Resumen Unidad 4. Trabajando por proyectos

En este resumen pocas palabras tendremos que comprender las diferencias de un enfoque de aprendizajes basado en cualquier proyecto y lo que serían los aprendizajes de una clase convencional, así como los beneficios de la investigación del aprendizaje por medio de proyectos, y sus características.

Las características de un proyecto son pocas pero muy concisas. El papel de los adultos y los estudiantes, los estudiantes son el centro del proceso de aprendizaje, el docente es el facilitador de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, los estudiantes trabajan entre pares, con expertos y otros miembros de la comunidad, los estudiantes asumen el papel de expertos. Las características de los proyectos son exitosos están dentro de tres categorías: los roles de los adultos y los estudiantes, la estructura del proyecto y la experiencia del aprendizaje.

**Aprendizajes basados en proyectos y aprendizajes de una clase convencional**

Una de los objetivos de un proyecto como tantos que tiene es el acaparar la atención e interés de los estudiantes de muchas maneras, aplicando métodos o estrategias, existen 6 tipos de proyectos con el cual se logra eso, tal es el caso de proyectos de:

1. Estaciones.- Este proyecto se basa enfoca más en la botánica donde los estudiantes toman un papel de botánicos, donde observan las estaciones del año, así recolectando información de los cambios de la flora.
2. Fracciones.- Aquí los estudiantes investigan lo importante que son las fracciones para nuestro diario vivir asumiendo un papel de profesionales que tienen que realizar su trabajo con ellas. Tratando de así responder a sus preguntas, ¿cuán importante son las fracciones?.
3. Embajador.- En este tipo de proyecto, los estudiantes se ponen en el papel de un embajador que esta fuera de su país, así investigando cualquier país y debatiendo los problemas de inversión, tratando con la pregunta ¿cómo pueden marcar diferencia las personas en el mundo?.
4. Forense.- Los estudiantes realizan su proyecto de matemáticas y ciencias forenses. En grupos investigando un caso de un crimen, recogiendo huellas o pistas y así analizarlas y resolver dicho caso.
5. Física.- Aplican sus conocimientos para poder recolectar información sobre los peligros en carretera y sobre la circulación a nivel local.
6. Movimiento matemático.- Utilizan el movimiento para comunicar su conocimiento en ecuaciones.

En un escenario de una clase convencional, para resumirlo es una clase de octavo nivel donde el docente o la persona al frente les enseña probabilidad y estadísticas, mostrándoles ejemplos en pizarra y en libros, así formando el conocimiento de un nuevo concepto, al final realizando una pequeña prueba para reafirmar conocimientos.

Comparando los dos temas, en el ámbito 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.

Los aprendizajes basados en los proyectos ofrecen muchos beneficios para cualquier persona que los ponga en práctica, como lo son:

* Aumento de la motivación
* Desarrollo de la autonomía
* Logros académicos

También se enfoco más a lo que era el diseño de proyectos. Ya sea de cómo planificarlos, las metas de aprendizaje, la formación de las preguntas que orientan al aprendizaje, la evaluación que se debe tener para dichos proyectos, así como el diseño de las actividades.

1. Planificación de los proyectos: Todo esto se aplica en la vida diaria, de cómo planear una fiesta a lo que es cualquier proyecto de jardinería. Siempre se toman en cuenta preguntas como, ¿qué me falta?, ¿cómo voy? Etc. Para la planeación de un proyecto, se toman cuatro pasos: determinar los objetivos, desarrollar preguntas que orienten el currículo, planear la evaluación y el diseño de actividades.
2. Metas de aprendizaje: Los alumnos o educandos, tienen que desarrollar “destrezas de aprendizaje” como colaboración, responsabilidad, pensamiento crítico, entre otras muchas más. Existen tres tipos de destrezas; para la vida y profesión, aprendizaje e innovación y destrezas en información, medios y tecnología.
3. Preguntas orientadoras: Estas consisten en una pregunta esencial, este tipo habla de aquellas preguntas amplias y abiertas, que entran a fondo a las ideas y conceptos, activando la curiosidad en el alumno y teniendo más respuestas. Las preguntas de unidades, son preguntas abiertas que van ligadas a los objetivos, están relacionadas con un proyecto o la unidad de una manera muy directa. Preguntas de contenido, consisten en preguntas cerradas, ayudan a responder a las preguntas por unidad, así como poseer un conjunto limitado de respuestas correctas.
4. Evaluación de proyectos: Puede ser en forma sumativa y formativa.
5. Diseño de las actividades: Para la planificación de las actividades, se involucra todo tipo de escenario donde los alumnos se enriquecerán de una manera muy completa así acrecentando su conocimiento más y más. Se pueden meter actividades que estén solo centradas en el alumno.

Los planes de proyecto hacen que los alumnos desarrollen las destrezas necesarias para la vida, en pocas palabras las competencias. Tienen múltiples propósitos, métodos e instrumentos de evaluación.

Otra de las cosas más importantes es cómo administrar un proyecto, así como un es importante el motivar a los alumnos, así como reflexionar y revisar los recursos adquiridos. Mejorando las preguntas por parte del docente o del estudiante, se mejora el aprendizaje mutuo, en pocas palabras los conocimientos de hacen bidireccionales. Las destrezas ya antes vistas, se dividen en sub-destrezas enseñadas en pequeñas lecciones para que su comprensión sea más eficaz. Los tres tipos de cosas para mejorar sus destrezas son, el moldeado, la discusión y la práctica, esta última es muy importante ya que es como se confirma todo conocimiento, o en este caso destreza.