

Proyectos y Aprendizaje Basado en Proyectos

Se desarrollar en casa sin la guía del profesor o sin grupo de colaboración.	Requiere el guía del docente y un grupo de colaboración.
Se puede explicar en detalle en un simple trozo de papel realizado por el profesor.	Incluye muchos “se necesita saber” tanto por parte del profesor como de los estudiantes.
Se utilizan año tras año y se focaliza en un producto (poster, diorama)	Cubre muchos estándares (OAs) y requiere un buen grupo de profesionales formados para diseñar e implementar.
El trabajo del docente se realiza habitualmente después de que el trabajo ya se ha realizado.	El trabajo del docente se realiza habitualmente antes de que el trabajo ya se ha realizado.
Los estudiantes no tienen muchas oportunidades para tomar decisiones a lo largo del proyecto.	Los estudiantes toman la mayor parte de las decisiones a lo largo del proyecto aunque bajo la orientación del profesor.
Se realizan habitualmente “como el año pasado”.	Se base en preguntas guías que acompaña con cada elemento del aprendizaje e implica la necesidad de “saber.”
A menudo se evalúan en base a las percepciones del profesor que pueden ser (o no) compartidas con los estudiantes.	Se evalúan en base una rúbrica clara y bien definida realizada ex-profesor o específicamente diseñada para el proyecto.
Son cerrados, cada proyecto tiene el mismo objetivo.	Es abierto, los estudiantes toman decisiones que determinan el resultado o el camino para investigarlo.
No pueden ser utilizados en el mundo real, para resolver problemas reales.	Puede aportar soluciones a problemas del mundo real aunque no se pueden implementar.

No son particulares relevantes para las vidas de los estudiantes.	Pueden ser relevantes para las vidas presentes o futuras de los estudiantes.
No evocan el trabajo de la vida real.	Evocan o casi lo hacen los problemas de la vida real.
No incluyen el contexto o información de referencia o se basan en acontecimientos ya resueltos.	El contexto o información de referencia es real o si es ficticio es realista, atractivo y oportuno.
Se suelen basar en el manejo de una herramienta, por el manejo de la misma más que para resolver una cuestión específica (p.e. "haz un Prezi") .	Las herramientas tecnológicas se utilizan con un propósito claro y se eligen en función de los objetivos a lograr.
Ocurren después de que el aprendizaje haya ocurrido, son solo el "postre".	Se produce en el contexto de aprendizaje real.
Solo se entregan.	Se presenta a una audiencia pública, que puede ser incluso fuera del aula.
Todos los proyectos son iguales.	Cada proyecto es distinto/diferente.

Credito: Amy Mayer @friEdTechnology, www.friEdTechnology.com