así como asegurar que los estudiantes continúen en la dirección correcta. El plan debe involucrar a los estudiantes en la revisión y la administración de su progreso de aprendizaje durante el proyecto.

**Procedimientos Pedagógicos**

* Cuando se diseñan proyectos, es importante asegurarse que las actividades planeadas le ayudarán a sus estudiantes alcanzar los objetivos de aprendizaje pretendidos.
* La planificación de proyectos no es un proceso lineal; siempre involucra volver a los pasos previos para asegurar la correcta dirección.
* ¿Cuáles situaciones creará para proveer un ambiente rico en oportunidades de aprendizaje, para ayudarle a sus estudiantes alcanzar las metas de aprendizaje?
* ¿Cómo involucrará a los estudiantes en investigaciones de resolución de problemas u otras tareas significativas que ayudarán a contestar las preguntas orientadoras del plan de unidad y establecer conexiones con la vida fuera del aula y tratar problemas concernientes al mundo real?

**Conclusiones**

* Son muchos los beneficios del Aprendizaje por Proyectos, además de desarrollar competencias de colaboración y resolución de problemas, es muy importante que los mismos dinamizan los procesos de clase y se convierten en fuertes elementos motivadores para el aprendizaje.