Resumen Unidad. 4. Trabajo por proyectos

En este curso se brindan herramientas y la información básica para que los alumnos participen en proyectos y actividades, si el aprendizaje es nuevo este modulo presenta los principios de aprendizaje, y así mismo enriquezcan este mismo con proyectos interactivos.

Este curso incluye 5 módulos con 3-6 lecciones, divididas en actividades, en donde se promueve el uso de la tecnología.

Los proyectos que son dinámicos captan el mayor interés de los alumnos, por ejemplo:

* **Proyecto de estaciones:** Los alumnos asumen el papel de botánicos, exponiendo la pregunta, ¿Cómo cambia el mundo durante el año escolar?
* **Proyecto de fracciones:** Los estudiantes investigan la importancia de las fracciones en la vida diaria, usándolas como profesionales en sus trabajos.
* **Proyecto embajador:** Estudiantes asumen el papel del cuerpo diplomático de una embajada, se investiga al país y se proponen como invertir dinero en la ayuda humanitaria.
* **Proyecto forense:** Los alumnos realizan un proyecto de matemática y ciencias forenses, recogen pistas, indagan y extraen conclusiones para resolver un crimen.
* **Proyecto de física:** Los alumnos recolectan información sobre los peligros de la carretera, sobre la circulación a nivel local, a través de encuestas y blogs.
* **Proyecto de movimiento matemático:** La matemática y la danza se unen en este proyecto, cada danza está compuesta por nueve ecuaciones, se graban videos, o toma de fotografías y es presentada a una audiencia.

El plan de acción y de actividades brinda actividades extras en las que se pueda explorar más a fondo el material del curso.

Para identificar las diferencias entre el aprendizaje convencional y el aprendizaje por proyectos se deben de tomar en cuenta:

* Pruebas de evaluación.
* Toma de decisiones por parte del docente.
* Trabajo colaborativo del estudiante.
* Investigaciones.
* Actividades.

Para el plan de acción se deben de considerar varios aspectos, como:

* Su propio aprendizaje.
* Objetivos.
* Retos.

El constructivismo está basado en aprendizajes en proyectos que se dirige al estudiante con el docente como facilitador, en aprendizaje por indagación que es la recopilación de datos e información y el aprendizaje basado en problemas que es una estrategia pedagógica empleada para involucrar a los estudiantes en tareas del “Mundo real”. Así mismo el aprendizaje basado en proyectos tiene muchas ventajas hacia el alumno, aumenta su motivación, logros académicos, optimización del pensamiento del orden superior, aumento de la colaboración y desarrollo de la autonomía.

El convencional es que, está centrado en los docentes, forma alumnos independientes, está basada en estándares, pruebas de evaluación y cortas, así como exámenes. En el ámbito de basado en proyectos es que está centrado en el estudiante, hace alumnos colaboradores, de la misma manera sigue basado en estándares y tiene evaluaciones continuas como reflexiones.