

FORMACIÓN POR PROYECTOS

A decorative graphic consisting of several overlapping, semi-transparent lines in shades of blue and grey, creating a sense of depth and movement. The lines are arranged in a way that suggests a stylized architectural or technical drawing, with some lines forming a grid-like pattern and others intersecting at various angles.

¿QUÉ ES LA FORMACIÓN POR PROYECTOS?

Estrategia didáctica general mediante la cual se busca formar al menos una competencia, buscando que los aprendices en el transcurso de un período académico (trimestre, cuatrimestre, año, etc.) realicen un proyecto, y como resultado final presenten un producto que tenga significación para los aprendices y sea relevante en la actuación profesional.

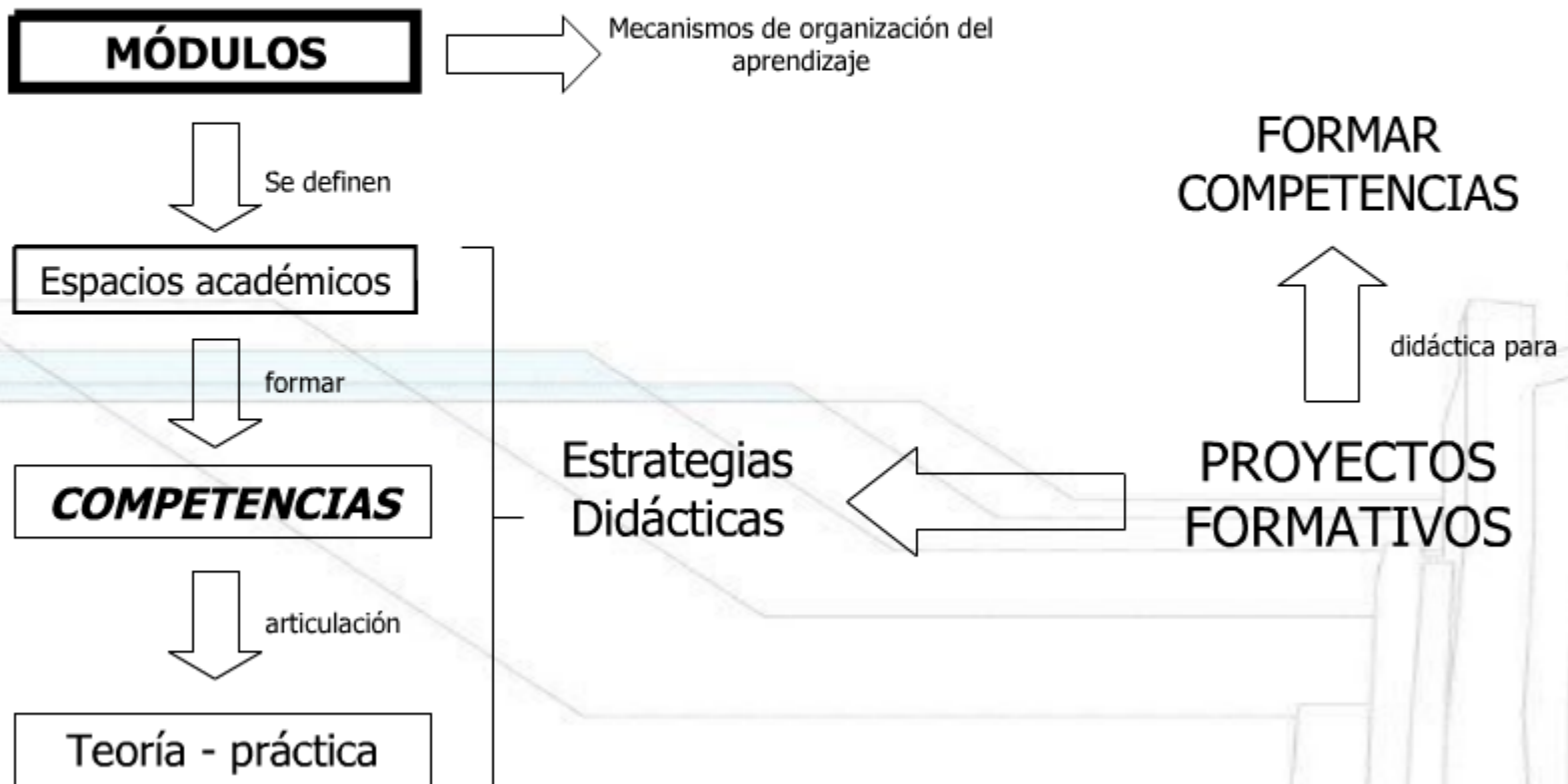
FINES DE LA FORMACION POR PROYECTOS

Formar competencias -integración del saber hacer con el saber y el saber ser-

Resolver problemas contextualizados.

Construir la realidad en su complejidad.

MÓDULOS vs PROYECTOS FORMATIVOS



¿QUÉ APRENDE UN ESTUDIANTE CON UN PROYECTO?

- A ser analítico, proactivo, reflexivo, aprendizaje significativo, ser comunicador.
- Integrar las competencias en el proceso formativo, generar mayor pertinencia en la adquisición del conocimiento.
- Desarrollar competencias.
- Aprende técnicas y actitudes.
- Aprende a investigar, a ser recursivo, madurar su formación técnica e integral y aprende a vender su imagen y del producto.
- Aprende la conceptualización de un método que permite un mejor desempeño laboral.

¿QUÉ APRENDE UN ESTUDIANTE CON UN PROYECTO?

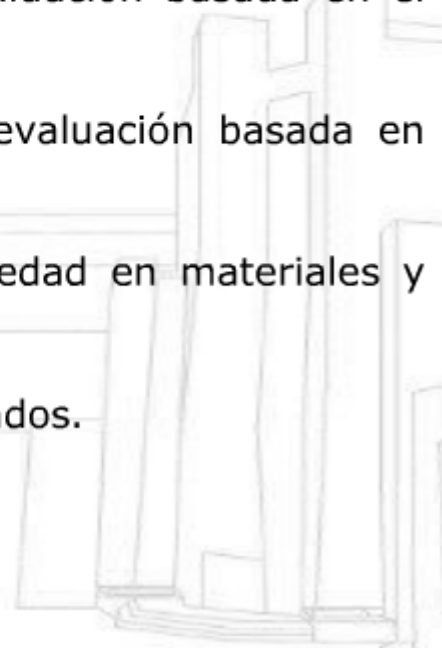
- Resolver un problema aplicando una metodología con la adquisición de conocimiento y por ende una competencia.
- Fortalece las competencias transversales, y permite el desarrollo de una mayor apropiación de las competencias específicas.
- Aprende a consultar, analizar y recolectar información, adquirir habilidades cognitivas y meta cognitivas, a solucionar problemas e innovar diseñar y comunicar.

¿CUÁL CREE USTED QUE SEA EL ROL DEL INSTRUCTOR FRENTE A LA FORMACIÓN POR PROYECTOS?

- El aprendizaje pasa de las manos del instructor a las del estudiante, de tal manera que éste pueda hacerse cargo de su propio aprendizaje.
- El instructor está continuamente monitoreando la aplicación en el ambiente de aprendizaje, observando qué funcionó y qué no.
- El instructor deja de pensar que tiene que hacerlo todo y da a sus estudiantes la parte más importante.
- El instructor se vuelve estudiante al aprender cómo los estudiantes aprenden, lo que le permite determinar cuál es la mejor manera en que puede facilitarles el aprendizaje.
- El instructor se convierte en un proveedor de recursos y en un participante de las actividades de aprendizaje.
- El instructor es visto por los estudiantes más que como un experto, como un asesor o colega.

¿CUÁL CREE USTED QUE SEA EL ROL DEL INSTRUCTOR FRENTE A LA FORMACIÓN POR PROYECTOS?

- Ser más entrenador y modelador.
- Hablar menos.
- Actuar menos como especialista.
- Usar más un pensamiento interdisciplinario.
- Trabajar más en equipo.
- Usar más variedad de fuentes primarias.
- Tener menos confianza en fuentes secundarias.
- Realizar más evaluación multidimensional.
- Realizar menos pruebas a lápiz y papel.
- Realizar más evaluación basada en el desempeño.
- Realizar menos evaluación basada en el conocimiento.
- Utilizar más variedad en materiales y medios.
- Estar menos aislados.



**VENTAJAS
DE LA
METODOLOGÍA
POR
PROYECTOS**

Aprendizaje
Integral

Práctico

Niveles Superiores
de Aprendizaje

Iniciativa
Propia

Activo

Cooperativo

Motivador

Investigador

Toma de
Decisiones

Globalizado

Creativo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Planificar y llevar a cabo proyectos tecnológicos de diseño, construcción, reconstrucción, adaptación y mejoramiento de productos (software, redes, mantenimiento, artes gráficas, etc.), aplicando las técnicas de documentación y gestión necesarias, anticipando los recursos materiales, tecnológicos y humanos necesarios para su realización, mostrando una actitud abierta y flexible ante los obstáculos imprevistos y las situaciones cambiantes y buscando un equilibrio entre valores estéticos, técnicos, funcionales, sociales y económicos.
- Transferir en la planificación y realización de proyectos tecnológicos sencillos, conocimientos y habilidades adquiridos en otras áreas, para adquirir conciencia de su funcionalidad en la resolución de problemas tecnológicos y en la satisfacción de necesidades humanas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Mantener una actitud de indagación y curiosidad hacia los elementos y problemas tecnológicos presentes en el entorno, valorando los aspectos positivos y negativos de la tecnología en la calidad de vida y su influencia en los valores morales y culturales vigentes.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo como procedimiento habitual para la realización de proyectos tecnológicos, demostrando interés y respeto por las ideas, soluciones y valores aportados por otros.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS

✉ Conocimientos

✉ Habilidades

✉ Destrezas

✉ Aptitudes

✉ Actitudes

✉ Valores



DESEMPEÑO
CON
CALIDAD

DESARROLLO HUMANO SOSTENIBLE

VIDEO