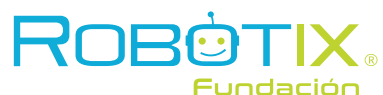




Aprendizaje basado en proyectos a través del juego

Guía de trabajo y aprendizaje para docentes y líderes educativos



| The LEGO Foundation

Datos de catalogación

Autores: Fundación RobotiX con apoyo de la Fundación LEGO.
Aprendizaje basado en proyectos a través del juego
Pedagogía y juego. *Talleres para fortalecer la práctica profesional docente*
1ª Edición
Área: Preescolar y Primaria
Formato: 21.5 x 27.9 Páginas: 152

“Los materiales digitales e impresos que componen el taller **Aprendizaje basado en proyectos a través del juego**, de la colección **Pedagogía y juego. Talleres para fortalecer la práctica profesional docente** son gratuitos, por lo que queda prohibida su venta”.

Aprendizaje basado en proyectos a través del juego ***Pedagogía y juego. Talleres para fortalecer la práctica profesional docente*** ***Guía docente***

Fundación RobotiX:

Roberto Saint Martin Suárez- **Director General**
Ana Pro Alcántara - **Coordinación de Proyecto**
Ignacio Daniel Salazar Durán - **Coordinación de Proyecto**

Estefany Villegas Lemus - **Diseño Curricular**
Sandra Ximena Mazón López - **Diseño Curricular**

Alejandra Elizabeth Guzmán Iñiguez – **Asistentes de diseño curricular**
María Gabriela Martínez Zamacona – **Asistentes de diseño curricular**

Primera edición, 2023



Corda ediciones[®]: Edición • Cuidado editorial • Corrección de estilo • Lecturas
• Ilustración • Diseño y Diagramación.

Fundación RobotiX

Es una fundación mexicana sin ánimo de lucro, que tiene por objetivo impulsar la implementación de metodologías educativas STEAM para la niñez y juventud, así como de las pedagogías lúdicas para las y los docentes en México.

El foco de nuestra fundación es impulsar la implementación de estas metodologías en forma curricular y con perspectiva de género con el objetivo de ampliar que más niñas, niños y jóvenes tengan acceso a estas oportunidades de desarrollo. Hacemos equipo con las autoridades educativas federales, estatales y municipales, así como con empresas socialmente responsables, fundaciones, voluntarios y la sociedad en general para un México de más oportunidades y bienestar social.

Contacto:

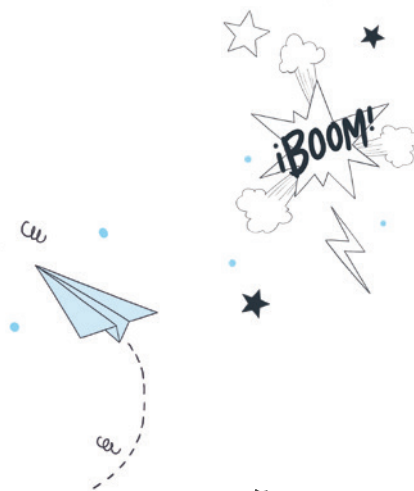
Fundación Robótica para la Educación A.C.
©2023 Derechos Reservados
Miguel Ángel de Quévedo #126, Col. Chimalistac,
Alcaldía Álvaro Obregón, Ciudad de México, México, C.P. 01070

fundacionrobotix.org
contacto@fundacionrobotix.org

Guía de uso	5
Psst... Psst	9
9 Razones para aprender el ABP	10
Módulo 1. ¿Qué hay por descubrir?	11
• Planeador de aventura	12
• Marco de referencia	13
• Ese mundo es posible	15
• El autocuidado importa	16
Módulo 2. ¡Para vivir el ABP hay que divertirse en el proceso!	19
• Planeador de aventura	20
• El Aprendizaje a través del juego y las pedagogías lúdicas	21
• ¿Sabes lo que dice la ciencia sobre el Aprendizaje a través del juego?	24
• ¿Qué es la inclusión en la educación?	26
• ¡Imagina los proyectos que podrás lograr!	28
• ¿Qué es el Aprendizaje basado en proyectos (ABP)?	30
• ¿Cómo vivirás la aventura?	32
• Los espacios clarificadores	43
• Características del Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	54
Módulo 3. Es momento de crear tus propias historias en preescolar y primaria	57
• Planeador de aventura	58
• ¿Cómo el ABP influye en el desarrollo?	59
• Formato de diseño del ABP	62
• Rúbrica de autoevaluación de mi proyecto ABP	79
Módulo 4. ¡La magia del desorden productivo!	85
• Planeador de aventura	86
• Desorden en el aula	87
• ¿Sabías que el desorden puede ser productivo?	90
• Consejos para implementar la magia del desorden productivo	92

Índice

• Construir un aula ABP inclusiva, colaborativa y feliz	102
• Inicio, desarrollo y cierre	106
• La evaluación no es siempre sinónimo de calificación	109
Módulo 5. ¡Actívate en esta aventura!	113
• Planeador de aventura	114
• Liderazgos transformadores y estilos de acompañamiento	119
• Modelo básico: pioneros de ABP	127
Módulo 6. Recuento de memorias de aventura	129
• Planeador de aventura	130
• ¿Cómo el ABP promueve la enseñanza de las ciencias y se vincula con el mundo real?	131
• Recapitulación del viaje	133
• ABP es colectivo	136
• ¡Conoce un poco del Club Secreto (no tan secreto) del ABP!	141
Anexos	142
Bibliografía	142
Diagrama	145
Preguntas Frecuentes	151



Guía de uso

Fundación *RobotiX* con apoyo de la *Fundación LEGO* deseamos que esta **Guía de Aprendizaje**, que forma parte del **Legado de Acreditaciones** "Pedagogía y Juego. Talleres para fortalecer la Práctica Profesional Docente" permita promover la motivación de las y los niños por aprender, impulsar su capacidad para generar nuevas ideas e imaginar alternativas, así como conectar con otros y con lo que les rodea de maneras positivas.

De igual forma, pretendemos que esta Guía sea una propuesta que celebre las diversidades y las diferencias entre las personas que conforman una comunidad educativa. En la que la educación inclusiva sea una herramienta de protección para las poblaciones más vulnerables y la punta de lanza de una transformación social.

Para cumplir con ello, hemos elaborado este material que presentamos como una herramienta que acompañe a las y los docentes en su travesía, favoreciendo la reflexión y aplicación de conocimientos y, haciéndolos partícipes activos del proceso. Esta Guía los acompañará comunicando:

Los objetivos de aprendizaje y la estructura del taller que están por cursar.

La relación que existe entre los objetivos de aprendizaje y su desarrollo profesional como docentes y líderes educativos.

Las reflexiones y actividades que les permitan profundizar en torno a "las escuelas" como lugares educativos que promuevan la inclusión y la equidad.

Las experiencias de aprendizaje que lleven a reimaginar el rol como docentes para crear entornos más empáticos y compasivos.

Las experiencias de aprendizajes y sus expectativas para lograr los objetivos de aprendizaje en cada módulo del taller.

La manera en que se evaluarán los aprendizajes.

Buscando favorecer la metacognición y el aprendizaje autorregulado por parte de las y los docentes en su experiencia de aprendizaje, se propone una organización de los contenidos en cuatro etapas del aprendizaje de acuerdo con la teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb (2014).

Estilos de aprendizaje de Kolb

“Aprendizaje es el proceso por el que se crea conocimiento mediante la transformación de la experiencia”.

David Kolb (1984)



- ¿Qué sucedió?
- ¿Cómo te sientes acerca de esta situación?
- ¿Qué acciones o palabras indican este sentimiento?
- ¿Puedes expresar tus sentimientos a través de palabras?
- ¿Qué palabras usarías para describir sus sentimientos?
- ¿Qué sientes?
- ¿Qué necesitas saber?

- ¿Qué principio ves en funcionamiento?
- ¿Qué ideas nuevas o modificadas tienes?
- ¿Qué sé ya sobre este contenido?
- ¿Este conocimiento está conectado con otras áreas que conozco o es completamente distinto?

- ¿Qué acciones debo tomar para aplicar el aprendizaje?
- ¿Qué resultados espero lograr como resultado de la aplicación de mi aprendizaje?
- ¿Cómo puedo usar lo que he aprendido?
- ¿Qué modificaciones son necesarias para que esto funcione para mí?

- ¿Cómo estoy evaluando, reflexionando y refinando mi aprendizaje a lo largo del proceso?

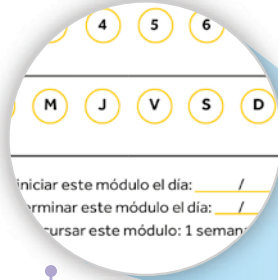
¿Cómo vas a vivir el aprendizaje a través de esta Guía?

A través de esta **Guía de uso** encontrarás los elementos de la **Guía de Aprendizaje basado en proyectos a través del juego** que te acompañarán durante tu camino por el taller.

1. La guía fue dividida en 6 módulos en los que se desarrollan los contenidos teórico-prácticos.

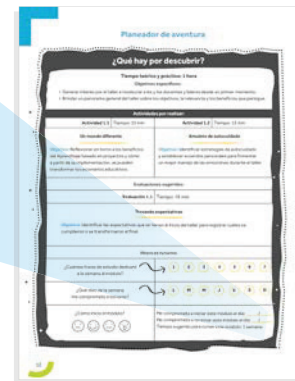


2. Cada módulo contiene un planeador de aventura, el cuál señala los objetivos del módulo, las actividades y evaluaciones contenidas en él.



3. Tiene un espacio para que indiques las horas y días que te comprometes a dedicarle al estudio de cada módulo.

Comenzar este módulo el día: / /
Terminar este módulo el día: / /
Cursar este módulo: 1 semana



4. Las actividades están diseñadas para que practiques lo abordado durante el desarrollo de cada módulo.



5. Las evaluaciones permiten conocer el grado en que te has apropiado los contenidos.



La guía está diseñada para que vivas en cuatro etapas el conocimiento: **experimental, conceptualizar, aplicar y reflexionar**. A lo largo de cada una encontrarás indicadores de colores e íconos que te indicarán en qué momento del proceso estás.

Las cuatro etapas son de la misma importancia, aunque no siempre las encontrarás en el mismo orden.



Experimental

Es una etapa concreta. Nos vamos a involucrar en una actividad o experimento. Normalmente es la base del aprendizaje.



Conceptualizar

En esta etapa vamos a teorizar lo que estamos aprendiendo. Se vale clasificar, jerarquizar y organizar el conocimiento. Nos va a permitir transferir el conocimiento del curso a nuestras aulas reales.



Aplicar

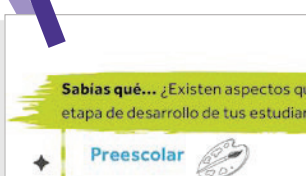
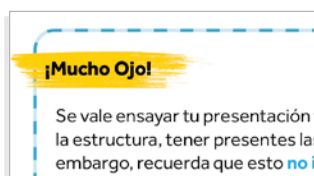
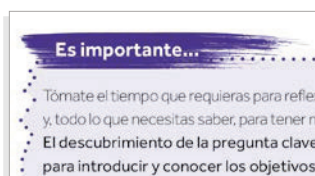
Aprendemos haciendo en el mundo real. Diseñaremos una pregunta, un recurso o un proyecto, integrando los principios del ABP.



Reflexionar

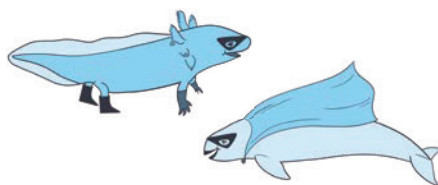
Es una etapa para observar y procesar lo que hemos vivido en la experimentación con el fin de comprender lo que hemos aprendido.

6. A lo largo de la guía encontrarás secciones que aportarán a tu autocuidado, las cuáles ayudarán a liberar el estrés y la tensión que has acumulado.



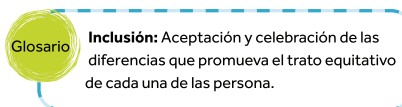
7. Ampliar tus conocimientos.

8. Podrás conocer opiniones de docentes, líderes educativos y especialistas en el ABP.



9. Te acompañarán personajes que te dan ideas sobre el ABP, sus ventajas y diversos usos.

10. Encontrarás un glosario para ampliar tu lenguaje ABP.



Y ¡muchísimas cosas más! que te permitirán vivir una experiencia completa de ABP y adquirir conocimientos y habilidades para diseñar proyectos acorde con las características e intereses de tus estudiantes.



Psst...Psst...

Para vivir aventuras, es necesario atreverse y es importante decir, que una gran razón te ha traído hasta aquí. Ahora que la encontraste o ella te encontró a ti, es tiempo de comenzar pues sin importar la edad esta guía te hará jugar.

Dentro de los múltiples caminos que pudiste elegir, algo maravilloso pasó, fue una admirable elección, la enseñanza es tu gran misión.

Pero para continuar es necesario imaginar, experimentar y crear pues por una educación diferente vamos a trabajar.

¡Has tomado una gran decisión! que seguramente tocará tu corazón.

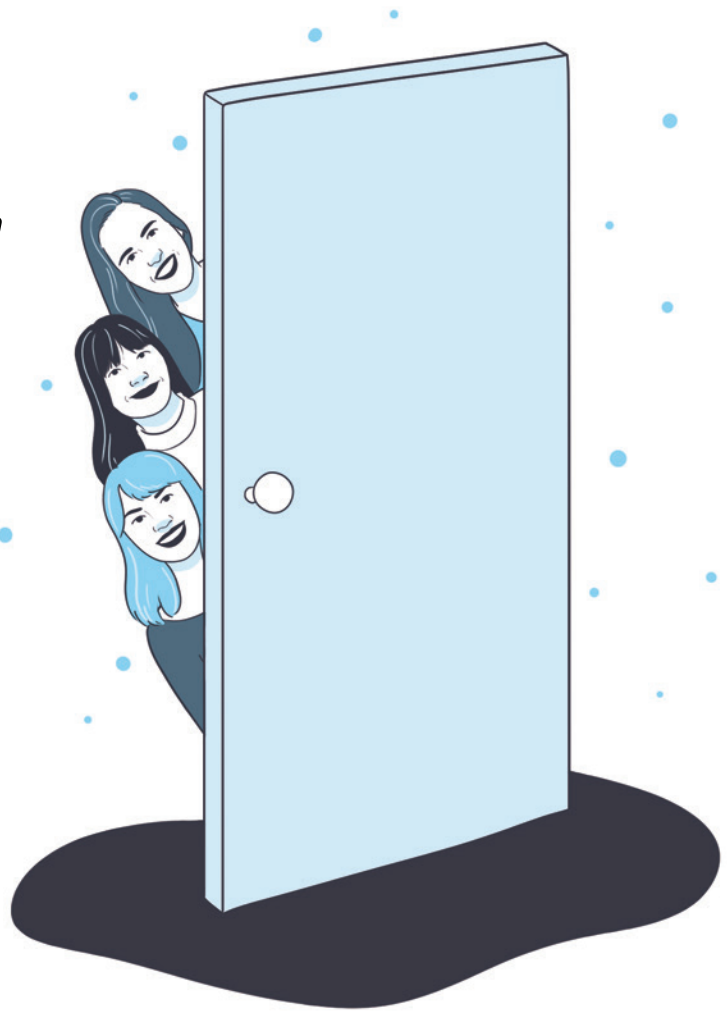
Educar es una forma de comunicar y aquí vamos a jugar con la forma de enseñar, pues una metodología muy peculiar te invitamos a probar.

Con el [Aprendizaje basado en proyectos](#) descubrirás conocimientos sin sufrimientos.

Porque no sólo se trata de presentar proyectos, sino de diseñar y vivir una dinámica que consta de distintos momentos el diseño e implementación despertarán tus talentos.

Lo ideal es transformar el mundo real y planear experiencias que a tus estudiantes vayan a entusiasmar porque si es creativo les será más significativo.

Si estás leyendo esta guía, es tu oportunidad para formar parte de esta valiente comunidad ¡Tu Guía y lápiz vas a preparar pues el "Club de Docentes ABP" está por comenzar!



9 razones para aprender ABP

1 Personas expertas dicen que gracias al ABP niñas y niños aprenden que, los trapecios, no son primos de los trapecistas pero sí tienen 4 lados.

2 Estudios demuestran que al implementar la metodología del ABP en los salones de clase, las y los niños construyen aprendizajes significativos, fortalecen su confianza, autonomía, colaboración y emoción por conocer siempre algo más.

3 Resulta que ABP es la nomenclatura de Aprendizaje basado en proyectos y no de Animales baila^rin^es pa^riaⁿchiⁿes.

4 Estudios geográficos del ABP demuestran que las palabras agudas y graves siguen a sus compañeras, las esdrújulas, porque en sus bolsillos traen brújulas que les orientan en la acentuación.

5 Con el ABP, las y los estudiantes aprenden más fácil ciencias, aprenden que los palíndromos no son ajolotes, sino serpientes literarias de dos cabezas a la vez ¿no lo crees?

Ella te dará detalle, ¿somos o no somos?, Isaac no ronca así, ella te da detalle.

Ahora léelo al revés.

6 Estudios sociales del ABP señalan que las personas docentes son más populares si comparten su comida a la hora del recreo y ganan puntos cuando comparten historias de aventuras que terminan en proyectos.

7 Agua pasa por mi casa, cate de mi corazón. Informes nutricionales dicen que gracias al ABP las y los niños comen sus verduras en el recreo y la pasan tan bien que en la escuela les gustaría vivir.

8 Iniciarse en la aventura del ABP, enriquece tu labor como docente, te reta y te hace cuestionar tus métodos de enseñanza. Te da la oportunidad de jugar en el aula, imaginar escenarios diferentes cada día y compartir la responsabilidad del aprendizaje con tus estudiantes (así como compartes tu desayuno en clase).

9 ... nueve de cada diez personas docentes han leído estos datos más de una vez para creerlos, las demás siguen sorprendidas por los puntos número 2 y 8.



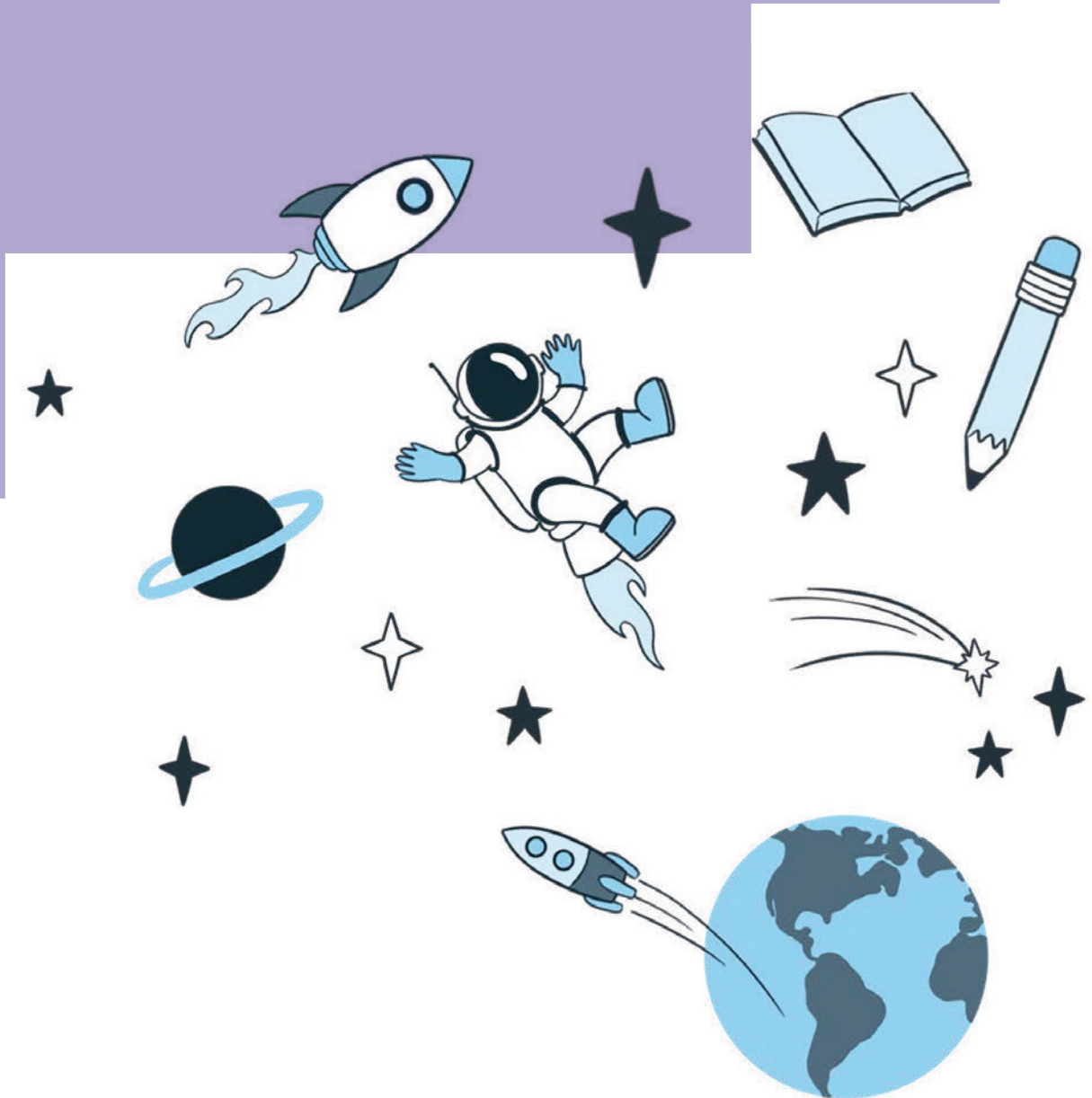
Después de reírnos en verso y antes de conocer el ABP a través del juego, queremos decirte que ¡al fin te encontramos! y te damos la bienvenida al Club secreto de súper espías, que no es tan secreto y tampoco de súper espías. Pero no te desanimes que, entre broma y broma, la verdad se asoma y, el que es perico donde quiera es verde.

Hoy ya eres parte del **Club de docentes ABP**. Lugar en el que recordarás cómo es jugar, vivirás desafíos salvajes cuidando mariposas, harás magia desordenada y liderarás aventuras asombrosas nunca antes vistas. Átate bien las agujetas y trae tus mejores gises, que el Aprendizaje basado en proyectos a través del juego espera por ti.

Firma tu registro al Club de docentes ABP

Módulo 1

¿Qué hay por descubrir?



La misión de este primer módulo será prepararte para comenzar con unos ejercicios que no pueden faltar ya que de autocuidado aprenderás antes de empezar a jugar y el imaginar tu presente con una educación diferente será la meta a alcanzar.

Planeador de aventura

¿Qué hay por descubrir?

Tiempo teórico y práctico: 1 hora

Objetivos específicos:

- Generar interés por el taller e involucrar a las y los docentes y líderes desde un primer momento.
- Brindar un panorama general del taller sobre los objetivos, la relevancia y los beneficios que persigue.

Actividades por realizar:

Actividad 1.1	Tiempo: 15 min	Actividad 1.2	Tiempo: 15 min
<p>Un mundo diferente</p> <p>Objetivo: Reflexionar en torno a los beneficios del Aprendizaje basado en proyectos y cómo a partir de su implementación, se pueden transformar los escenarios educativos.</p>		<p>Amuleto de autocuidado</p> <p>Objetivo: Identificar estrategias de autocuidado y establecer acuerdos personales para fomentar un mejor manejo de las emociones durante el taller.</p>	



Evaluaciones sugeridas:

Evaluación 1.1	Tiempo: 10 min
----------------	----------------

Trazando expectativas

Objetivo: Identificar las expectativas que se tienen al inicio del taller para registrar cuáles se cumplieron o se transformaron al final.

Ahora es tu turno:

¿Cuántas horas de estudio dedicaré a la semana al módulo?	 <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7
¿Qué días de la semana me comprometo a tomarlo?	 <input type="radio"/> L <input type="radio"/> M <input type="radio"/> M <input type="radio"/> J <input type="radio"/> V <input type="radio"/> S <input type="radio"/> D
¿Cómo inicio el módulo? <input type="radio"/> 😞 <input type="radio"/> 😊 <input type="radio"/> 😐 <input type="radio"/> 😮	Me comprometo a iniciar este módulo el día: ____ / ____ / ____ Me comprometo a terminar este módulo el día: ____ / ____ / ____ Tiempo sugerido para cursar este módulo: 1 semana



Marco de referencia

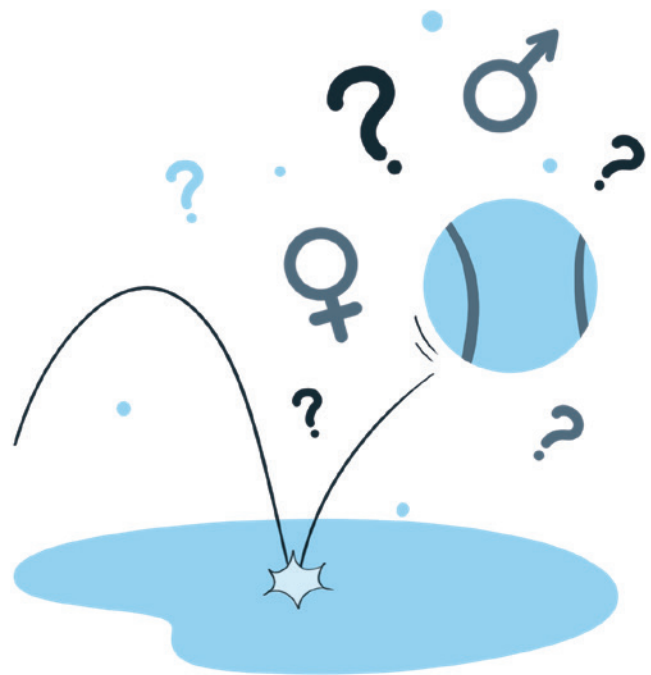
Los retos actuales requieren que la niñez tenga un papel activo en los desafíos globales para que contribuya a conformar un mundo caracterizado por una mayor paz, tolerancia e inclusión. Por ello, es importante encaminar la educación hacia procesos de enseñanza y aprendizaje que tengan la posibilidad de compartir conocimientos académicos de forma rigurosa mientras fortalecen las habilidades para la vida.

Si bien, el trabajo por proyectos es algo que ya conoces, el integrar la metodología del Aprendizaje basado en proyectos (ABP) de manera formal en las aulas, fortalecerá la **corresponsabilidad** entre tú y tus estudiantes. Imagina que logran juntos una **distribución equitativa de tareas** donde se incentiva a los y las estudiantes a responsabilizarse de su propio aprendizaje de forma **significativa, autónoma, inclusiva y, lúdica** para enriquecer y simplificar la vida en el aula.

Desde los tiempos de Sócrates y Aristóteles, se ha propuesto aprender de manera práctica, a través del **cuestionamiento, la indagación y el pensamiento crítico**. Sabías que en el año 1918 se habló por primera vez del término "Aprendizaje basado en proyectos" en la publicación del pedagogo William H. Kilpatrick titulada "El método de proyectos" (*The Project Method: the use of the purpose act in the educative process*) (Kilpatrick, 1918), desde entonces diversos autores han contribuido al desarrollo y perfeccionamiento de la misma; demostrando ser más eficaz que los métodos tradicionales para la enseñanza de matemáticas, habilidades de lectura, escritura, ciencias y otras disciplinas. (Beckett & Miller, 2006; Boaler, 2002; Finkelstein et al., 2010; Greier et al., 2008; Mergendoller, Maxwell y Bellísimo, 2006).

Imagina un salón nuevo, donde el ABP es tu metodología pedagógica favorita y que implementas un conjunto de tareas inspiradas en **preguntas desafiantes** relacionadas con el mundo real, y que tus estudiantes se emocionan viviendo un proceso de investigación y trabajan de manera autónoma, cooperativa y activa **impulsando la curiosidad, el trabajo en equipo y la búsqueda de soluciones que culminan con un producto público** presentado ante su comunidad. ¡Todo esto es posible!

El taller "**Aprendizaje basado en proyectos a través del juego**" tiene como objetivo general: **sensibilizar y conocer los principios básicos de la metodología del ABP para promover, en un nivel inicial, el diseño y uso de esta estrategia pedagógica con docentes y líderes de preescolar y primaria, buscando enriquecer la vida en el aula con autonomía, inclusión y juego.**





Un mundo diferente

Instrucciones:

Lee el siguiente texto en voz alta y contesta las siguientes preguntas:

Si tuvieras la posibilidad de ser parte de un mundo distinto donde todas y todos tienen la oportunidad de vivir una educación donde se aprende jugando, compartiendo y siendo parte de las decisiones para su aprendizaje...

1. ¿Qué características logras percibir en esas y esos estudiantes?

2. Ahora, repite mentalmente la pregunta y agrégale una pizca de imaginación para empezar a visualizar ese espacio, personas y actitudes:

¿Cómo te hace sentir? ¿Qué emociones te provoca?

3. Una vez que la escena se esté armando en tu cabeza, de forma viva y nítida, quédate un segundo observando:

¿Cómo son? ¿Cómo aprenden? ¿Cuáles son sus intereses?

4. Ya que pudiste visualizar ese mundo diferente, el cual tú estás creando, aterricemos con la siguiente pregunta:

¿Cómo la educación que están recibiendo puede impactar en su entorno?

Poco a poco ve regresando de esos escenarios. Gracias por imaginar un mundo diferente.

¿Qué podrías hacer tú como docente para que este mundo y objetivos sean posibles?

¿Qué habilidades necesitas desarrollar para apoyar a tus estudiantes en el logro de estos objetivos?

La finalidad de esta actividad, es que puedas imaginar mundos o escenarios educativos diferentes a los que viviste durante tu formación en la escuela, y empieces a construir esas posibilidades.



Ese mundo es posible



Addí Leyva - Docente de preescolar en Sonora



Los beneficios que he encontrado al implementar el Aprendizaje basado en proyectos en mi aula son que mis estudiantes trabajan en equipo y colaboran entre sí; se vuelven autogestores de su conocimiento; y su interés por aprender se mantiene porque saben que, su voz y elección, es tomada en cuenta en los proyectos.

Carmen Encinas - Directora de preescolar en Sonora

Inicié implementando el ABP como educadora y, actualmente, lo promuevo siendo directora de preescolar. Gracias a esta metodología he podido conocer más a las y los docentes, a las personas cuidadoras, madres, padres y familiares y a la comunidad que rodea el plantel. Al conocerles y, entender sus necesidades e intereses, es que hemos podido generar estrategias de cambio y transformación en nuestra escuela que benefician a los y las niñas de nuestra comunidad.



y tú...
¿Conoces algún docente o líder escolar
que practique y promueva el ABP?

NO TE PREOCUPES, te estábamos
esperando, ¡ya estás aquí!





El autocuidado importa

Hablar de autocuidado es reflexionar sobre las acciones, estrategias, y hábitos saludables que podemos implementar en nuestra vida para lograr un estado de bienestar. Es importante que este autocuidado esté en todas las áreas de nuestra vida, incluso en el trabajo y en el estudio.

Vamos a revisar un ejemplo:

La profesora Addí está muy entusiasmada por comenzar clases con su grupo, sin embargo, debe planear cómo lo hará. Este tiempo no lo tiene durante clases porque toda la atención va hacia sus estudiantes. Es una tarea a la que debe dedicarle tiempo extra.

Pero Addí también debe comer, relajarse un momento y dormir las horas adecuadas para estar lista. Por lo que, para completar su tarea, debe decidir cómo organizar su tiempo para cumplir con sus metas.

Eso es el autocuidado, tomar decisiones conscientes para nuestro propio bienestar. Es preguntarse: ¿qué necesito? y responder honestamente.

Aquí te van 4 consejos que te ayudarán a cuidarte durante este taller. Vamos a descubrirlos de manera divertida.

¡Jugaremos un crucigrama!

Cada palabra que debes encontrar es clave para recordar lo que puedes hacer para cuidarte.

Te recomendamos usar una lupa para encontrar las pistas que necesitas.

3...2...1 ¡¡¡A jugar!!!

Consejos de autocuidado

"Toma de decisiones conscientes dirigidas a procurar el propio bienestar. Es preguntarse ¿Qué necesito? y responderse honestamente."



Instrucciones:

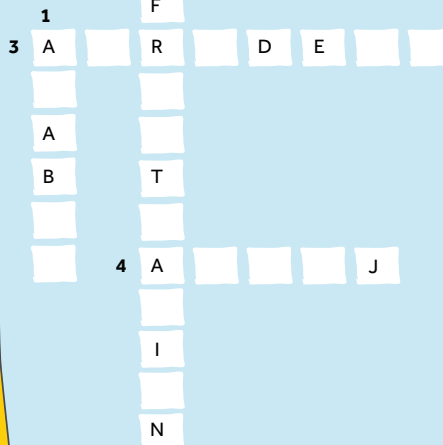
Para descubrir los cuatro consejos del autocuidado tendrás que adivinar 4 palabras clave. Lee las pistas con detenimiento y completa el crucigrama.

1 vertical

Es un comportamiento y cualidad que acostumbramos dar a los demás pero que lamentablemente no lo brindamos a nuestra persona.

2

F



3 horizontal

La palabra rima con "favorece" y te servirá mucho para reconocer todo lo valioso que tienes. Una vez que lo descubras hazlo constantemente

4 horizontal

Esta palabra está escrita al revés porque al crecer pierdes el interés y en este taller recordarás ese placer

1 Sé a __ ab __ contigo

Reconoce tus emociones preguntando: ¿Cómo me siento? ¿Cuál es su origen? ¿Cómo expreso esa emoción? y piensa...si alguien te contará que se siente de la misma manera ¿Qué harías para ayudarlo?

2 Acepta la f __ __ t __ a __ i __ n

Reconoce la emoción y regresa a la calma. Recuerda que el proceso de aprendizaje NO es lineal así que relájate es natural equivocarnos o no lograr nuestra meta. Lo importante es que puedas aprender de ello y continuar mejorando.

2 A __ r __ de __ __ cada día

Sentir y expresar aprecio por lo que has recibido en tu vida es un ejercicio que puedes practicar al finalizar el día. Piensa antes de dormir cosas que valoras y logros alcanzados. Puede ser una buena actividad para compartir en familia, con amigos y/o estudiantes.

4 ¡J __ __ ga más!

¡Diviértete! Realiza actividades que disfrutes, algún pasatiempo o ejercicio físico sencillo. Recuerda que reír estimula el corazón, los pulmones y los músculos, aumentando las endorfinas en el cerebro y reduciendo tu respuesta al estrés.

2 vertical

Es un sentimiento que experimentamos cuando no logramos una meta.

Consejos para dominar esta emoción:

- Práctica meditación o realiza ejercicios de respiración profunda.
- Haz actividades que disfrutes y te generen emociones positivas.
- Usa el autodiálogo para reconfortarte.
- Anticipa escenarios y soluciones.

1. Sé amable contigo 2. Acepta la frustración 3. Agradece cada día 4. ¡Juega más!



Actividad 1.2

15 minutos

Identifica tu amuleto del autocuidado

Para comenzar a hacer esto realidad hay que escribirlo. Cada persona, vive contextos distintos, por lo que, los acuerdos de autocuidado son personales y característicos de quien los crea. Ahora, es tu oportunidad de conocer tu entorno, posibilidades y necesidades para contestar las siguientes preguntas:

¿Qué hago para cuidar mis emociones?

Ejemplo: si siento frustración, voy a pausar el taller para hacer una actividad que me guste.

- _____
- _____

¿Qué hago para cuidar mi cuerpo y mi salud?

Ejemplo: cuando lleve mucho tiempo en mi silla, me voy a parar y hacer estiramientos por 5 minutos.

- _____
- _____

¿Qué hago para divertirme?

Ejemplo: voy a dedicar tiempo de mi día a una actividad recreativa.

- _____
- _____

¿Cómo me cuido en el trabajo?

Ejemplo: cada 60 minutos de trabajo, tomaré una pausa de 10 minutos para despejarme.

- _____
- _____

Una vez que finalices esta actividad escoge un objeto sencillo que se convierta en tu **"amuleto de autocuidado"** para representar y recordar todos estos compromisos personales.





Evaluación 1.1



10 minutos

Trazando expectativas

Toma unos minutos para reflexionar sobre las expectativas que tienes sobre esta Guía de Aprendizaje y contesta las siguientes preguntas:



• ¿Qué espero aprender de este taller?

• ¿Qué habilidades espero desarrollar en este taller?

• ¿Cómo espero relacionar lo aprendido en este taller con mi vida profesional?

• En este momento, ¿qué sé del Aprendizaje basado en proyectos (ABP)?



Reflexión final: Módulo 1

Tus estudiantes son el motivo por el cual has emprendido esta aventura, ellas y ellos representan el porqué quieres probar diferentes metodologías, seguir aprendiendo y ser la mejor versión de ti en el aula. Recuerda que eres una parte importante de su desarrollo y, que las experiencias que vivan en la escuela, les acompañarán en su vida adulta.

Que hayas imaginado un mundo diferente y a las y los estudiantes que lo habitan, te permite identificar qué herramientas, habilidades y conocimientos buscas que obtengan para

enfrentar el mundo real y los retos que les depara el futuro. Así como tú les motivas, deseamos que tus estudiantes te acompañen y sean tu motor para seguir este camino de aprendizajes.



Módulo 2

¡Para vivir el ABP hay que divertirse en el proceso!



*Para el ABP entender,
el Aprendizaje a través del juego tendrás que conocer,
sin olvidar que las diversidades celebrarás
pues el enfoque inclusivo nunca te dejará
ya que ese es el motivo
para que el Aprendizaje basado en proyectos sea significativo.
Una vez entendido, en estudiante te habrás convertido,
las 7 etapas fundamentales habrás vivido
a través de un proyecto ABP iterativo y divertido.*

Planeador de aventura

¡Para vivir el ABP hay que divertirse en el proceso!

Tiempo teórico y práctico: 9 horas

Objetivos específicos:

- Conocer los fundamentos básicos del Aprendizaje basado en proyectos (ABP), reconociendo las 5 características del Aprendizaje a través del juego (ATJ) y las características de la inclusión.
- Vivir como estudiante una experiencia de Aprendizaje basado en proyectos para reconocer sus características y etapas fundamentales.

Actividades por realizar:

Actividad 2.1 Tiempo: 15 min	Actividad 2.2 Tiempo: 15 min
Recuerda cómo jugar Objetivo: Reconocer experiencias pasadas para encontrar si se ha experimentado el Aprendizaje a través del juego en la práctica docente.	ATJ y ABP: lo mismo pero diferente Objetivo: Conocer el papel que tiene el juego en el ABP a través de la identificación de las similitudes entre dos metodologías: el ABP y el ATJ.
Actividad 2.3 Tiempo: 10 min	Actividad 2.4 Tiempo: 15 min
La educación de mis sueños Objetivo: Reflexionar acerca de las propias experiencias escolares para imaginar escenarios educativos alternativos para las y los estudiantes.	Carta invitación Objetivo: Mostrar cómo a través de una historia creativa se puede motivar e involucrar a los y las estudiantes desde el inicio de un proyecto ABP.
Actividad 2.5 Tiempo: 20 min	Actividad 2.6 Tiempo: 2 horas
¿Qué sé y qué necesito saber? Objetivo: Identificar qué sabes del desafío y qué necesitas conocer para resolverlo.	Dime qué encontraste Objetivo: Identificar las fases de la investigación (teórica y exploratoria) y, su importancia para ayudar a resolver la pregunta clave.
Actividad 2.7 Tiempo: 30 min	Actividad 2.8 Tiempo: 30 min
Prueba 1, 2, 3 Objetivo: Construir hipótesis para resolver el desafío, probar diferentes soluciones y crear el producto público.	Buzón de retroalimentación amigable Objetivo: Evaluar de forma objetiva, crítica y constructiva los proyectos de otros para su mejora.
Actividad 2.9 Tiempo: 20 min	Actividad 2.10 Tiempo: 15 min
Comparto al mundo lo que aprendí Objetivo: Fomentar un sentido de pertenencia e identificar las fortalezas del proyecto a partir de la retroalimentación constructiva.	Autoevaluación de la aventura Objetivo: Evaluar las habilidades desarrolladas en torno al ABP a partir del proyecto.

Evaluaciones sugeridas:

Evaluación 2.1 Tiempo: 15 min	Evaluación 2.2 Tiempo: 15 min
Foto personal de fortalezas Objetivo: Identificar las fortalezas con las que se inicia el proyecto y, hacer visible la diversidad dentro del aula que puede ser enriquecida a través del ABP.	Reflexionemos en 3, 2, 1 Objetivo: Evaluar el desarrollo del módulo mediante una reflexión sobre los contenidos y las habilidades aprendidas.

Ahora es tu turno:

¿Cuántas horas de estudio dedicaré a la semana?	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7
¿Qué días de la semana me comprometo a tomar el módulo?	<input type="radio"/> L <input type="radio"/> M <input type="radio"/> M <input type="radio"/> J <input type="radio"/> V <input type="radio"/> S <input type="radio"/> D
¿Cómo inicio el módulo?	Me comprometo a iniciar este módulo el: ____ / ____ / ____ Me comprometo a terminar este módulo el: ____ / ____ / ____ Tiempo sugerido para terminar el Módulo 2: 2 semanas.



El Aprendizaje a través del juego y las pedagogías lúdicas

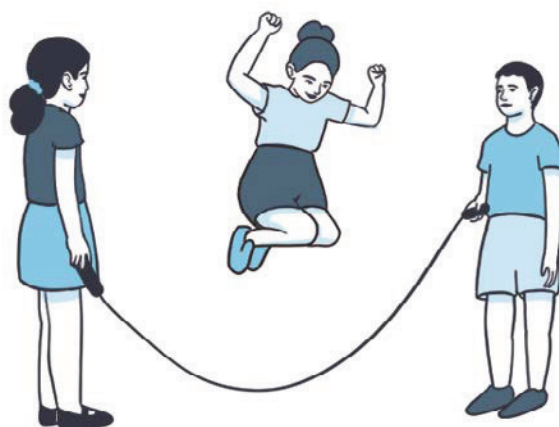
Para el **ABP**, incluir el **Aprendizaje a través del juego** es primordial ya que, las y los niños, a través de él obtienen conocimientos y habilidades esenciales para la vida.

Las pedagogías que potencian el involucramiento del estudiantado son muy importantes porque refuerzan su responsabilidad, su autoestima, su colaboración, entre otras. Es por ello que, las pedagogías lúdicas tienen como enfoque que las **habilidades para la vida** se conviertan en el eje orientador de la práctica educativa (Delors, 1996; González y Wagenaar, 2003). Entendiendo por habilidades para la vida los saberes elementales: **conocimientos, actitudes y valores que capacitan** a las personas para enfrentarse a los nuevos retos del presente y el futuro tanto en el aspecto profesional como en el socioemocional.

El jugar nos puede llevar a experimentar un **aprendizaje lúdico y significativo** que impacta de diversas formas, ya que favorece el dominio de los conceptos académicos por parte de las niñas y los niños. De hecho, el **interés y la motivación por aprender** son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego pues se les incentiva dentro del aula para que se involucren en su propio aprendizaje reforzando sus capacidades creativas y sociales.



A través del juego, los niños y las niñas buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, lo que hace de él un instrumento sumamente eficaz para la educación. **El juego es un vehículo que permite conocer el mundo de manera más realista**, pues abre ventanas hacia el ejercicio de roles complejos de la vida adulta, se involucra en la cooperación, en la comunidad y su contexto, y es una oportunidad para afirmar su propia personalidad y, tener aprendizajes situados y significativos (Velásquez Navarro, 2018).



Velásquez Navarro (2018) menciona que los entornos lúdicos de aprendizaje son propuestas educativas innovadoras. Tanto Piaget como Vigotsky hablan del juego como mediador en la adquisición de conocimientos y habilidades. Piaget mencionó que el juego **evoluciona** a la par del desarrollo humano, cada vez se vuelve más **simbólico**, centrándose en los intereses del niño o la niña. Mientras que Vigotsky aporta una visión del juego más social porque se aprenden distintas reglas de convivencia a través de él.





Actividad 2.1



15 minutos

Recuerda cómo jugar

Es momento de reconocer experiencias pasadas para encontrar si has experimentado el Aprendizaje a través del juego en tu práctica docente. Hagamos una dinámica, para ello necesitamos que traigas a tu memoria experiencias en el aula con tus estudiantes, pueden ser recientes o incluso aquellas que ya tengas de años.

Algunas situaciones que puedes tratar de rastrear dentro de tus experiencias son: la confianza entre estudiantes y docente, el tipo de actividad que realizaban, el espacio en donde se encontraban, el tiempo de trabajo, el número de estudiantes, el dominio del contenido, el tiempo de planeación de la clase, la disposición de las y los estudiantes, tu estado de ánimo, entre otras. Comencemos:

Piensa en alguna experiencia en el aula en la que consideres lograste alguno de tus objetivos curriculares con tus estudiantes:				
¿Cuál fue el objetivo que lograste?				
Dos decisiones que tomaste para lograr este resultado:		1.		
		2.		
Ahora, recurre a una segunda experiencia en el aula que te haya hecho sentir feliz y hayas disfrutado con tus estudiantes:				
¿Qué fue lo que ocurrió?				
Para finalizar tacha o colorea las características que repetiste en ambas experiencias:				
Significativo	Alegre	Involucramiento activo	Socialmente interactivo	Iterativo
La clase se vinculó con el mundo real.	Se generó un ambiente divertido.	Las decisiones se tomaron en conjunto.	Se trabajó en equipos y de manera colaborativa.	Hubo retroalimentación y pruebas constantes.



¿Qué significa el juego para ti?

Sonia Aguilar - Docente Multigrado en Guerrero

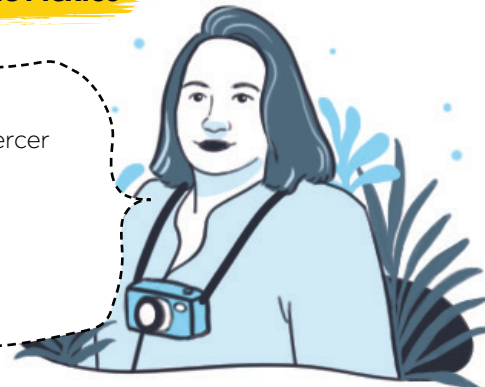


El juego es el medio por el cual puedo convivir y aprender, porque jugando descubres muchas cosas como las habilidades que tienes y el cómo desarrollarlas. En mi vida he jugado muchos deportes, recuerdo que la mayoría de mis compañeros lo tomaban como competencias pero yo lo veía como un juego para conocer distintas personas, de las cuales aún conservo amistades.

¿Recuerdas cuándo dejaste de jugar?

Sonia Castañeda - Docente Primaria en Ciudad de México

Yo dejé de jugar en quinto de primaria porque en ese grado estaba muy marcado el paso a ser "niñas y niños grandes". Recuerdo que en tercer grado tuve un maestro que me inspiró a dedicarme a la docencia. Por cómo impartía sus clases, dejó una marca muy fuerte en mí y, gracias a eso, quise seguir enseñando como él lo hacía, a través del juego. Lo más importante para los niños y las niñas es que aprendan jugando y que nunca dejen de hacerlo.



... y tú ¿Recuerdas a qué edad dejaste de jugar?

¿Por qué?

Enlista 2 mitos relativos al juego que justifiquen sacarlo de las aulas.

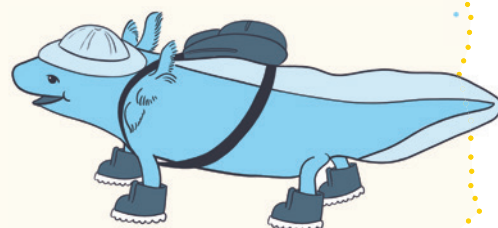
1.

2.

¿Qué significa el juego para ti?

El juego provoca momentos de felicidad, la cual es una sensación de bienestar que experimentamos cuando logramos nuestras metas o propósitos, esto **nos hace sentir motivación para plantearnos nuevos desafíos a resolver**. Si la vida en el aula respondiera a esta misma fórmula, estaríamos construyendo experiencias satisfactorias para nuestros estudiantes y nuestra vida docente en las que fomentemos el disfrute del aprendizaje.

Sabemos que no siempre estarás frente a escenarios felices en tu aula, sin embargo, a lo largo de este taller de Aprendizaje basado en proyectos encontrarás estrategias para hacer que estos momentos de bienestar sean más frecuentes.





¿Sabes lo que dice la ciencia sobre el Aprendizaje a través del juego?

Aquí algunos planteamientos:

Significativo. David Ausubel (1968) decía que de todos los aprendizajes que adquirimos en nuestra vida los **recordamos mejor cuando se le encuentra sentido a una experiencia al relacionarla con algo que ya se conoce**. Así, se puede pasar de lo repetitivo o memorizado, al aprendizaje significativo.

Alegre. La alegría es el corazón del juego. Es el gozo al hacer una tarea para el bien propio y el momentáneo entusiasmo por la sorpresa, la comprensión o el éxito después de superar los retos. Aquellas emociones que rebasen el umbral de lo convencional, dejarán una huella en nosotros. **Cuando estamos alegres producimos altos niveles de dopamina, lo que nos impulsa y motiva para aprender mejorando nuestra memoria, atención, adaptación y creatividad.**

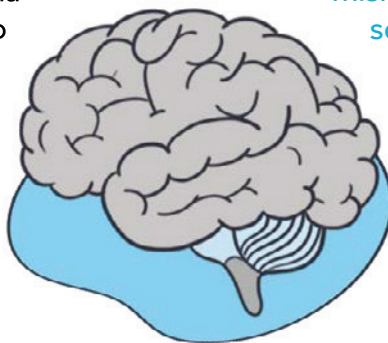
Iterativo: Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Recordemos que el juego **es un espacio para experimentar sin riesgos, por lo tanto, la iteración permite intentar, probar y volver a intentar**. La iteración **permite resignificar lo que entendemos por error**. Cuando los y las estudiantes se sienten libres de probar varias formas de resolver un problema, se les permite

aprender un tema desde diferentes puntos de vista. Con la práctica, la iteración involucra cada vez más redes neuronales relacionadas con la **toma de perspectiva, el pensamiento flexible, la perseverancia y la creatividad**.

Socialmente interactivo. En el caso de las y los niños, se observan relaciones positivas similares entre las habilidades del lenguaje, la creatividad, la inteligencia emocional y el juego social (Holmes, Romeo, Ciraola y Grushko, 2015). Nuestros estudiantes **aprenden a regularse a sí mismos y a seguir roles y reglas, mientras se fomenta la solidaridad, la empatía y generosidad** entre muchas otras ventajas.

Involucramiento activo. El cerebro está en un trabajo de concentración que le impide distraerse de la actividad en la que participa, mejorando la toma de decisiones y el aprendizaje para toda la vida. El involucramiento activo ocurre cuando **los y las estudiantes pueden confiar y apoyar a otros y recibir guía, en lugar de sólo recibir explicaciones**, a fin de acumular entendimiento y desarrollar nuevas habilidades.

Las y los niños juegan porque es su forma natural de descubrir su mundo. El juego representa momentos de **disfrute, felicidad y conexión con su entorno**.





Actividad 2.2

15 minutos

ATJ Y ABP: lo mismo pero diferente

Todo el camino que has recorrido hasta aquí busca reconocer la importancia del Aprendizaje a través del juego y, comprender cómo puede aportar en la implementación del Aprendizaje basado en proyectos. Con base en los conceptos revisados hasta este momento, realiza la siguiente actividad en donde podrás identificar las similitudes entre estas dos metodologías:

- ¡Presta mucha atención! Dentro de la sopa de letras hay palabras secretas que son fundamentales para el ABP... Busca las palabras resaltadas en color azul en la sopa de letras:

Y	S	O	C	I	A	L	I	Z	A	C	I	O	N
D	C	T	U	A	I	C	N	A	R	E	L	O	T
A	O	A	G	V	K	Q	F	E	W	P	B	O	C
D	N	J	I	V	B	Ñ	A	C	Q	U	D	M	O
I	C	A	M	W	U	T	M	A	A	N	D	O	L
U	E	N	A	O	I	Q	U	I	I	Z	I	T	A
Q	N	I	G	V	E	T	D	T	M	C	V	I	B
E	T	E	I	O	S	R	A	A	O	F	E	V	O
H	R	D	N	U	Y	M	T	P	N	W	R	A	R
E	A	F	A	P	Ó	N	R	M	O	Ú	S	C	A
D	C	E	C	G	O	Ú	E	E	T	J	I	I	C
M	I	T	I	Í	O	M	B	H	U	E	D	O	I
G	O	Í	O	L	M	T	I	Ó	A	V	A	N	O
B	N	B	N	Z	H	F	L	D	O	W	D	W	N

1. El ABP y el ATJ promueven la toma de decisiones y la **AUTONOMÍA**.
2. El ABP y el ATJ son metodologías innovadoras, que fomentan la **CREATIVIDAD**.
3. Cuando las y los estudiantes utilizan la **IMAGINACIÓN** el aprendizaje se vuelve significativo.
4. Algo fundamental en ABP a través del juego es mantener la **MOTIVACIÓN**, incluso en los momentos difíciles.
5. Cuando los temas son del interés de tus estudiantes, se promueve la **CONCENTRACIÓN**.
6. La **TOLERANCIA** a la frustración se practica en el ABP. No te preocupes, poco a poco irá siendo más fácil.
7. Tomar en cuenta las necesidades de las y los estudiantes promueve su **LIBERTAD**.
8. Fomentar la **SOCIALIZACIÓN** es clave porque ayuda a procesos como la adaptación y la regulación de emociones.

¡Muy bien! en la sopa de letras también encontrarás las siguientes 4 palabras secretas ¡Corre a descubrirlas y anótalas en la línea!

1. E??A??A

2. D??ERS?D?D

3. C?L??OR?C??N

4. E?U??A?DE GÉNERO



¿Qué es la inclusión en la educación?



La **inclusión en la educación** es un **proceso constante** que busca mejorar las formas de responder a las **diversidades**, permitiendo la **presencia**, la **participación**, la **valoración** y el **éxito** de todas las y los estudiantes. Por ello, es importante reconocer aquellos grupos que podrían estar en riesgo de discriminación, marginalización, exclusión o fracaso escolar, para promover desde tu rol como docente **espacios seguros de aprendizaje** que incentiven la pertinencia, el respeto a las **diversidades**, la **colaboración**, la **equidad de género** y la **empatía** en el aula.



¿Por qué es importante promover una educación inclusiva en el aula desde el ser docente?

Emma Tinoco - Especialista en inclusión



La importancia de promover la **educación inclusiva** dentro del aula por los y las docentes radica en que tenemos más de 30 años hablando de inclusión educativa y este tema sale de marcos, congresos y conferencias internacionales, incluso se ha convertido en **indicador de desarrollo para los países**. No obstante, en donde inicia y ocurre la verdadera **transformación** es dentro del salón de clases.

Es por ello que, la inclusión educativa tiene que ver con la **reflexión continua y profunda**, en donde los involucrados encuentren y cuestionen sus propios prejuicios y creencias. Este constante proceso reflexivo les va permitiendo ser cada vez más conscientes, tener paulatinamente, una postura más clara de lo que es su propia filosofía de la inclusión educativa y, les permite ampliar la **capacidad de celebrar la diversidad junto con sus estudiantes**.

La educación inclusiva lo que busca es que las escuelas sean **espacios seguros psicológica, emocional y socialmente**, en donde los y las estudiantes puedan desarrollar su máximo potencial, todas sus habilidades, aprendiendo a ser ellas y ellos mismos, y, que se equipen con todas las herramientas para enfrentar la aventura de la vida.

Glosario

Inclusión: aceptación y celebración de las diferencias que promueve el trato equitativo de cada una de las personas.



Como docentes, **somos modelo de participación, de escucha, de colaboración y de justicia** a favor de la sana convivencia en donde nadie quede fuera.

Revisemos algunas pautas pedagógicas, que nos ayuden como docentes a **fomentar la inclusión en nuestras aulas:**

- 1** Recordar que existe una amplia variedad de inteligencias y, que las y los estudiantes pueden tener mayor facilidad para ciertos conceptos y actividades. Démosles la variedad que necesitan para descubrir sus diferentes habilidades.
- 2** Considerar ajustes curriculares para estudiantes que tengan alguna discapacidad. Puedes fortalecer muchas otras de sus capacidades.
- 3** Usar variedad de ejemplos de mujeres, hombres, niños y niñas del mundo en diferentes contextos y roles, que hayan sobresalido en los temas que aboradas en clase y puedan inspirar a tus estudiantes.
- 4** Distribuir roles y responsabilidades dentro de la clase que rompan prejuicios y creencias de género, edad, posición social, etc. Distribuye e incentiva los liderazgos por igual entre las niñas y los niños.
- 5** Reforzar el respeto y cumplimiento de los acuerdos colectivos para fomentar una sana convivencia. Recuerda siempre preguntarles su nombre y cómo les gusta que les llamen, para que el grupo y tú respeten esa decisión. Su formación no sólo es académica, también es emocional, social y actitudinal.
- 6** Cuidar las frases y expresiones que utilizas en tu aula para no estereotipar o incluir juicios de valor dentro de su aprendizaje. Por ejemplo: "¿Por qué el azúcar hace daño?". El utilizar este tipo de preguntas que emite un juicio de valor predispone a tus estudiantes. Es mejor utilizar preguntas neutrales como: "¿Qué conocen sobre el azúcar?"

¿Cuál es para ti la importancia de la inclusión?

¿Qué acciones concretas puedes promover en el salón para que todos seamos incluyentes?



¡Imagina los proyectos que podrás alcanzar!

A las y los docentes:

¿Qué sentido tiene la educación? ¿Por qué las y los niños van a la escuela? ¿Cómo les educamos para la vida?

Piaget, Vigotsky, Ausubel y Dewey nos han acompañado en esta búsqueda por comprender el aprendizaje, y nos han sembrado la inquietud sobre lo que sí se puede enseñar de forma lúdica y vivencial. Podemos leer libros enteros de constructivismo, socioconstructivismo, andamiaje, entre muchos otros, sin embargo, en nuestra mente sigue flotando la pregunta **¿cómo hacerlo posible?**

Es importante sensibilizar a las escuelas, personas cuidadoras (madres, padres y tutores del estudiante) y los sistemas educativos para la creación y proyección de objetivos de aprendizaje realistas, alcanzables y saludables con el fin de prevenir tendencias educativas que con tal de dar resultados, y presumir que los y las estudiantes aprenden "más conceptos a más temprana edad", aumentan las cargas académicas de los mismos, confundiendo "más con mejores aprendizajes, incluso, omitiendo su bienestar (Parker y Thomsen 2019).

En 1991, Jacques Delors alzó la voz en un informe de la UNESCO y habló de esta necesidad, por lo que exhortó a llevar dentro del aula los pilares de la educación para que las y los estudiantes pudieran **aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir**. La OMS lo reiteró en 1993 cuando postuló el modelo de Habilidades para la vida. El discurso podrá ser repetitivo pero **¿dónde quedan nuestras acciones? ¿Será que hemos estado muy ocupados enseñando sin preocuparnos por el qué y el cómo aprenden las nuevas generaciones?**

La acumulación de conocimiento ya no es lo único que representa un bien socialmente valorado. Lo que el mundo actual exige son personas que puedan adaptarse y que puedan aplicar este conocimiento en nuestras realidades, no sólo adquirirlo. (Lewis 2017). Ahora, pensemos en cómo enseñamos y en cómo **el ejemplo y la práctica generan los verdaderos cambios**.

Frida Díaz Barriga (2010), nos dice que el Aprendizaje basado en proyectos exige un fuerte protagonismo de las y los estudiantes, pues partiendo de una situación detonadora, se fomenta la libertad del estudiante para que piense, dialogue, cree y encuentre una o varias soluciones al desafío original. Por eso el objetivo y la pregunta clave son tan importantes, ya que el y la estudiante podrán moverse en un gran océano de información o de ideas, pero tiene un rumbo claro que seguir, una misión que cumplir. El valor de esta experiencia pedagógica, está en la riqueza de adquirir por sí mismo conocimientos y desarrollar las habilidades y actitudes que el reto le requieran.

Así que **¿estás listo o lista para imaginar la educación de tus sueños?**

Con todo cariño de docente a docente.

Atentamente



El Club Secreto (o no tan secreto) de Docentes ABP



Actividad 2.3



10 minutos

La educación de mis sueños

Ya hemos imaginado un **mundo diferente** en el que tus estudiantes poseen ciertas características y habilidades que te gustaría ver en ellos, incluso cómo desde tu rol docente puedes fomentarlas. Ahora, es turno de centrarnos en tu experiencia y recordar:

¿Te preparó la escuela para la vida real? Si fue el caso ¿cómo lo hizo?

¿Qué habilidades consideras necesarias para este mundo cambiante?

¡Imagina! Si tú hubieras tenido la oportunidad de escoger tu forma de enseñanza aprendizaje con todo lo que actualmente sabes y, con todo lo que conoces sobre ti ¿cómo sería? Toma unos minutos para reflexionar.



¡Pausa activa!

Coloca un tache en el cuadro de la izquierda si...

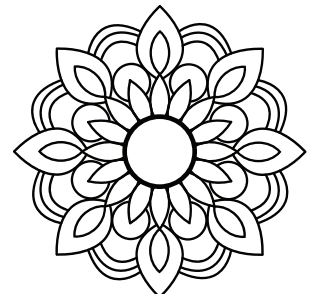
- Ya te has distraído más de tres veces con factores externos (laborales, personales, etcétera).
- Bostezas mucho y sientes punzadas en tu cabeza.
- Estás moviendo alguna parte de tu cuerpo constantemente.
- Ya no estás comprendiendo lo que estás leyendo.
- Comenzaste a realizar una actividad distinta.

Si has tachado tres opciones o más es momento de **"Inhalar - exhalar, inhalar - exhalar"**.

Pausa activa

Breves descansos de aprox. 3 a 5 minutos. Éstos permiten liberar el estrés y la tensión de nuestro cuerpo.

Cuando ya hemos pasado bastante tiempo concentrados en una actividad, podemos llegar a sentir frustración o agobio. Por ello, es necesario **dar un espacio para despejar nuestra mente**, por ejemplo, coloreando un mandala y, después, poder continuar con nuestra tarea.





¿Qué es el Aprendizaje basado en proyectos (ABP)?

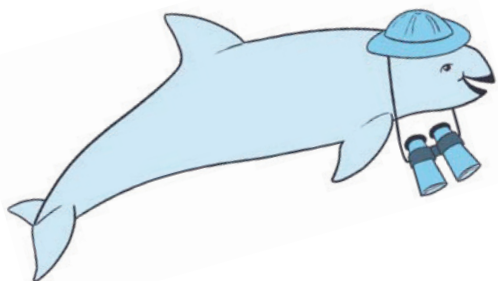
Sabemos que mantener a las y los estudiantes comprometidos con el aprendizaje y motivados en la escuela es un verdadero reto, incluso para los y las docentes más experimentadas (Railsback 2002). Por esta razón, proponemos el **Aprendizaje basado en proyectos (ABP)** o *Project-based Learning (PBL, traducción en inglés)* como una excelente estrategia para responder a estos desafíos. Reconocemos que los proyectos no son algo nuevo en la vida escolar, de hecho, el ABP tiene una larga tradición registrada desde principios del siglo XX y existe mucha investigación y evidencia sobre el tema, sin embargo, para las futuras referencias del taller partiremos de lo siguiente:

El Aprendizaje basado en proyectos es una **metodología activa y lúdica**, que propone una modalidad de enseñanza y aprendizaje con base en el **diseño, la implementación y la evaluación formativa** de proyectos aplicados en el aula, tomando en cuenta tres aspectos: **los intereses de los y las estudiantes, el currículo establecido y su vinculación con la vida real**.

Siendo uno de sus objetivos principales la **obtención de un producto público que refleje todo el proceso de aprendizaje colaborativo** que se vivió durante el proyecto (Blanchard, 2014). Es una forma diferente de trabajo en el aula que fomenta la **auténtica investigación de las y los estudiantes para el desarrollo de soluciones y la creación de productos** derivados de un problema o **pregunta desafiante** que esté relacionada con sus comunidades o contextos específicos. A través de este proceso, las niñas y los niños deben colaborar y retroalimentar constructivamente con el fin de conseguir **aprendizajes significativos** e impulsar sus diversas habilidades y fortalezas.



Con el tiempo y la práctica, **el Aprendizaje basado en proyectos, permite vivir y transformar las aulas en historias desafiantes, emocionantes, creativas y reflexivas** que impulsan a las y los estudiantes a involucrarse y responsabilizarse de su propio aprendizaje **creando un vínculo de corresponsabilidad y cooperación entre docentes y estudiantes**.



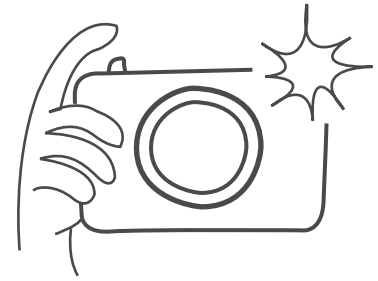
El Aprendizaje basado en proyectos en el aula se vive con la emoción de adentrarse en esta aventura, abarca tanto a una como docente hasta las niñas y los niños. Y, aunque **implica renuncias como la necesidad de tener siempre el control**, tener la última palabra, los materiales siempre organizados de forma impecable, a través del ABP **se adquiere algo más valioso que es la experiencia, el aprendizaje y la colaboración** que se da entre todas y todos en el salón de clases.



Evaluación 2.1

15 minutos

Foto personal de fortalezas



¡Estás a punto de iniciar una aventura!

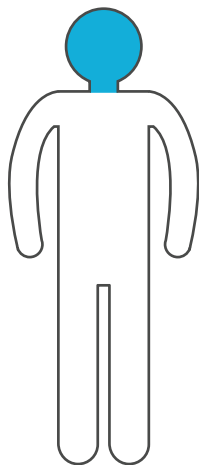
¡Rápido! Acomoda tu peinado, haz tu mejor pose, sonríe y muestra tus dientes...

¡FLASH! Te hemos tomado una foto, pero no es cualquier foto, aquí se ven reflejadas tus habilidades en colores.

1. Elige un color por cada habilidad. Si algunas están más desarrolladas que otras, procura que éstas predominen en tu coloreado. También puedes dejar espacios en blanco que representen las habilidades que deseas desarrollar a futuro.

- Inclusión
- Valentía
- Flexibilidad
- Atención al detalle
- Construcción de relaciones
- Creatividad
- Liderazgo
- Colaboración
- Comunicación y escucha activa

Dibuja en una hoja blanca esta silueta para que puedas realizar la actividad.



2. ¿Crees que haya una foto de fortalezas igual a la tuya? ¿Por qué?

3. Como docente ¿cuál es la importancia de identificar tus fortalezas?

4. ¿Cómo el ABP puede reforzar las fortalezas de tus estudiantes y las tuyas?

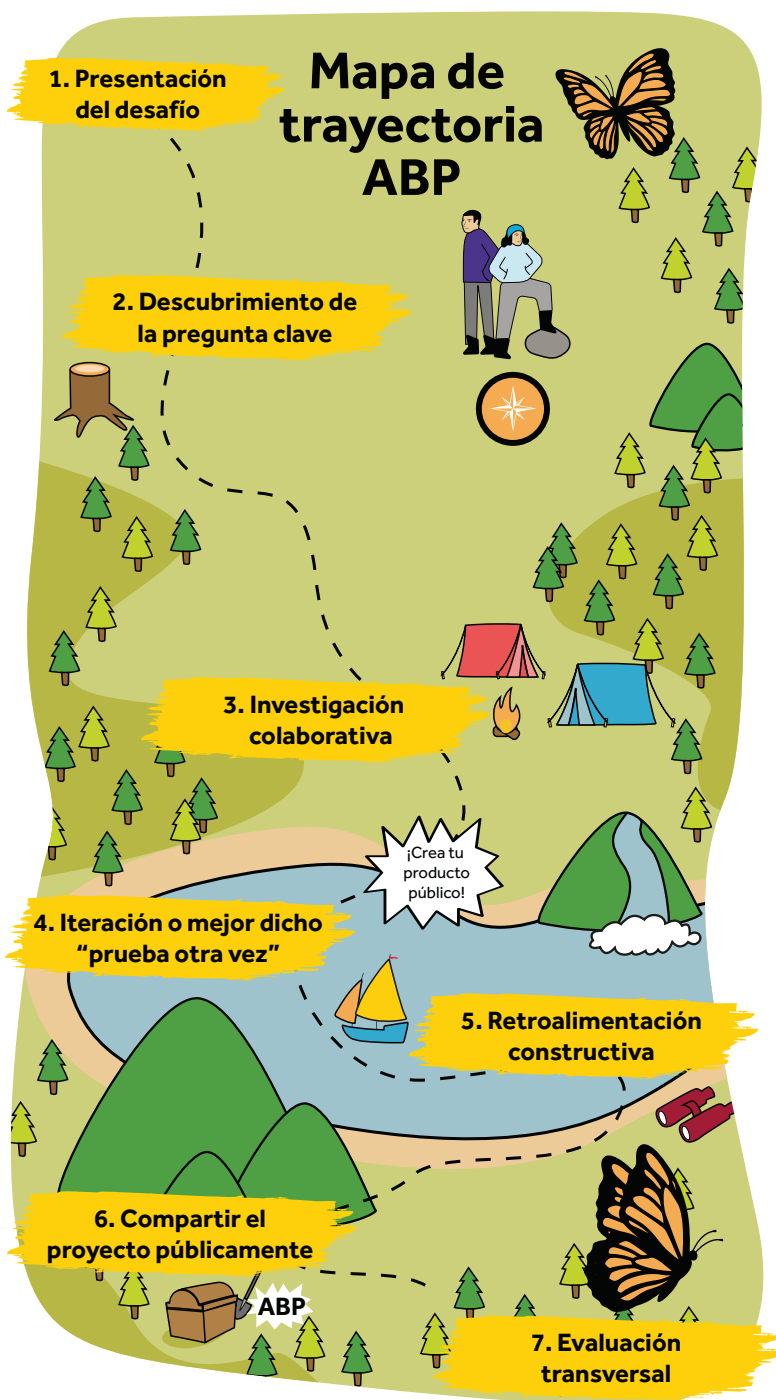
A través de esta metodología se valoran las fortalezas y diferencias de todas las personas. Cada integrante que participa en el proyecto tiene algo que aportar al grupo desde su diferencia y, algo que aprender, de las y los demás.

Replica este ejercicio con tus estudiantes.
¡Te servirá para crear equipos estratégicos y diversos!



¿Cómo vivirás la aventura?

Experimentar el Aprendizaje basado en proyectos es crucial para poderlo diseñar e implementar, por lo que en esta ocasión te convertirás en estudiante de sexto grado de primaria para jugar y aprender a través del proyecto llamado “Guardianes de la Naturaleza”. Comenzamos presentándote las **7 etapas fundamentales** que vivirás en tu proyecto de ABP:



1. **Presentación del desafío:** motiva e invita de manera creativa, a las y los estudiantes, a participar en una experiencia desafiante que esté vinculada con un problema del mundo real.
2. **Descubrimiento de la pregunta clave:** se formulan las metas y objetivos con el grupo para introducir una pregunta que guiará lo que se va a aprender en el proyecto.
3. **Investigación colaborativa:** observación y exploración del entorno que les rodea donde los y las estudiantes se documentan de diferentes fuentes para obtener información relevante y fiable.
4. **Iteración o mejor dicho "prueba otra vez":** ésta es una característica cien por ciento compartida con el Aprendizaje a través del juego. Con la información encontrada, las y los estudiantes reflexionan y comienzan a diseñar diferentes posibilidades para dar solución a la pregunta clave e **inician con la creación de su producto público**.
5. **Retroalimentación constructiva:** se reflexiona y se diseñan diferentes soluciones para la creación del producto público.
6. **Compartir el proyecto públicamente:** las y los estudiantes se reconocen como agentes activos y responden dudas o comentarios que puedan surgir de la audiencia.
7. **Evaluación transversal:** en ABP se evalúa todo el proceso, se valora el esfuerzo personal y grupal observado a lo largo del proyecto. Esta evaluación, no puede centrarse sólo en el producto público. Adicional a ello, es importante que tus estudiantes evalúen el proyecto, y tú, te autoevalúes como persona diseñadora docente.



Etapa 1.

Presentación del desafío



LAS MARIPOSAS MONARCA

Son ahora una especie en peligro de extinción

La mariposa monarca migratoria, la subespecie icónica común en América del Norte, fue declarada hoy en peligro de extinción por la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN), la principal autoridad mundial sobre el estado de la diversidad biológica.

La mariposa, conocida por el trayecto que realiza dos veces al año de 4023 kilómetros a través del continente entre sus áreas de verano e invierno, ha disminuido entre un veintitrés y un setenta y dos por ciento en los últimos diez años, según la UICN.

Aunque por mucho tiempo se ha considerado que la monarca está amenazada, su inclusión en la Lista Roja de la UICN (el inventario del estado de conservación de las especies) marca la primera vez que se declara oficialmente en peligro de extinción.



<https://www.nationalgeographicla.com/animales/2022/07/las-mariposas-monarca-suna-especie-en-peligro-de-extincion> Consultada: enero 8, 2023



¡Tenemos que hacer algo para salvaguardarlas!

Necesitamos de los Guardianes de la Naturaleza para que se unan a este equipo y emprendan acciones a favor del hábitat de las mariposas.

En esta aventura te acompañará el Club de docentes ABP, donde Addy, Carmen, Sony, Yenni; Sonia y Gil serán tu equipo en todo el proceso.

¡ATENCIÓN!

¡Te ha llegado una invitación muy especial!





Actividad 2.4



15 minutos

Carta invitación

Léela con atención y firmala para formar parte del equipo.

Futuros guardianes de la naturaleza:



Somos la **Organización Internacional "Animales por el mañana"** encargada de proteger especies de animales en México. ¿Sabías que en la actualidad existen 475 especies en peligro de extinción y 896 en amenaza de pasar a esa categoría?

Estamos buscando a personas comprometidas con la naturaleza y el medio ambiente, que sean **valientes, flexibles, creativas, resilientes, líderes**, que estén dispuestas a proteger la biodiversidad y generar estrategias que ayuden a salvar a las mariposas monarcas.

Para ser parte de este equipo debes comprometerte a lo siguiente:

- Dar tu mayor esfuerzo durante todas las etapas hasta concluir el proyecto.
- Consultar múltiples recursos para completar la investigación.
- Probar soluciones conocidas y desconocidas hasta encontrar la más adecuada.
- Mantener la motivación incluso en momentos difíciles y continuar intentando.
- Compartir con tu comunidad los hallazgos y conocimientos obtenidos.
- Diviértete, aprende y disfruta cada etapa del proyecto.

Si te gusta la aventura y quieres salvar a las mariposas monarca ¡únete a este equipo!

Huella

Nombre y firma





Etapa 2.

Descubrimiento de la pregunta clave

¡Mira nuestra propuesta de pregunta clave!

Siendo "Guardianes de la naturaleza"...
¿Cómo podemos identificar elementos de la biodiversidad que, nos puedan ayudar a diseñar un modelo de hábitat adecuado para salvar a las mariposas monarca?



Actividad 2.5



20 minutos

¿Qué sé y qué se necesita saber?

Ahora que ya conoces la pregunta clave, vamos a hacer un primer ejercicio para clarificar ¿qué sabemos? y, ¿qué necesitamos saber para continuar con el desafío?



- En el primer recuadro escribe lo que sabes sobre la mariposa monarca, puede ser cualquier cosa que hayas escuchado o leído.
- En el segundo recuadro escribe qué consideras necesario saber sobre la mariposa monarca para resolver la pregunta clave.

¿Qué sé?	¿Qué necesito saber?
<p>Por ejemplo: ¿has visto alguna vez una mariposa monarca? ¿Qué recuerdas de ella?</p>	<p>Por ejemplo: ¿qué es biodiversidad? ¿Qué elementos necesitan en su hábitat las mariposas monarca para sobrevivir?</p>

Es importante...

Tómate el tiempo que requieras para reflexionar sobre todo lo que ya sabes y, todo lo que necesitas saber, para tener mayor claridad en tu proceso.

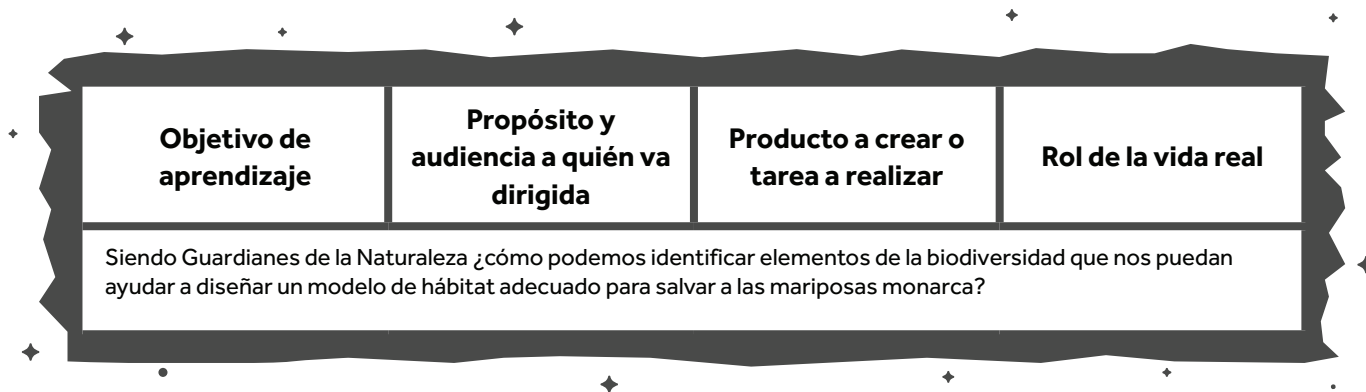
El descubrimiento de la pregunta clave es un primer momento para introducir y conocer los objetivos de aprendizaje que persigue el proyecto, así como empezar a reflexionar y empatizar con la problemática propuesta. Esta pregunta siempre se construye mejor de forma **colaborativa**.



Has experimentado la fase de “descubrimiento de la pregunta clave”.

Ahora descifra la estructura que tiene esta pregunta.

Elige cuatro colores diferentes por cada elemento y, en la pregunta clave, identifica y subraya el que les corresponda.



¿Se parece a algún aprendizaje esperado que conozcas?

¿Qué pasaría con el proyecto si no hubiera una pregunta clave?



Etapa 3.

Investigación colaborativa

En esta etapa ampliaremos el conocimiento a través de una investigación. Aquí, las y los estudiantes investigan por su cuenta y comparten sus hallazgos para responder a la pregunta clave.

Hay diferentes formas para conocer más sobre un tema, además de libros y revistas especializadas que puedes consultar, es muy importante recurrir al espacio que te rodea visitando lugares públicos como parques, museos, reservas ecológicas, exposiciones, bibliotecas, comunidad, el patio de tu escuela o en tu casa, que te permitan interactuar de forma cercana con la realidad y, observar los distintos factores que influyen en tu objeto de investigación.

¡Hagamos investigación en equipo!

Revisemos la bibliografía sugerida por las personas diseñadoras del proyecto, la cual fue seleccionada para clarificar parte de nuestras dudas y garantizar el recorrido por los aprendizajes esperados.



Si quieres conocer más sobre el Aprendizaje colaborativo y cooperativo, te recomendamos revisar el taller “Evolución y Juego”.

Nota 1

¿Qué es la biodiversidad?

La **biodiversidad** o diversidad biológica es la variedad de la vida. Este reciente concepto incluye varios niveles de la organización biológica. Abarca a la diversidad de especies de plantas, animales, hongos y microorganismos que viven en un espacio determinado, a su variabilidad genética, a los ecosistemas de los cuales forman parte estas especies y a los paisajes o regiones en donde se ubican los ecosistemas. También incluye los procesos ecológicos y evolutivos que se dan a nivel de genes, especies, **ecosistemas** y paisajes. En cada uno de los niveles, desde genes hasta paisaje o región, podemos reconocer tres atributos: la composición, la estructura y la función.

La **composición** es la identidad y variedad de los elementos (incluye qué especies están presentes y cuántas hay), la **estructura** es la organización física o el patrón del sistema (incluye abundancia relativa de las especies, abundancia relativa de los ecosistemas, grado de conectividad, etc.) y, la **función**, son los procesos ecológicos y evolutivos (incluye a la depredación, competencia, parasitismo, dispersión, polinización, simbiosis, ciclo de nutrientes, perturbaciones naturales, etc.).

México es considerado un país **“megadiverso”** ya que forma parte del selecto grupo de naciones poseedoras de la mayor diversidad de animales y plantas, casi el 70% de la diversidad mundial de especies (considerando los grupos más conocidos: los anfibios, los reptiles, las aves y los mamíferos y las plantas vasculares). Este concepto es distinto al concepto de biodiversidad.

La pérdida y deterioro de los **hábitats** es la principal causa de pérdida de biodiversidad. Al transformar las selvas, los bosques, los matorrales, los pastizales, los manglares, las lagunas y, los arrecifes, en campos agrícolas, ganaderos, granjas camaroneras, presas, carreteras y zonas urbanas, destruimos el hábitat de miles de especies. Muchas veces la transformación no es completa pero existe **deterioro de la composición, la estructura o la función** de los ecosistemas que impacta a las especies y, a los bienes y servicios, que obtenemos de la naturaleza.

El hábitat se pierde por el **“cambio de uso del suelo”** de ecosistemas naturales (bosques, selvas, pastizales, etc.) a actividades agrícolas, ganaderas, industriales, turísticas, petroleras, mineras, etc., todas ellas contempladas en las evaluaciones de impacto ambiental de la Ley General del Equilibrio Ecológico y la Protección al Ambiente (LEEPEA, Sección V, 2013) y, normas y reglamentos asociados.

Fuente: <https://www.biodiversidad.gob.mx>

Consultado el 3 de abril de 2023



Nota 2

Mariposa monarca

¿Qué es una mariposa monarca?

La mariposa monarca es una de las mariposas más reconocidas y mejor estudiadas del planeta. Sus alas naranjas presentan rayas negras y bordes con puntos blancos. Se caracterizan por su **migración estacional**: durante el invierno, millones de monarcas migran desde Estados Unidos y Canadá al sur, hacia California y México.

Área de distribución

Las mariposas monarca son **nativas de América del Norte y del Sur**, pero se han ido expandiendo hacia otros lugares cálidos donde crece el algodoncillo. En América del Sur ya no existen. En América del Norte, se dividen en dos grupos principales: los monarcas occidentales, que se reproducen al oeste de las Montañas Rocosas y pasan el invierno en el sur de California; y las monarcas orientales, que se reproducen en las Grandes Llanuras y Canadá, y pasan el invierno en el centro de México y otros lugares de Oceanía. Las majestuosas mariposas viajan unos 4.500 km hasta llegar a este lugar protegido.

La **desaparición del algodoncillo** es una de las razones que explican esta reducción en la población de monarcas. El algodoncillo, único lugar donde las monarcas ponen sus huevos y único alimento para las orugas, solía crecer en las áreas agrícolas y sus alrededores. La eliminación sistemática del algodoncillo en los últimos años, así como el mayor uso de herbicidas, ha reducido significativamente la cantidad de algodoncillo disponible.

El **cambio climático** también preocupa por varias razones. Las monarcas son muy sensibles a los cambios de temperatura y clima, por lo que el cambio climático puede afectar los procesos biológicos, como la **reproducción y la migración**. Además, como se están originando condiciones climáticas extremas, los hábitats de hibernación, la disponibilidad de algodoncillo en los hábitats de reproducción y la supervivencia en general se ven afectados (si el calor o el frío es extremo, las monarcas mueren).

- **NOMBRE COMÚN.** Mariposa monarca
- **NOMBRE CIENTÍFICO.** *Danaus plexippus*
- **CLASE.** Invertebrada
- **ALIMENTACIÓN.** Herbívora
- **PROMEDIO DE VIDA EN LA NATURALEZA.** 6 a 8 meses

Fuente: [National Geographic](#)
Consultado el 10 de junio de 2022





Actividad 2.6

2 horas

Dime qué encontraste

Es tu momento para salir y observar, visitar sitios e investigar, **recuerda que uno de los objetivos más importantes del Aprendizaje basado en proyectos es que te comprometas a salir a vivir el mundo y no te quedes sólo con un medio de investigación como es el Internet.** Te recomendamos tomar dos horas para hacer tu investigación, puedes distribuirlas de la forma que mejor te acomode para que al finalizar puedas continuar con el proceso.

Si no sabes por dónde empezar, te presentamos las siguientes tablas **“Dime qué encontraste”** y **“Guía de observación”** que pueden ser de utilidad para iniciar tu investigación.

Dime qué encontraste				
Lo que necesito saber (recurre a la actividad pasada) ¿qué sé y qué necesito saber?	Pregúntale a alguien sobre...	Investiga en libros y/o revistas.	Visita páginas confiables de Internet y/o videos.	Realiza investigación de campo (museos, reservas ecológicas, parques).
Ejemplo: ¿qué es biodiversidad?				
Ejemplo: ¿por qué las mariposas monarca viajan a México?				
Ejemplo: ¿qué necesitan para sobrevivir?				
Ejemplo: ¿cómo puedo ayudar desde mis acciones a la conservación de especies?				
Otro				
Otro				

Guía de observación		
Fecha:	Hora:	Lugar:
¿Cómo está el clima?	¿Qué animales puedo observar?	
¿Qué plantas puedo observar?	¿Qué otros elementos puedo observar?	
Notas:		

Investigación confiable



El ABP se caracteriza por **activar la curiosidad** de los y las estudiantes sobre temas y problemáticas del mundo real. Sin embargo, es importante que el proceso de investigación sea confiable y constante, es decir, que se atiendan todas las dudas y se verifique la información en distintos medios de consulta.

¿Será verdad?

¡No te quedes con el primer resultado! Verifica en distintas páginas y medios para confirmar que la información es verídica.

¿Está bien escrito?

El contenido sigue un razonamiento lógico y cuida la ortografía.

¿Dónde fue publicado?

Ten en cuenta el medio en el cual se publica dicho contenido por si pudiese haber algún tipo de sesgo en la información o publicidad.

Por eso al investigar siempre es importante preguntar...

¿Quién lo escribe?

Mira quién escribe la información. Trata de ver las credenciales del autor y su reputación.

¿Cómo lo encontraste?

Utiliza buscadores avanzados y visita medios oficiales o académicos para llegar a documentos más confiables.

¿Es actual?

Y recuerda... NO TODO ES INTERNET

Sugerencias de búsqueda

1. Sintetiza lo que deseas buscar en una frase y escríbela entre comillas en el buscador.
2. Identifica "palabras clave" para facilitar y agilizar las búsquedas.
3. Te sugerimos adaptes las recomendaciones previas de acuerdo al grado escolar de tus estudiantes.

En la Etapa 2 realizaste la actividad "¿Qué sé y qué necesito saber?". Escribe las preguntas que te surgieron sobre la información que no tenías y necesitabas saber:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Ahora, responde cuáles fueron las respuestas que encontraste a estas preguntas:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Ahora hemos vivido una fase importante: **la investigación colaborativa.**

¿Cómo se sentirían tus estudiantes investigando si no conocieran la pregunta clave?



Pausa ABP: espacio clarificador

Antes de iniciar con la siguiente etapa, cuéntanos:

¿Cómo te sentiste con tu investigación?

¿Qué recursos y lugares exploraste?

¿Cuál fue la diferencia de investigar desde distintos espacios y medios, a hacerlo desde un solo recurso de investigación?



Sabemos que probar cosas que no acostumbramos hacer implica flexibilizarse para intentar algo nuevo. Lo importante es que ya te estás acercando a otro tipo de fuentes de consulta y, así también, podrás motivar y ponerle el ejemplo a tus estudiantes.

Ahora, necesitamos **hacer un espacio para dudas y poder clarificar ideas** ¿hay algo dentro de tu investigación o proyecto que aún no te quede claro?



Yo encontré el término SEQUÍA en varios recursos de mi investigación, sin embargo, aún no me queda claro:
¿cómo es que afecta a las mariposas monarcas?
¿Qué relación hay entre hábitat y biodiversidad?

¿Tú tienes algunas otras preguntas?

Para responder estas preguntas te compartimos la siguiente conversación, entre especialistas que invitamos para hablarte sobre el tema, para ayudar a resolver dudas y, avanzar en la investigación. Si esta información no es suficiente, sería una gran oportunidad para tomar las riendas de tu aprendizaje y buscar con tus medios las respuestas que necesitas.



Están amenazadas, ciertamente, porque observamos una tendencia a su disminución, pero lo que también vemos es que las poblaciones fluctúan año con año y, esto se da por diferentes razones, uno de los efectos más importantes que causan estas fluctuaciones es el clima. El cambio climático es un factor, la sequía complica la situación.

Especialista en proyectos de conservación forestal

En algunos sitios, la escasez de agua es evidente y, en estos casos, los sitios de hibernación de la mariposa monarca también son afectados, pues el estrés hídrico genera debilitamiento del arbolado que provoca la presencia de plagas forestales. En consecuencia, hay menos alimento y espacios para la reproducción.

Director de la reserva de mariposas monarca



Para evitar su extinción, hay acciones de conservación a nivel federal. Actualmente se está trabajando con distintas instituciones gubernamentales y ambientales para supervisar que los recorridos permanentes no generen disturbios dentro de su hábitat y disminuir la tala clandestina, como medida preventiva. La población también puede contribuir, con flores nativas de sus estados para que las mariposas monarca encuentren espacios donde alimentarse.

Activista



En ABP es importante invitar a personas expertas en el tema a tu aula o de forma virtual para acercar a las y los estudiantes con experiencias reales de su comunidad y puedan retroalimentarles.

¿Te das cuenta como el cambio climático y la falta de agua afectan los bosques donde llegan las mariposas monarca?



Los espacios clarificadores

Son pausas que puedes implementar en todas las etapas del proyecto con la finalidad de que las y los estudiantes puedan reflexionar sobre su propio aprendizaje utilizando las siguientes preguntas: **¿qué estoy aprendiendo?** **¿Cómo estoy aprendiendo?** y **¿para qué lo estoy aprendiendo?**

Durante todo el proyecto destina espacios de tiempo para corroborar que tus explicaciones estén siendo claras, que tus estudiantes tengan la capacidad de explicar a otros estudiantes lo que están aprendiendo y, si hay algunas dudas se puedan resolver o tomar en cuenta. Por ejemplo, puedes dividirlos de la siguiente manera:



- Preguntas sobre indicaciones: **¿ahora qué hay que hacer?** **¿Puedo usar plumones o sólo colores?**
- Preguntas sobre el tema: **¿qué es un hábitat?** **¿Qué es el cambio climático?** **¿Cómo podemos ayudar?** **¿Por qué a las mariposas no se las comen los demás animales?**
- Preguntas relacionadas indirectamente al tema: **¿cómo sobrevive un león al cambio climático?** **¿Los pingüinos también están en extinción?** **¿Cómo puedo trabajar en una reserva ecológica?**

La generación continua de preguntas es lo que busca un proyecto ABP.



Etapa 4.

Iteración, o mejor dicho, prueba otra vez

En el Aprendizaje basado en proyectos, la generación de propuestas y soluciones a la problemática del proyecto, es indispensable. Por lo que, esta etapa es el momento para experimentar y jugar creativamente con base en el desafío planteado en la pregunta clave:

Siendo Guardianes de la Naturaleza ¿cómo podemos identificar elementos de la biodiversidad que nos puedan ayudar a diseñar un modelo de hábitat adecuado para salvar a las mariposas monarca?

Como colaboramos con la organización “Animales por el mañana” ha llegado el tiempo de iniciar con el diseño de nuestras propuestas de modelo de hábitat. Recuerda que **la iteración** se refiere a la repetición o la práctica de algún aprendizaje o producto para que éste sea cada vez mejor. Se trata de **probar diferentes soluciones para encontrar la que mejor te funcione.**



Actividad 2.7

 30 minutos

Prueba 1, 2, 3...

El propósito es que lleves a cabo algunos bocetos del producto público que presentarás como parte del proyecto. Empecemos:

1. Dibuja dos bocetos que te ayuden a visualizar lo que necesita tu modelo de hábitat para ayudar a las mariposas monarca.
2. Prueba distintas ideas, anímate a realizar más de los dos bocetos sugeridos.

Adicionalmente, te compartimos **3 atributos de la biodiversidad** que debes considerar en tu boceto:

- **Composición:** ¿qué especies, plantas, animales y hongos están presentes?
- **Estructura:** ¿cuántas hay de cada una? ¿Cómo conviven entre ellas?
- **Función:** ¿cómo mitiga tu modelo de hábitat procesos como la depredación, la competencia, la polinización y, cómo afecta su ciclo de vida?

Y no olvides que tiene que reflejar tu propuesta de solución a la pregunta clave.

¡Aquí comienza la construcción de tu producto público!

Prototipo 1 de hábitat para mariposas monarca

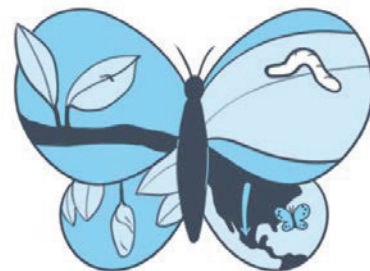
Prototipo 2 de hábitat para mariposas monarca

Ejemplos de Prototipos

Ejemplo 1



Ejemplo 2



¡FELICIDADES! Te has atrevido a equivocarte y, a aprender de ello. Esperamos que estas otras propuestas de tu equipo, te inspiren a complementar tus bocetos.

Es momento de empezar a elaborar el producto público. Hay diferentes formas para compartir todo el proceso. En el caso del ABP, **estos hallazgos se tienen que concretar en un producto físico**, por ejemplo: el periódico escolar, la obra de teatro, el debate, la historieta, la campaña de comunicación, la feria escolar o una propuesta tecnológica o artística entre muchas otras opciones. Conocerás más de estas propuestas en el siguiente módulo.



En el ABP, tu **voz y elección** como estudiante son fundamentales, por lo que tú elegirás el producto público que más te guste. Intenta nuevos productos que te lleven a encontrar soluciones innovadoras, recuerda que, el que escojas, tiene que ayudarte a representar tu modelo de hábitat y, la solución que propones para ayudar a las mariposas monarca. Elige entre estas 3 opciones:

Una campaña de comunicación o publicitaria

Es un conjunto de estrategias ideadas para difundir y anunciar un producto, servicio o necesidad de la comunidad. Pueden ser comerciales, spots, carteles, volantes, trípticos... comunicados en redes sociales.

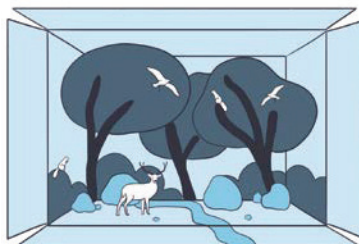
Ejemplo: Yenni desarrolló un tríptico informativo para recaudar donativos, el cual busca difundirse en todas las plazas comerciales y zonas turísticas.



Un diorama

Es un tipo de maqueta que muestra figuras y ecosistemas representados dentro de un entorno.

Ejemplo: Sonia realizó un diorama, donde se reflejan todos los componentes necesarios para la vida, reproducción y subsistencia de las mariposas monarcas. Agregando mensajes que fomenten su cuidado.



Un prototipo tecnológico

Es una representación en 3D de un modelo de solución usando el potencial de distintas tecnologías.

Ejemplo: Sony innovó a través de la creación del prototipo de un chip de sensores de movimiento que propone ser instalado en todos los bosques de pino, ocotal y oyamel con la finalidad de poder detectar el número de mariposas monarca que llegan y, movimientos bruscos que se generen en los árboles, para lanzar una alarma a las autoridades en caso de que se detecte actividad de tala ilegal.



¿Qué producto elegiste?

Dentro de los bocetos que realizaste en la actividad 2.7 elige el que más te haya gustado para dar solución a la pregunta clave. Representalo a través del producto que hayas elegido para mostrar de forma creativa tu investigación y compartir tus reflexiones al finalizar.

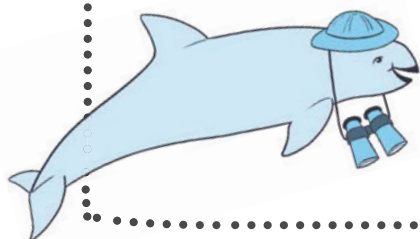
Las y los estudiantes han de tener voz y participar en las decisiones sobre su forma de trabajo.



Etapa 5.

Retroalimentación constructiva

La retroalimentación es un **proceso dinámico** que permite generar y recibir comentarios de otras personas para identificar oportunidades de mejora en el producto que se está trabajando. La opinión que se genere debe ser constructiva, es decir, que aporte un valor agregado al trabajo realizado, como mencionar:



La **pregunta clave** es una brújula que te guiará en esta aventura y, es importante, que todo el grupo la tenga presente en cada una de las etapas. Antes de iniciar con la retroalimentación, realiza un ejercicio que permita tener presente la pregunta clave. Ello facilitará que, las y los estudiantes, se centren en responder a través de sus proyectos.

Shh silencio...

... la maestra Sonia nos explicará los avances del proyecto con un diorama.

Hola, mi nombre es Sonia y voy a hablar sobre mi diorama, en él represento lo que considero es un hábitat ideal para que las mariposas monarca puedan regresar a México los siguientes años. Un hábitat es el área donde pueden vivir ciertos animales, plantas e insectos, también la mariposa monarca. Este les provee de diferentes recursos como comida, agua, refugio y, condiciones ambientales como el clima, los depredadores, los competidores, que permiten que las especies sobrevivan y se reproduzcan. Las mariposas monarca son lepidópteros, es decir, insectos con alas escamosas. Viajan de California a los bosques del estado de Michoacán y Estado de México para hibernar.



Algunas especies son sumamente vulnerables a la alteración de su hábitat y, no se pueden adaptar tan fácilmente, a estas modificaciones. Debido a la alteración de los bosques, la tala inmoderada y el cambio de temperatura es que las mariposas monarca han modificado su ciclo de vida y ahora están en la lista de especies en peligro de extinción.

Gracias a la investigación que realicé, aprendí que las sequías intensas, la escasez de agua, los incendios graves y las altas temperaturas, son resultado del cambio climático y de la disminución de la biodiversidad. También hay buenas noticias. El primer paso para preservar y cuidar la biodiversidad: es conocerla. No es algo ajeno o lejano a nosotros, sino todo lo contrario: es esencial para que haya vida en el planeta. Con la pérdida de la biodiversidad, perdemos en nuestra vida diaria alimentos y agua de calidad, todo tipo de productos provenientes de la naturaleza.

Al perder biodiversidad, nuestra economía y nuestra salud pierden también.



Actividad 2.8

30 minutos

Buzón de retroalimentación amigable

La maestra Sonia nos acaba de compartir su proyecto, es momento de que le des tu retroalimentación. Para ello necesitamos que escribas lo siguiente:

Algo positivo	Algo nuevo	Propuesta
¿Qué te gustó del proyecto?	¿Qué aprendiste?	¿Qué sugieres para mejorar?

Reflexiona sobre la retroalimentación que brindaste y piensa: si tú estuvieras recibiendo este mensaje ¿cómo te sentirías?

Te compartimos la retroalimentación que la maestra Addy le compartió a la maestra Sonia:

Sonia, me encantó cómo va tu proyecto y cómo lo explicaste, fue muy claro. Te quiero felicitar mucho porque se nota el esfuerzo en tu trabajo, aparte de toda la información sobre el cambio climático que nos compartiste y, que ahora, entiendo mejor.

Algo que me sorprendió mucho de tu exposición fue la relación que mencionaste, entre la vida de las mariposas con nuestro día a día. Yo creía que, quienes podrían ayudarlas, eran las personas que viven en Michoacán, sin embargo, hoy nos has platicado que, se trata de un problema tan grande, que también nos afecta a nosotros. Por lo tanto, hay acciones en casa que podemos llevar a cabo para cuidarlas.

En tu explicación mencionaste la palabra "biodiversidad" y, hubiera sido muy interesante que nos explicaras, en dos o tres palabras, qué significa exactamente, para que a la audiencia le sea más fácil recordarlo. Con relación a lo que nos contaste, he pensado que podemos informarnos más sobre lo que está pasando, no desperdiciar agua, sembrar flores endémicas y, cuando visitemos las reservas ecológicas respetemos su hábitat guardando silencio, cuidando su espacio y llevándonos la basura que generemos en el recorrido.

Espero que esto te sirva para enriquecer tu solución y propuesta al proyecto.



Ahora es momento de buscar a una persona de confianza a quien le puedas compartir los avances de tu proyecto y, así recibir, comentarios similares a los que tú has realizado en la primera parte.

Toma unos 15 minutos para explicar tus avances, recibe los comentarios y una vez que termines con tu proceso de retroalimentación, contesta lo siguiente:

¿Cómo te sentiste al dar y recibir retroalimentación?

¿Cómo lo harías diferente la próxima vez?

La retroalimentación constructiva es una herramienta que permite **motivar y orientar las acciones** de las y los estudiantes y docentes, para **lograr un objetivo o resultado** esperado. Las formas de retroalimentación van desde formas orales y escritas no formales, hasta formatos de apoyo como listas de cotejo, escalas de desempeño, dianas de evaluación, rúbricas, por escrito o digitales. Hay que verlo como un proceso **normal**, no tener miedo a escuchar distintas sugerencias para realizar ajustes o cambios y mejorar nuestras propuestas.

La constante construcción de un aula segura, empática y respetuosa, da pie a que actividades como la retroalimentación, se desarrollen de forma armónica. **El objetivo final de la retroalimentación debe ser el proporcionar a los y las estudiantes una actitud de "yo puedo hacer esto"**. Refuerza su autoestima mencionando que los comentarios van dedicados a su primer avance y, no, a su persona. **Puede que la retroalimentación no siempre sea positiva, pero es parte del proceso y lo valioso es iterar hasta lograrlo.**



Etapa 6.

Compartir el proyecto públicamente

Es importante poder compartir tu proyecto no sólo al finalizarlo sino durante el proceso de desarrollo. En el ABP **cada actividad del proceso es esencial**, no se centra únicamente en el producto público, sino que **se valora y evalúa cada una de las etapas**.

La presentación es solo un paso más...

Sin embargo, toda presentación tiene una estructura y es importante considerarla antes de la exposición pública. Para facilitar este paso, pregúntate lo siguiente:

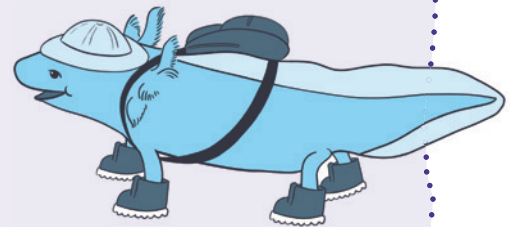
1. ¿De **qué** trata mi presentación?
Reconocer el tema que se investigó y tener muy presente la pregunta clave puesto que es la que orienta el proceso de aprendizaje y sobre la que se explica una respuesta.
2. ¿A **quiénes** (audiencia) les estaré exponiendo?
Conocer a tu audiencia te permite tomar decisiones sobre cómo te gustaría explicar tu propuesta.

3. ¿Cuáles son las **emociones** que quiero despertar en mi audiencia?
Así como tú has vivido la presentación del desafío de una manera atractiva y llena de emociones, es momento de que puedas provocar eso mismo a quienes te escuchen, de esta manera lograrás mostrar porque tu propuesta es valiosa y de qué manera impactará a la comunidad.
4. ¿Cómo voy a **comenzar** a hablar del tema?
Imagina ¿qué te gustaría mostrar primero? mencionar la pregunta, ver un video, escuchar sus opiniones, existen muchas oportunidades de llamar la atención y presentarte con tu audiencia.
5. ¿Cómo explicaré el **desarrollo** del tema?
Piensa si ésta será la parte más larga de tu presentación y cómo podrías simplificarla un poco.
6. ¿Cómo voy a **terminar**?
Siempre es bueno tener conclusiones para terminar tu presentación y los hallazgos finales, piensa cómo te gustaría abordar el final y cierre.

Es importante...

Lo que hace **poderoso y significativo** al aprendizaje obtenido con la metodología del ABP es que el conocimiento construido rebasa las paredes de las aulas para ser **compartido con la comunidad**; y eso permite que perdure en quien lo trabajó, así como en quienes se les compartió.

Compartir el proyecto públicamente permite que las y los estudiantes se **comprometan con el equipo, con la calidad de su investigación y con los productos públicos y colectivos**. Adicional, aprenden lo que es **hablar en público, manejar el estrés y argumentar sus ideas al resolver dudas de la audiencia**.



Actividad 2.9

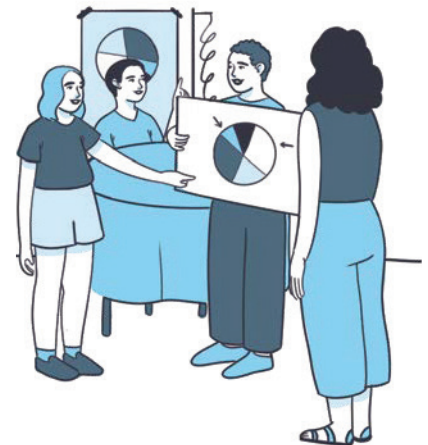


20 minutos

Comparto al mundo lo que aprendí

Para vivir la etapa de presentación del proyecto te sugerimos lo siguiente:

- Pide a alguna persona que conozcas y que sea de tu confianza, que participe como tu audiencia. Pueden ser familiares, colegas o amistades.
- Ensaya previamente. Recuerda tener claro tu inicio, la explicación y el cómo vas a concluir.
- Interactúa en todo momento con tu modelo de hábitat mientras lo explicas.



Te compartimos la siguiente actividad que te ayudará a ensayar adecuadamente tu presentación pública:

Mi plan de presentación	
¿De qué trata mi presentación?	
Mi audiencia es:	Quiero que mi audiencia sienta:
¿Cómo voy a comenzar?	
¿Qué haré en la parte central?	
¿Cómo voy a terminar?	

¡Haz hecho un increíble trabajo para llegar hasta aquí! Al tener como una de las metas el compartir tu proyecto con más personas, ya sean pares, expertas, familiares o personas que te rodean se **fomenta el sentido de pertenencia y el compromiso colectivo por llegar a esa meta común** aprendiendo a **comunicar las ideas de una forma efectiva, negociando durante todo el proceso y recibiendo retroalimentación.**

¡Mucho Ojo!

Se vale ensayar tu presentación final, preparar materiales, organizar la estructura, tener presentes las posibles metas a alcanzar, sin embargo, recuerda que esto **no implica que tu exposición se convierta en una memorización** de lo aprendido, tiene que sentirse más como una conversación. No tiene que ser perfecta, **lo más importante es divertirse en el proceso**, conforme vayan haciendo más presentaciones irán mejorando. **Y recuerda, esto es para que la experiencia sea positiva y tus estudiantes quieran volverlo a hacer.**



Una vez que ya viviste la experiencia, **reflexiona sobre las siguientes preguntas:**
 ¿Qué me gusto más de mi presentación? ¿Por qué? y ¿qué fue lo más difícil?



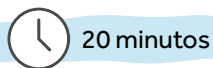
Etapa 7.

Evaluación transversal

¡Estás por terminar tu proyecto de ABP! ¿Cómo te sentiste al vivir este proyecto? ¿Qué relación encontraste entre el hábitat y los animales? y, ¿cómo se relaciona con la biodiversidad?

Como estudiante has realizado diversas actividades que han requerido el uso de tus diferentes habilidades y fortalezas. Es momento de que evalúes el diseño de este proyecto, el cual fue creado para ti, con la finalidad de que cuando tú diseñes tus propios proyectos, tus estudiantes puedan hacer lo mismo por ti, con el fin de enriquecer las siguientes aventuras.

Actividad 2.10



20 minutos

Autoevaluación de la aventura

Recomendado para 6to. de primaria

¿Me involucré en el desafío y el desarrollo del proyecto?

- A. Sí, desde un principio me sentí un guardián de la naturaleza, colaboré y participé.
- B. Me involucré muy poco porque no entendí el desafío o no me gustó.
- C. Me involucré en la mayoría de las actividades y en el desafío.

Investigación

- A. Investigué en sólo una fuente de información y no salí a observar.
- B. Investigué en más de una fuente pero no salí a observar.
- C. Investigué en diferentes fuentes y salí a observar.

Iteración

- A. Me quedé con mi primer idea y no tomé en cuenta la retroalimentación.
- B. Probé algunas ideas y no tomé en cuenta la retroalimentación.
- C. Probé más de una idea y tomé en cuenta la retroalimentación.

Brindé retroalimentación

- A. Brindé retroalimentación sin mencionar una felicitación o qué mejorar.
- B. Brindé una retroalimentación objetiva y respetuosa.
- C. Sólo mencioné lo que no me gustó.

Recibi retroalimentación

- A. Modifiqué poco de mi presentación con comentarios.
- B. Leí comentarios pero no les hice caso.
- C. Enriquecí mi presentación con comentarios que recibí.

Contenido y estructura de mi presentación

- A. Mi presentación no estuvo organizada.
- B. Mi presentación tuvo inicio, desarrollo y cierre.
- A. A mi presentación le hizo falta inicio, desarrollo o cierre.

Mi entonación y tono de voz

- A. En desarrollo, aún necesito mejorar.
- B. Los manejé adecuadamente.
- C. Fueron descuidados.

Uso de producto público

- A. No lo utilicé.
- B. Lo utilicé para explicar y ejemplificar.
- C. Lo utilicé sólo para ejemplificar.

Preguntas de la audiencia

- A. No respondí preguntas.
- B. Respondí todas las preguntas de forma adecuada.
- C. Respondí la mayoría de las preguntas.

Mi presentación

- A. La disfruté y me divertí.
- B. Disfruté la mayoría.
- C. Disfruté muy poco.

Revisa tus respuestas y reflexiona sobre cómo fue tu desempeño y motivación durante todo el proyecto. Luego responde:

1. ¿Qué me gustó más del proyecto y por qué?
2. ¿Qué parte del proyecto implicó un reto para mí?
3. ¿Qué habilidad o superpoder desarrollé durante el proyecto?
4. ¿Qué haré diferente la próxima vez?

En un proyecto de ABP, la evaluación es formativa, por ello, cada etapa es evaluable. Aprenderás un poco más en el siguiente módulo.



Evaluación 2.2



15 minutos

Reflexionemos en 3,2,1

Aprendimos que la biodiversidad es la variedad de especies vivas en la Tierra y, que un hábitat, es el área donde pueden vivir ciertos animales, plantas, e insectos, como la mariposa monarca.

Sony

Éste es el caso de las Mariposas Monarca. Esto puede significar que las especies desaparezcan de los lugares donde alguna vez prosperaron o que se lleguen a extinguir completamente.

Gil

También supimos cómo ayudar a las mariposas para que no se extingan y que lo bueno que hagamos por la naturaleza, beneficia a toda la vida en el planeta.

Addy

Descubrimos que hay animales que son muy vulnerables a la alteración de su hábitat y no se pueden adaptar tan fácilmente a estas modificaciones.

Yenni

Aprendí que las sequías, la falta de agua, los incendios, y las altas temperaturas son resultado del cambio climático y, también, de la disminución de la biodiversidad.

Sonia



Para este ejemplo de proyecto que viviste, se tomó la materia de "Exploración y comprensión del mundo natural y social", con objetivos de aprendizaje para sexto de primaria y se vieron reflejados en toda la aventura del proyecto:

- Comprender el significado del término biodiversidad.
- Proponer acciones para contrarrestar las amenazas a las que está expuesta.
- Y reconocer que México es un país megadiverso.



Nos encantó trabajar en equipo contigo y aprender de tantas cosas.
¡Nos vemos en la próxima aventura!
Te invitamos a reflexionar sobre las siguientes preguntas:



¿Qué aprendiste?	
¿Para qué fue importante aprenderlo?	
¿Cómo podemos mejorar nuestras futuras experiencias?	

Durante un proyecto ABP se atienden las **características particulares** de los y las estudiantes con **ritmos y estilos diferentes de aprendizaje**. Las y los niños realizan **diferentes actividades** para llegar a un mismo fin, **descubren que un problema de la vida real** puede tener variadas soluciones y que se construyen a partir de **múltiples formas de pensar, diferentes ideas y habilidades**. **¡El aprendizaje también puede ser divertido!** Disfrutar el proceso y mantenerse motivado es algo fundamental cuando vives un proyecto al estilo del ABP y, los **objetivos de aprendizaje**, se ven reflejados en todo el proyecto, pues son lo más importante a tener presente. **La elaboración de los productos y las evaluaciones, se tienen que llevar a cabo durante todo el proceso y no sólo al término de éste**, con la finalidad de aplicar todas las habilidades en distintos momentos y trabajar en proyectos de alta calidad.

¡Aquí termina la aventura del proyecto "Guardianes de la naturaleza"!





Características del Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Dentro del proyecto que viviste estaban presentes características específicas del ABP. Ya las experimentaste, ahora te toca conocerlas:



Objetivos de aprendizaje: el proyecto se centra en enseñar, a las y los estudiantes, el conocimiento y la comprensión clave derivados de los objetivos de aprendizaje que correspondan al grado escolar, así como, habilidades para la vida que incluyen: pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y autonomía.



Pregunta clave: es el núcleo del proyecto, la problemática que se investigará y resolverá presentado en una pregunta clara, abierta y atractiva. Desafiante, pero sin llegar a intimidar a tus estudiantes.



Investigación colaborativa: es un proceso activo y profundo de indagación que lleva tiempo. Está guiado a partir de la pregunta clave, por lo tanto, requiere ser iterativo. Es decir, mientras se investiga, surgen más preguntas que deben responderse. El proceso se repite hasta que se encuentra una respuesta o solución satisfactoria de forma colaborativa. Para que el resultado sea enriquecedor, es importante probar distintas fuentes de información.



Autenticidad: la forma de aprender tiene que ser real y genuina, es decir, que esté relacionada con el mundo real o con aspectos de su interés. Esto aumenta la motivación por el aprendizaje porque implica impactar de manera real en un entorno cercano a ellas y ellos como estudiantes.



Voz y elección del estudiante: cuando los y las estudiantes opinan sobre el proyecto en el que están involucrados se genera un sentimiento de pertenencia que desarrolla su criterio para resolver problemas, llevándolos a ser agentes activos en el proceso.



Reflexión: reflexionar sobre lo que están aprendiendo, cómo están aprendiendo y por qué están aprendiendo es una tarea que ocurre durante todo el proceso, les permite fijar objetivos claros para seguir creciendo. Aplicando lo aprendido en otros aspectos más allá del proyecto.



Retroalimentación constructiva: a través de aportaciones y observaciones dadas de forma constructiva y afectiva por parte de personas expertas o con experiencias diversas, se puede impulsar a las y los estudiantes a conseguir un trabajo de alta calidad. Es importante, primero, enseñar cómo dar retroalimentación constructiva entre equipos para que se convierta en una herramienta que mejore los procesos y les motive a continuar.



Producto Público: presentar ante una audiencia el proyecto fuera del aula, añade un alto grado de motivación para trabajarlo. Puede ser un elemento motivador saludable en el que hay que encontrar el equilibrio para evitar que se convierta en un proceso estresante.



Evaluación transversal: cada estudiante, hace un ejercicio de introspección, y se asigna una valoración a los propios conocimientos, prácticas o actitudes demostradas a lo largo del proyecto.

¿Qué características de ABP tienes?

Revisa el siguiente **TOP 10** para que marques las características de ABP que ya aplicas:

- Me siento responsable del tema, más no un especialista que lo sabe todo.
- Diseño materiales a la medida de las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de mis estudiantes.
- Promuevo que mis estudiantes se sientan protagonistas de la aventura del aprendizaje y se responsabilicen de ello.
- Estimulo sus ganas de investigar y descubrir con la generación de preguntas constantes.
- Guío las actividades con flexibilidad, siempre teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje.
- Dejo que mis estudiantes tomen decisiones para encontrar soluciones.
- Fomento la creatividad de mis estudiantes a través de sus historias, propuestas y cuestionamientos.
- Respeto la pluralidad y diversidad de las personalidades de mis estudiantes dándoles la oportunidad de sobresalir y compartir sus fortalezas por igual.
- Distingo entre cuándo intervenir y cuándo darles autonomía en su proceso.
- Tomo en cuenta que los proyectos estén inspirados en problemáticas del mundo real y éstos puedan impactar en la comunidad.



Si aplicas menos de 5	Si aplicas de 5 a 8	Si aplicas 10
<p>Parece que el mundo del ABP es un viaje en construcción para ti. Pero no te preocupes, con esta guía te acompañaremos paso a paso para ir adquiriendo conocimientos, habilidades técnicas y te compartiremos uno que otro tip para que te sorprendas a ti mismo llevando a cabo grandes proyectos.</p>	<p>Por lo visto, en tu camino docente hay muchas experiencias y saberes que te facilitarán el proceso de convertirte en un docente ABP. Aún quedan retos por lograr, pon atención en cuáles son éstos y en qué momento será necesario aplicarlos.</p>	<p>Ya tienes camino andado. Felicidades, tus estudiantes deben de disfrutar, aprender y divertirse mucho en tus clases. Te invitamos a seguir leyendo y a ponerle nombre a cosas que ya hacías, ahora utilizando la terminología del ABP.</p>



Reflexión final: Módulo 2



El ADN lo entendemos como la cadena de información necesaria y esencial de cada ser vivo. En este experimento de Aprendizaje basado en proyectos hemos platicado que, como seres humanos, **llevamos el JUEGO en nuestro ADN**. También hemos visto la importancia de la **inclusión en la educación** al valorar y celebrar las diferencias de cada persona. **El ABP reconoce los beneficios e importancia de estos dos elementos.**

En este módulo aprendiste:

- La definición del Aprendizaje a través del juego y sus 5 características.
- El significado de inclusión, su importancia y las características que complementan al ABP.
- Los fundamentos básicos del Aprendizaje basado en proyectos, desde su definición y características, hasta las etapas fundamentales que conforman el proceso de implementación.

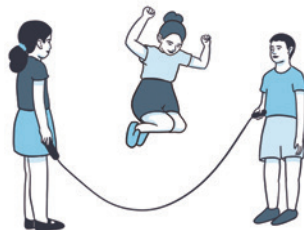
- Cómo vive un estudiante una experiencia de Aprendizaje basado en proyectos y cómo reconocer sus fundamentos básicos en la práctica.

“A diferencia del aprendizaje en el que sólo memorizamos hechos y principios de forma aislada, el ABP nos permite conectar el conocimiento teórico con experiencias del mundo real y entender sus implicaciones.

“Cuando jugamos, nuestro cerebro crea conexiones neuronales profundas”.

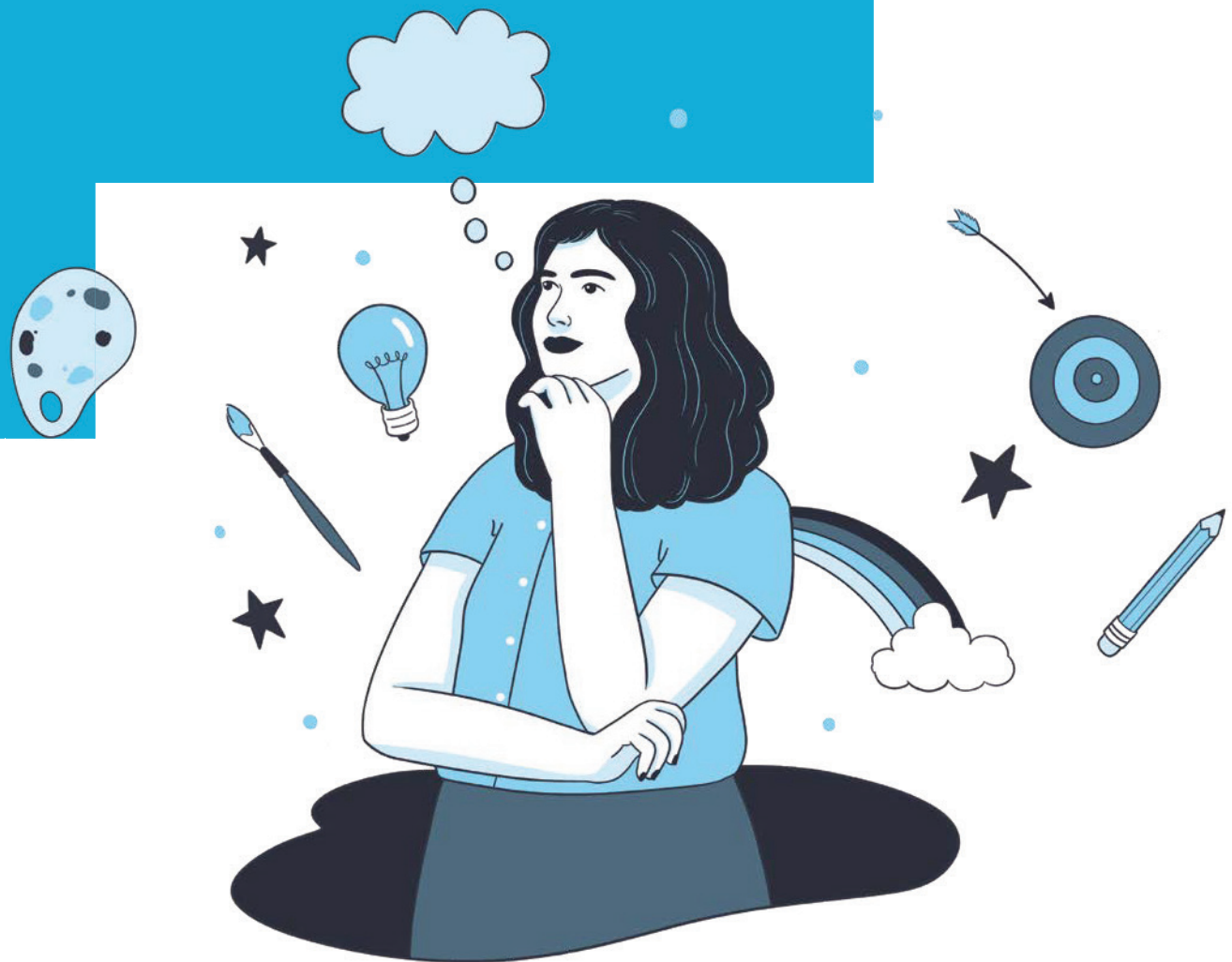
Gracias por jugar y vivir un proyecto ABP. Seguro que ha sido de utilidad este segundo módulo para ponerle, pies y cabeza, al proceso de aprendizaje.

En el módulo 3 tú serás ahora la persona que diseña el ABP y aprenderás cómo hacerlo para preescolar y primaria.



Módulo 3

Es momento de crear
tus propias historias en
preescolar y primaria



*Al ser ya un guardián del juego y la inclusión
es momento de desbloquear una nueva emoción
pues diseñar proyectos será tu principal pasión.
Para esto, conocer a tus estudiantes es la misión,
así podrás poner sus intereses en contextualización
con el fin de desarrollar e implementar el momento de la acción.
Porque al convertirte en diseñador ABP en tu escuela
serás una gran sensación.*

Planeador de aventura

Es momento de crear tus propias historias en preescolar y primaria

Tiempo teórico y práctico: 6 horas

Objetivos específicos:

- Distinguir las particularidades de las y los estudiantes en preescolar y primaria para adaptar el Aprendizaje basado en proyectos (ABP) a sus necesidades e intereses.
- Experimentar los diferentes momentos de diseño: contextualización, desarrollo e implementación.







Actividades por realizar:

Actividad 3.1	Tiempo: 15 minutos	Actividad 3.2	Tiempo: 30 minutos
<p>Mar de recuerdos</p> <p>Objetivo: Identificar momentos en los que han implementado proyectos en su práctica docente y cómo pueden enriquecer dichas experiencias con la metodología del ABP.</p>		<p>Entrevista a tus estudiantes</p> <p>Objetivo: Identificar los conocimientos previos, las necesidades de aprendizaje y los intereses específicos del grupo a partir del tema elegido para la implementación del ABP.</p>	

Evaluaciones sugeridas:

Evaluación 3.1	Tiempo: 1 hora 30 minutos	Evaluación 3.2	Tiempo: 10 minutos
<p>Adapta un proyecto</p> <p>Objetivo: Diseñar un proyecto utilizando el mapa de diseño ABP y tomando en cuenta las etapas fundamentales de la metodología adaptándola a las necesidades e intereses del grupo de estudiantes.</p>		<p>¿Qué aprendimos?</p> <p>Objetivo: Reflexionar sobre los contenidos aprendidos en el módulo a partir de preguntas generadoras para conocer qué aspectos se pueden reforzar en los siguientes módulos.</p>	

Ahora es tu turno:

¿Cuántas horas de estudio dedicaré a la semana?		<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7
¿Qué días de la semana me comprometo a tomar el módulo?		<input type="radio"/> L <input type="radio"/> M <input type="radio"/> M <input type="radio"/> J <input type="radio"/> V <input type="radio"/> S <input type="radio"/> D
¿Cómo inicio el módulo?	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	Me comprometo a iniciar este módulo el día: ___ / ___ / ___ Me comprometo a terminar este módulo el día: ___ / ___ / ___ Tiempo sugerido para terminar Módulo 3: 1 semana



Actividad 3.1

15 minutos

Mar de recuerdos

Acomódate muy bien y ten contigo tu amuleto de autocuidado, es momento de adentrarnos en la profundidad de tus memorias y experiencias. Inhala, exhala e imagínate que ahora estás en un bote navegando en un mar apacible. Pero no es cualquier mar, es el mar de todos tus recuerdos como docente. Tienes la inmensidad de tu experiencia para recordar y rescatar lo más valioso que has vivido.



Ahora, con una caña de pescar, vas a extraer algunos recuerdos significativos:

¿Recuerdas haber implementado algún proyecto que te haya gustado?	
¿Qué te motivó a iniciar el proyecto?	
¿Cuáles fueron los resultados?	
¿Qué mantendrías de ese proyecto?	
¿Qué innovarías en tu próximo proyecto implementando el ABP?	



¿Cómo ABP influye en el desarrollo?

Los primeros años escolares (preescolar y primaria) son una gran oportunidad de formación en los y las niñas, ya que utilizan su curiosidad, creatividad e imaginación para entender y reconocer el mundo que les rodea. Al trabajar con el ABP se desarrollan y fortalecen distintas habilidades, y también, se construyen las bases del conocimiento académico.



Las y los estudiantes de **preescolar** quieren explorar el mundo, probar los límites de su cuerpo y de su mente. Nadie les ha dicho todavía que **"NO PUEDEN"** lograr algo, y eso, es una ventaja.

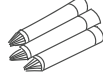
Sabías qué... ¿Existen aspectos que puedes trabajar de acuerdo a la etapa de desarrollo de tus estudiantes aplicando el ABP?



Preescolar



- Desarrollo motor y desarrollo de su autonomía.
- Interacción social, lenguaje oral, desarrollo de la lectoescritura, memoria, solución de problemas lógico matemáticos, inteligencia emocional, entre otras.
- Percepción de los roles de género que están arraigados en la sociedad, por lo que tratar la inclusión desde esta etapa influye en el concepto que tienen de sí mismos.
- Percepción de ambientes seguros, felices e inclusivos.
- Mundo de la fantasía.
- Actividades manuales, lo que favorece el aumento de su fuerza y las habilidades motoras finas y gruesas.



Primaria

- El autoconcepto y la apariencia física juegan un papel importante en la autoestima de los niños y las niñas de esta edad.
- Amplían su memoria y se consolida la lectoescritura.
- Evidencia de la pluralidad e individualidad de cada uno, ya que se manifiestan fortalezas y necesidades especiales.
- Cobran conciencia de las diferencias con sus pares.
- Las relaciones se vuelven muy relevantes para sus juegos, el diálogo de cada día, su regulación. Aparece el sentido de competición entre pares.



Toma en cuenta que pasar de preescolar a primaria es un cambio importante porque implica nuevos ritmos de trabajo, diferentes formas de aprender y maneras de relacionarse con las y los demás.

Incluso se comienza a modificar el juego en esta etapa.

Te sugerimos que mantengas actividades lúdicas en tu aula para seguir incentivando la creatividad, imaginación y autoconfianza.

¡Recuerda! No hay razón para dejar de jugar en ninguna etapa de la vida.



¿Qué características reconoces en tus estudiantes?

Refuerza su emoción y curiosidad por descubrir el mundo, por intentar cosas nuevas y compartir con sus compañeros y compañeras todo lo que están aprendiendo. ¿Cómo describirías a tu grupo? Escribe las 5 características que lo definan:

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____



La importancia de contextualizar tus proyectos y empatarlos con los intereses de tus estudiantes

Carmen Encinas - Directora de preescolar en Sonora



Las y los estudiantes se sienten partícipes y **desarrollan el sentido de pertenencia** porque saben que son parte del equipo. También se sienten creadores y actúan en todas las actividades programadas dentro del proyecto con mucha responsabilidad, compromiso y entusiasmo. Ellos y ellas **saben que el resultado del proyecto depende de su desempeño**.

Gilberto Granados - Director de primaria rural en Guanajuato

Cuando tus proyectos conectan el aula con el mundo real, el aprendizaje se vuelve significativo. Si esto no sucede, lo más probable es que pierdas la atención de tus estudiantes, que se sientan ajenos a lo que les estás enseñando y que lo olviden. Por ello **siempre busca actividades que representen un reto, que involucren sus sentidos, que les lleven a investigar, probar y descubrir sus habilidades**.



Addí Leyva - Docente de preescolar en Sonora



Es sumamente importante contextualizar los proyectos que se trabajan en el aula con los intereses de los y las niñas, porque partiendo de eso, **participan con más gusto, tienen interés por aprender y se generan espacios de colaboración**. El contextualizar proyectos basados en el ABP, parte de pequeñas acciones como conocer al grupo, sus fortalezas y áreas de oportunidad, para invitarles a que colaboren entre ellas y ellos, y aprendan en conjunto.



Formato de diseño del ABP

Sabemos que la implementación de proyectos en el aula no es algo nuevo para ti. Es momento de enriquecerlos utilizando la metodología del **Aprendizaje basado en proyectos**. Antes, hagamos un recuento para poder continuar:

- ¿Qué te pareció la aventura **“Guardianes de la naturaleza”**? ¿Crees que esta experiencia la puedes adaptar e implementar con tu grupo? ¿Imaginaste nuevas aventuras que puedas desarrollar y experimentar con tus estudiantes?
- ¡Muy bien! ¡Eso era lo que buscábamos!



Imagina que saboreas un nuevo platillo y tienes curiosidad en conocer qué ingredientes tiene para poder replicarlo. Lo mismo sucedió con el proyecto que viviste como estudiante... ahora ha llegado el momento de conocer **¿cómo puedo diseñar un proyecto ABP para mis estudiantes?**

Todo proyecto ABP necesita un tiempo de preparación antes de ser presentado a los y las estudiantes. Es decir, el **proceso de diseño del proyecto**. Para ello, utilizaremos el Formato de diseño ABP que consta de tres momentos: **contextualización, desarrollo e implementación**.

1. Contextualización

Es el **momento previo** al diseño que te ayuda a **conocer el contexto** de tu grupo, sus características e intereses **para delimitar los objetivos de tu proyecto**; identificar y definir qué quieres que tus estudiantes aprendan y cómo lo harán.



¿Alguna vez has notado qué diferente se comportan tus estudiantes cuando salen al receso y se juntan con sus amigas y amigos para jugar? ¿Desarrollan esa misma confianza cuando conviven contigo?

¡Hagamos un ejercicio de memoria!

Recuerda un o una docente que te haya influenciado significativamente y piensa porqué fue así.

“El aprendizaje significativo no puede ocurrir sin relaciones significativas”.

Entendemos que la vida docente está llena de sucesos y emociones, que algunas cosas dependen de ti, y otras, están fuera de tus manos. Sin embargo, dar espacio para **crear conexiones en el aula**, y construir lazos de confianza con tus estudiantes siempre será valioso. Esto significa conocerles como personas únicas y auténticas, que están explorando el mundo para descubrir sus intereses y motivaciones.

Te has preguntado ¿qué les interesa? ¿Qué les motiva a ir a la escuela? ¿Cómo les gusta aprender? **Desde el respeto, el cuidado y pequeñas acciones podemos hacerles sentir que su presencia en el aula es valiosa, celebrada y valorada.**



Actividad 3.2

30 minutos

Entrevista a tus estudiantes

En el Aprendizaje basado en proyectos, se toman en cuenta la **voz y la elección de las y los estudiantes**. Si el proyecto que diseñas se liga con los intereses, el entorno y las habilidades de tus estudiantes es más probable que la motivación y el compromiso perduren durante todo el proceso de aprendizaje.



¿Cómo empezar?

Revisa el plan de estudios oficial ¿con qué tema te gustaría empezar a implementar proyectos ABP? Te sugerimos consideres que cumpla las siguientes condiciones:

- Se encuentra en el temario oficial.
- Se relaciona con alguna necesidad o problemática de la comunidad.
- Tus estudiantes se pueden involucrar de manera protagónica y proponer soluciones a su medida.

Una vez que decidas el tema para tu proyecto, reúnete con tus estudiantes. En plenaria háblales del tema, pregúntales qué saben y qué más les gustaría saber, así podrán iniciar una conversación en donde puedan expresar todas sus inquietudes. Puedes usar el ejemplo de esta tabla para realizar la actividad y anotar las respuestas:

Entrevista a tu grupo	
Tema elegido:	
Grado escolar:	Fecha:
¿Qué saben sobre el tema elegido?	
¿Qué más les gustaría saber?	
¿Cuál creen que sea la forma más divertida de aprender sobre el tema?	

Con este primer ejercicio puedes **identificar sus conocimientos previos**, necesidades de aprendizaje e intereses específicos sobre el tema. Luego es momento de conocerles más para conectar con sus intereses y su entorno. Para ello, te sugerimos utilices el siguiente formato "Entrevista a tus estudiantes" que busca recopilar información valiosa acerca de tus estudiantes. Realiza la actividad en clase y pídeles que escriban o dibujen sus respuestas, también puedes solicitar el apoyo de personas cuidadoras y para que lo resuelvan como una tarea.

Nombre:	
Mi animal favorito es:	Mi deporte favorito es:
Mi pasatiempo favorito es:	Mi juego/juguete favorito es:
¿Qué te gustaría ser de grande?	¿Qué superpoder te gustaría tener y cómo ayudarías al mundo?
¿Qué te gustaría aprender sobre el mundo?	
¿Qué te gustaría hacer en la escuela? <input type="checkbox"/> Cantar <input type="checkbox"/> Bailar <input type="checkbox"/> Dibujar <input type="checkbox"/> Escuchar cuentos o historias	<input type="checkbox"/> Correr o hacer deportes <input type="checkbox"/> Platicar <input type="checkbox"/> Ver videos o imágenes <input type="checkbox"/> Otra



Estas actividades te abrirán muchas oportunidades para alcanzar los diferentes **objetivos de aprendizaje de forma auténtica y significativa**. Sabemos que conocer los intereses y motivaciones de tus estudiantes puede llevar tiempo y que algunas de las referencias sean desconocidas para ti. Sin embargo, tómate el tiempo de investigar aquellos datos que no conozcas y encontrar sus puntos en común para que puedas crear proyectos y actividades realmente atractivas para ellas y ellos.

Ahora que has recordado la importancia de crear conexiones significativas en el aula y has realizado el ejercicio de entrevistar a tus estudiantes para conocer su entorno, intereses y necesidades, es momento de aterrizar la información obtenida para comenzar a llenar la parte de contextualización dentro del Formato de diseño ABP... no te preocupes, iremos paso a paso.



Empecemos con el llenado de tu **Formato de diseño ABP**, vayamos de lo general a lo particular:

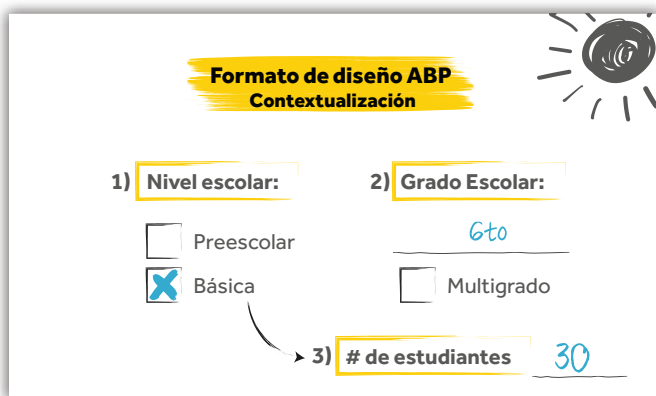
Paso 1.

Comienza ubicando, cuál es el **nivel escolar** en el que trabajarás tu primer proyecto.

Posteriormente, tacha la opción que indique el **grado escolar**.

Paso 2.

Considerar el **número de estudiantes**, ello te permitirá tomar decisiones sobre la formación de equipos estratégicos y la distribución de espacios de trabajo. Desde un inicio puedes prever los retos que implicará el proyecto para tomar acciones o pedir apoyo.



Formato de diseño ABP
Contextualización

1) **Nivel escolar:**
 Preescolar
 Básica

2) **Grado Escolar:**
6to
 Multigrado

3) **# de estudiantes** 30

Paso 3.

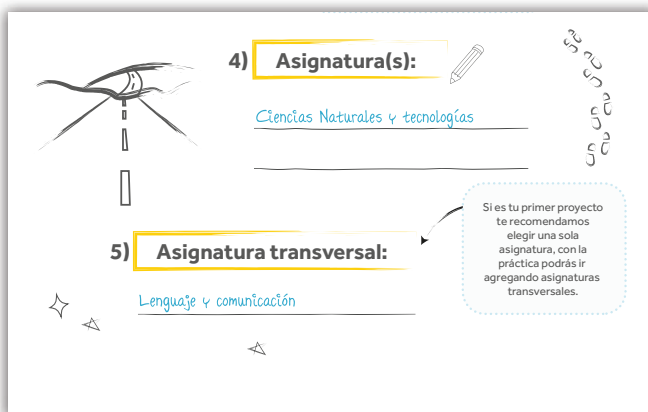
Una de las características principales del Aprendizaje basado en proyectos es trabajar sobre objetivos de aprendizaje de la malla curricular. Para ello, necesitas escoger por lo menos una **asignatura**. Para tomar esta decisión hay que considerar **la voz y elección de tus estudiantes**:

- ¿Qué descubriste en la entrevista?
- ¿Hay asignaturas que sean de su interés?
- ¿Hay alguna que se les dificulte más?
- ¿Sobre qué les gustaría aprender?

Partiendo de sus respuestas, elige una o más asignaturas, ello dependerá de las expectativas que plantees para tu primer proyecto y tu primera experiencia.

Paso 4.

Existe la posibilidad de escoger una **asignatura transversal**, la cual dependerá de tu comodidad, para relacionar diferentes asignaturas y objetivos de aprendizaje dentro de un mismo proyecto.



4) **Asignatura(s):**
Ciencias Naturales y tecnologías

5) **Asignatura transversal:**
Lenguaje y comunicación

Si es tu primer proyecto te recomendamos elegir una sola asignatura, con la práctica podrás ir agregando asignaturas transversales.

¡ALTO AHÍ!

Una de las bondades del ABP es poder **comprender diversos conocimientos a través de un sólo proyecto**, es decir, puedes jugar con más de un objetivo curricular, de distintas asignaturas, basándote en un eje transversal. Sin embargo, es importante ser realista sobre los alcances, ya que debes avanzar a tu propio ritmo.

Si estás diseñando tu primer proyecto ABP te recomendamos comenzar con una sola asignatura y un sólo objetivo de aprendizaje. Pero recuerda: ¡es tu decisión!



Paso 5.

Una vez que elegiste la o las asignaturas con las que quieres trabajar, define los **objetivos de aprendizaje específicos** que perseguirá el proyecto. Te recomendamos revisar el plan de estudios actual, de acuerdo al grado y la asignatura elegida, con el fin de seleccionar el que más te interese desarrollar en el proyecto. Si consideras que puedes hilar fácilmente más de un objetivo, te invitamos a que lo intentes.

6) Objetivos de aprendizaje:

- I) *Comprende el significado del término biodiversidad, propone acciones para contrarrestar las amenazas a las que está expuesta y reconoce que México es un país megadiverso.*
- II) *Elabora resúmenes en los que se expliquen fenómenos naturales y acontecimientos históricos.*

Una gran fuente de inspiración son los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** pronunciados por la ONU. ¿Sabías que estos objetivos fueron creados para dar respuesta a problemas reales? Aquí te mostramos algunas ideas para que selecciones de una a tres opciones que consideres se pueden relacionar con tu proyecto.

7) Vinculación de aprendizajes con el mundo real:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Salud y bienestar | <input checked="" type="checkbox"/> Acción por el clima |
| <input type="checkbox"/> Equidad de género | <input type="checkbox"/> Vida submarina |
| <input type="checkbox"/> Energías renovables | <input checked="" type="checkbox"/> Apoyo en comunidad |
| <input type="checkbox"/> Cuidado del agua | |
| <input type="checkbox"/> Otra | |

Es importante describir de qué manera estarás vinculando los aprendizajes esperados con situaciones del mundo real.

Retomados de los Objetivos de Desarrollo Sostenible pronunciados por la ONU para lograr cambios significativos en el planeta.

Recuerda que al elegir una habilidad es necesario explicar de qué manera estarás fomentándola durante todo el proyecto.

Paso 6.

Hasta el momento, hemos creado el sustento del proyecto respecto a lo que la malla curricular solicita, pero ¿cómo podemos darle significado a este conocimiento? La respuesta es... (**redoble de tambores**) ... ¡La **autenticidad** del proyecto! Destina un tiempo para pensar y redactar ¿qué van a poder hacer tus estudiantes con el conocimiento adquirido de esas asignaturas y objetivos? ¿De qué les va a servir en el mundo real y cómo los podrán aplicar?

“Recuerda que mientras más conexiones con el mundo real generen tus estudiantes, más significativo será su aprendizaje.”

Paso 7.

Los y las estudiantes van aprendiendo a lo largo de todo el proyecto, no sólo conocimientos, sino también **habilidades para la vida** que les permiten desenvolverse mejor desde diferentes ámbitos. Te invitamos a escoger tres en las que priorices su incidencia y formación dentro de las diferentes actividades del proyecto, así los resultados serán más enriquecedores y tendrán un impacto a largo plazo.

8) Habilidades para la vida a desarrollar:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Empatía | <input checked="" type="checkbox"/> Comunicación | <input checked="" type="checkbox"/> Negociación |
| <input type="checkbox"/> Respeto por las diversidades | <input type="checkbox"/> Participación | <input type="checkbox"/> Autorregulación |
| <input checked="" type="checkbox"/> Colaboración | <input checked="" type="checkbox"/> Creatividad | <input type="checkbox"/> Toma de decisiones |
| <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas | <input type="checkbox"/> Pensamiento crítico | |

Comunicación: en el proyecto estarán expresando de forma pública sus intereses y compartiendo sus ideas a diversas audiencias. Colaboración: a través del trabajo en equipo aprenderán a escuchar otras ideas, ver diferentes formas de trabajar y retroalimentarse respetuosamente. Empatía: el conocer sobre las distintas problemáticas del proyecto permite que los y las estudiantes se pongan en el lugar de otras personas para generar acciones donde se encuentren soluciones. Adicionalmente se fortalecerá la relación del grupo al tener metas en común. Creatividad y resolución de problemas: a través de actividades que continúan jugando, colorear y manipulación de diferentes materiales pueden explorar muchas formas de crear soluciones. Déjales imaginar y que creen tantas soluciones como les sea posible, no límites tu creatividad. Negociación: seguro se tendrán muchas formas de llegar a la meta, por lo que tendrán que aprender a negociar en el camino para lograr un producto colectivo, en donde todas las voces se escuchan y valoren.

NOTA:

Una buena noticia es que **en el ABP siempre se fortalecen las habilidades de comunicación y colaboración**. Escoge las habilidades que el proyecto puede desarrollar de forma realista, no las elijas al azar.

Paso 8.

El **producto público** es la respuesta a la pregunta desafiante, ya que promueve el trabajo en equipo por un período prolongado de tiempo para proponer soluciones a la problemática establecida.

9) Producto público:

Recomendados para Preescolar y Primaria baja

<input type="checkbox"/> Jardín o huerto	<input type="checkbox"/> Museo viviente
<input type="checkbox"/> Creación de un juego	<input type="checkbox"/> Obra de teatro (juego de roles)
<input type="checkbox"/> Música, canción, baile	Recomendados para Primaria Alta:
<input type="checkbox"/> Festival escolar	<input type="checkbox"/> Podcast
<input type="checkbox"/> Dibujos, pósters	<input type="checkbox"/> Plan de negocios
<input type="checkbox"/> Collage	<input type="checkbox"/> Videos
<input checked="" type="checkbox"/> Modelo a pequeña escala (maqueta, diorama, etc.)	<input checked="" type="checkbox"/> Campaña de comunicación
<input type="checkbox"/> Álbum de fotos y dibujos	<input checked="" type="checkbox"/> Prototipo tecnológico
<input type="checkbox"/> Otro: _____	

Permite la participación de las y los estudiantes para elegir el producto público. Pregúntales qué les gustaría desarrollar para tomar en cuenta sus deseos. Elige previamente tres opciones y somételas a votación con tu grupo.

Hay una diversidad de formas para representar este trabajo, por lo que es importante que desde este momento, como docente diseñador del ABP, elijas algunas opciones de producto público. Por ejemplo, **selecciona tres de ellas y, posteriormente, permite la participación de tus estudiantes para que en conjunto lleguen a un acuerdo sobre cual les gustaría trabajar**, siendo algo que les entusiasme como grupo y que se adapte a su nivel escolar.



Antes de continuar **¡vamos a despejar nuestra mente con un juego!** Cada número representará una acción que tendrás que memorizar:

1  Sacar la lengua	2  Aplaudir	3  Inflar cachetes
--	---	--


Paso 9.

Los **productos individuales** son esas pequeñas tareas que las y los estudiantes realizan para poder responder la pregunta desafiante y construir el producto público.

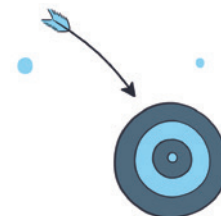
Como persona diseñadora puedes decidir el número de productos individuales y las sesiones que se necesitan para concluirlos, recuerda que **cada uno debe responder a un objetivo de aprendizaje claro y sumar al producto colectivo del grupo o de su equipo.**

Además, puedes fortalecer características del ABP como **la investigación constante, la iteración y la retroalimentación.**

10) Productos individuales:

	<input checked="" type="checkbox"/> ¿Qué sé y qué necesito saber? <u>Identificar conocimientos previos del tema.</u>	<p>En nivel preescolar se les conoce como los productos individuales porque buscan realizar un trabajo tangible por sesión, por ejemplo: Cada estudiante puede colorear una mariposa que colectivamente se convierta en un racimo de mariposas para un festival.</p> <p>En nivel primaria los productos individuales funcionan como "actividades clave" donde las y los estudiantes se reúnen en equipos de trabajo o en plenaria con el fin de construir la solución dentro del producto público.</p> <p>*Estas actividades se pueden evaluar de forma individual o en equipo.</p>
<input checked="" type="checkbox"/> Dime qué encontraste. Utilizar <u>distintos textos informativos para ampliar su conocimiento en diversos temas.</u>		
<input checked="" type="checkbox"/> Prueba 1, 2 y 3 Bocetar elementos de composición, <u>estructura y función junto con su propuesta de solución.</u>		
<input checked="" type="checkbox"/> Arma tu diorama Elaboración de producto público que <u>represente sus bocetos.</u>		

En preescolar es muy importante delimitar tareas sencillas que poco a poco vayan aportando a la construcción o a la realización del proyecto colectivo. Conforme vayan avanzando de grado escolar podrás ir profundizando más en estas tareas.



¡Practiquemos! **Primer intento:** 2-3-1-1

¡Muy bien! Ahora que ya lo memorizaste, intenta las siguientes combinaciones, hazlo lo más rápido que puedas:

Segundo intento: 1-2-1-2-3-1

Tercer intento: 3-2-3-1-1-3-2-1-3-2-2-1-3-2



Recuerda que después de estar frente a algún texto o una pantalla por un período prolongado, ayuda mucho **hacer una pausa para despejar nuestras mentes, reírnos un poco y mantener nuestra atención en el tema.** Después de este pequeño ejercicio ya podemos continuar con el llenado de nuestro Formato de diseño ABP.

Paso 10.

La **investigación constante y colaborativa** es una característica fundamental en la construcción de un proyecto. Por lo que, los **recursos guía** son clave para proponer la bibliografía principal que te permitirá dirigir a tus estudiantes hacia los aprendizajes esperados. Es muy importante elegir adecuadamente el tipo de recursos que despertarán el interés de tus estudiantes según su nivel escolar.

creando tu biblioteca de proyectos ABP y replicar el proyecto con un nuevo grupo en otro ciclo escolar.

Una vez que te has dado una idea del tipo de recursos que puedes utilizar pensemos **¿qué materiales voy a necesitar?**

Paso 11.

Los **recursos materiales** representan cualquier elemento de tu entorno que puedas utilizar para alguna etapa del proyecto, actividades y construcción de productos. **No porque sea material significa que debe ser costoso.** Te recomendamos usar **material reciclado**, ya que puedes compartir el importante mensaje de cuidar al medio ambiente con tus estudiantes, y es una solución accesible para el trabajo de los productos en la que todas y todos pueden aportar algo. Si es tu primer proyecto **puedes crear un "Banco de materiales"** donde, sin importar que tan simple sea, puedas destinar un espacio para usarlos, delimitar los materiales que se utilizarán y **modelar el cómo harán uso de ellos.** Esto te permitirá tener más control para supervisar actividades.

11) Recursos guía de investigación:

<input type="checkbox"/> Videos	<input checked="" type="checkbox"/> Exploración de espacios
<input type="checkbox"/> Música	<input checked="" type="checkbox"/> Lectura de textos (cuentos, revistas, periódicos, libros)
<input type="checkbox"/> Excursiones	<input checked="" type="checkbox"/> Invitación a personas expertas
<input type="checkbox"/> Museos	<input type="checkbox"/> Películas y/o caricaturas

Recursos materiales:
Usar material reciclado es una excelente práctica en el aula debido a que se comparte el importante mensaje de cuidar al medio ambiente entre estudiantes y es una solución accesible para el trabajo de los productos en la que todas y todos pueden aportar algo.
Si es tu primer proyecto te recomendamos que delimites los materiales que se van a utilizar y destines un espacio para usarlos. Esto te permitirá tener más control para supervisar actividades.

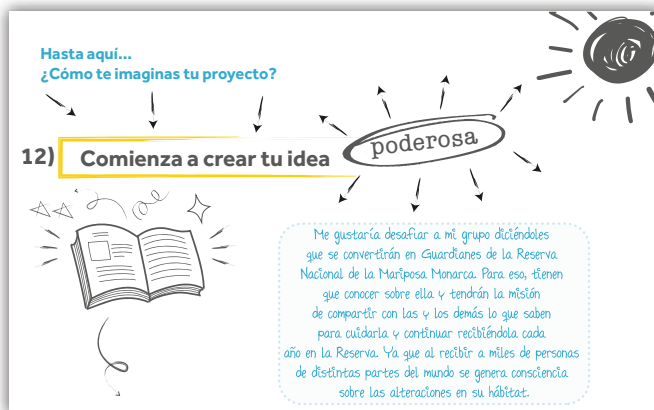
Puedes hacer un portafolio de consulta, ya sea una carpeta digital o bien un folder donde agrupes materiales, lecturas, lista de recursos y hojas de trabajo. Es importante que no se pierda, tenerla a la mano y compartirla con las personas cuidadoras. Además, piensa a futuro: **puedes ir**

Paso 12.

¡Felicidades! Estás llegando a una de las partes más importantes del diseño: la creación de la idea poderosa de tu proyecto.

Esta idea es un primer acercamiento sobre cómo te imaginas tu proyecto y su historia o aventura. Esto te servirá para el desarrollo de la etapa fundamental de **presentación del desafío**. Tu idea irá evolucionando de acuerdo a los espacios que brindes con los y las estudiantes para descubrir si lo que estás ideando llama su atención. El ABP tiene una estructura y, a la vez, es flexible y adaptable a las reacciones y necesidades de tus estudiantes.

Una vez que hayas delimitado el tema y elegido los objetivos de aprendizaje, pregúntate: **¿qué historia les voy a contar a mis estudiantes para hacerlos parte de una aventura que les entusiasme?**



Recuerda que estas historias pueden ir desde lo imaginario, noticias, problemáticas de la comunidad e, incluso, involucrar roles de la vida adulta que a esas edades les causan mucha curiosidad. Apóyate del Aprendizaje a través del juego para volver más atractivo tu proyecto.



Una vez que tengas algunas ideas definidas compártelas con colegas para que te retroalimenten y sumen a tu idea. De igual manera, es una gran oportunidad para inspirarse y crear comunidad.

El ABP es para explorar, hacer cosas diferentes y divertirse aprendiendo, así que animate a soñar en grande y, poco a poco, ve aterrizando el proyecto en objetivos realistas pero novedosos y creativos. Es importante que diseñes algo que no se quede en el papel, busca que tu idea poderosa llegue a ser implementada en tu aula.

El objetivo de todo esto es que puedas decir: **"lo hice y quiero volver a hacerlo"**.

Para definir tu idea poderosa puedes apoyarte de las siguientes preguntas:

- 1 ¿Cómo te imaginas tu proyecto?
- 2 ¿Qué idea o historia te gustaría trabajar con tus estudiantes?
- 3 ¿Qué herramientas van a obtener de este proyecto?
- 4 ¿Cómo lo van a enseñar o aplicar al mundo real?
- 5 ¿Qué habilidades o conocimientos quiero que fortalezcan?

Paso 13.

En el Aprendizaje basado en proyectos **todas las etapas son evaluables** y lo puedes hacer de diferentes maneras. Esto permite reconocer y valorar los diferentes estilos de aprendizaje, la diversidad de ideas y las diferentes formas de resolver un mismo problema.

Al momento de diseñar tu proyecto ABP, **elige el periodo de evaluación que mejor se adapte al ritmo de aprendizaje de tus estudiantes** y a tus necesidades administrativas.

Si en tu escuela o centro educativo manejan periodos de evaluación internos, ajusta tu proyecto a esos periodos de tiempo, considera días adicionales después del proyecto para que puedas terminar de evaluar y generar las anotaciones o reportes internos necesarios. **Y NO OLVIDES, la evaluación se construye con todas las actividades del proyecto, no sólo con la presentación pública.**

Paso 14.

No hay una duración única o correcta en el ABP. Con base en tus objetivos de aprendizaje, tus periodos de evaluación, las actividades a realizar por tus estudiantes y su nivel de habilidades, deberás establecer **la duración de tu proyecto**, ya sea por periodos o por horas, elige la distribución que consideres más adecuada. Piensa en la edad de tus estudiantes, en la duración de sus periodos de concentración y si es la primera vez que van a experimentar actividades de este tipo en el aula.

13) **Periodos de evaluación:**

Trimestral

Bimestral

Mensual

14) **Duración del proyecto:**

1 día

2 a 4 días

1 semana

Otro

5 horas

10 horas

15 horas

20 horas

En nivel preescolar la motivación y atención son cortas, por ello te recomendamos que los proyectos duren de dos días hasta una semana, dependiendo la complejidad que quieras manejar y cuánto quieras aventurarte. En primero y segundo de primaria pueden tener una duración de 2 a 5 días; para estudiantes de tercero de primaria podrás extender el tiempo de duración hasta 10 días, y de cuarto a sexto grado tus proyectos podrán extenderse hasta tres semanas.

¡Felicidades!

Es hora de avanzar al segundo momento de tu Formato de Diseño ABP: **Desarrollo**

Recomendaciones para la duración del proyecto de acuerdo al nivel escolar:

En el **nivel preescolar**, la motivación y atención son cortas, por ello te recomendamos que **los proyectos duren de dos días hasta una semana**, dependiendo la complejidad que quieras manejar y cuánto quieras aventurarte.

En el **nivel primaria**, te recomendamos que los proyectos que manejes para grupos de **primero y segundo de primaria**, tengan una duración de **2 a 5 días**. Para estudiantes de **tercero de primaria** podrás extender el **tiempo de duración hasta 10 días**. Y de **cuarto a sexto grado** tus proyectos podrán abarcar hasta **tres semanas**. Esto dependerá de las características de tu grupo y su ritmo de trabajo.

Es importante...

Empatar la duración de tu proyecto con tus periodos de evaluación, para que todos los productos de las etapas fundamentales te sirvan como evidencia del trabajo realizado en clase y puedas utilizarlos en tus reportes de evaluación.

¡Acabas de terminar la contextualización del Formato de diseño ABP!

Ahora es tu turno de imaginar el nombre del proyecto que te gustaría implementar con tu grupo:

Lo importante de este paso es que te ayudará a conocer el contexto de tu grupo, intereses, características y a delimitar cuáles son los objetivos de tu proyecto, identificar y definir qué quieres que tus estudiantes aprendan y cómo lo van a aprender.



Una vez tomado en cuenta esto, continuaremos con el desarrollo e implementación dentro del Formato de diseño ABP.



¿Cómo se ven los beneficios del ABP en estudiantes?

Addí Leyva - Docente de preescolar en Sonora



Los beneficios que se ven al trabajar el ABP en el aula son que las y los estudiantes tienen más seguridad al expresar sus ideas, se sienten tomados en cuenta, colaboran y trabajan en equipo; el ambiente es muy diferente a cuando él o la docente da la clase de forma tradicional. Los y las niñas hablan un idioma particular, entonces al trabajar y colaborar entre sí, aprenden unos de otros y eso es fabuloso.

Sonia Aguilar - Docente Multigrado en Guerrero

Utilizando esta metodología podemos generar estudiantes autónomos, seguros de sí mismos, responsables de lo que sucede a su alrededor, debido a que trabajan pensando en su realidad, en solucionar las problemáticas con las que tienen contacto. Podemos generar conciencia desde la infancia. En ocasiones como personas adultas pensamos que no pueden aprender, ser responsables o pensar en su futuro, sin embargo, sí pueden hacerlo. Cuando se escucha lo que nos proponen, cuando se les involucra, se les permite tomar decisiones y participar de manera activa, logra que ellos y ellas sean responsables y que sus aprendizajes sean significativos. Gracias al ABP las y los niños de cualquier grado escolar pueden desarrollar sus habilidades y brillar en algún momento del proyecto.



2. Desarrollo e implementación:

El Desarrollo es el diseño y preparación de las 7 etapas fundamentales que en el módulo anterior experimentaste como estudiante. Ahora, vamos a conocer el propósito de cada una y cuáles son los elementos que debes cuidar en el diseño, para que al momento de implementarlas sean efectivas:



Paso 15.

Etapa 1. Presentación del desafío.

Es el momento inicial del proyecto, donde se invita de manera creativa a los y las estudiantes para participar en una experiencia desafiante, con la que aprenderán y se divertirán.

Objetivo: generar emociones positivas que atrapen su atención y compromiso en el proyecto. Para lograr esta meta, se necesita:

- Involucrar el juego
- Contar una historia
- Realizar una invitación atractiva
- Pensar en acuerdos grupales
- Conectar con personas cuidadoras



Desarrollo

Etapa 1. Presentación del desafío

El juego

¿Cómo puedo introducir mi idea poderosa a través de un juego?

- Expedición
- Persona experta invitada
- Película, video, sitio web
- Simulación o actividad
- Lectura provocativa
- Canción, poema, arte
- Cartas invitación

Ejemplo:
Quiero convocar a mis estudiantes a través de una carta invitación, que simule una organización de alto prestigio, mencionando que están buscando nuevas personas aliadas para evitar la extinción de distintas especies de animales.

Contar una historia

¿Qué historia voy a contar para emocionar a mis estudiantes y participen activamente?

Ejemplo:
Podría contar la vestimenta de un Guardián de la naturaleza y pedirles que salgamos al patio para que creen su propio disfraz. En mi mochila llevaría carteles de señalización que se regulen en la reserva, una botella de agua, etc.

Consejo:
Puedes utilizar objetos que estén vinculados con los objetivos de aprendizaje.

Invitación atractiva

¿Qué escribirías en la invitación para tus estudiantes?

El proyecto debe desafiarlos y expresar que su participación y conocimientos son muy importantes.

Ejemplo:
Primero nombraría a la organización como: "Animales por el mañana" y lo haría sentir importante al mencionar las características como personas comprometidas con la naturaleza y el medio ambiente, que sean valientes, flexibles, creativos, resilientes, líderes, que estén dispuestos a salvar a las mariposas monarca. Todo en línea con la aventura que quiero hacerles vivir.

Acuerdos grupales

¿Cómo asegurar el compromiso de mis estudiantes durante el proyecto?

¿Qué reglas y normas básicas propondrías a tus estudiantes para comenzar a trabajar el proyecto?

Ejemplo:

- ✓ Respetar la opinión de cada integrante del grupo.
- ✓ Intentar, intentar y seguir intentando.
- ✓ Mantener la motivación incluso en momentos difíciles.
- ✓ Compartir con el grupo los hallazgos y conocimientos obtenidos.
- ✓ Divertete, aprende y disfruta cada etapa del proyecto.
- ✓ Después de cada sesión mantener limpia el aula.

Es importante...

En ABP todas las partes son relevantes, **involucra a las personas cuidadoras en esta aventura**. Comparte información sobre la metodología y explícales las actividades que se van a llevar a cabo.

Si bien, el proyecto no va a depender de ellas, la constante comunicación, el apoyo a sus hijas e hijos será de gran importancia para enriquecer las actividades y para que tus estudiantes se sientan confiados, felices y acompañados.

Para su **implementación** te recomendamos:

- Elegir uno o varios **objetos que distingan a tu desafío** y llevarlos al salón para que los conozcan e interactúen frecuentemente con ellos.
- Si quieres ir más allá **puedes disfrazarte** para atrapar su atención e incrementar la motivación por el desafío.
- Al presentar el desafío puedes hacer **uso de juegos como adivinanzas, búsquedas del tesoro, un pequeño reto o canciones** que les permitan descubrir el tema.
- **Compartir reglas básicas** dando la oportunidad de añadir algún acuerdo grupal que consideren necesario tus estudiantes

y colocarlos en un lugar visible del salón de clases. Dejar un espacio para que puedan firmar y generar un compromiso.

- Es importante que te hagas las siguientes preguntas al pensar en esta etapa del proyecto para que lo puedas imaginar con **autenticidad**:

¿Por qué mis estudiantes NECESITAN aprender esto?

¿Cómo se relaciona este reto o problemática con nuestra comunidad o con sus intereses?

¿Por qué mis estudiantes tienen que interesarse por este tema? ¿Cómo está relacionado con ellos y ellas?

¿Cómo evaluar esta etapa?

Reconocer los conocimientos previos a través de dinámicas como la tabla **¿qué sé y qué necesito saber?** Marca un punto de partida para el proyecto. Las preguntas que formulen tus estudiantes te servirán para evaluar su comprensión de la pregunta clave y su pensamiento crítico, es decir, la forma en que analizan la información para llegar a conclusiones claras sobre el tema. Toma este ejercicio como una evaluación diagnóstica del tema.

Crea tu "Muro del proyecto"

Un espacio especial, dedicado al proyecto que trabajes con tu grupo. Ahí podrás colocar la pregunta clave, otras preguntas que surjan en el proceso, los hallazgos de su investigación, los productos individuales a realizar, el producto público, el calendario de trabajo, el vocabulario clave relacionado a los objetivos de aprendizaje y las habilidades del siglo XXI que se buscan fortalecer.



Paso 17.

Etapa 3. Investigación colaborativa.

Es el proceso constante de observación y exploración del entorno que les rodea. Esta etapa es más que buscar información, ya que recurre mucho al proceso de **reflexión: ¿qué estoy aprendiendo? ¿Por qué? y ¿para qué?** Es decir, va adquiriendo significado y está orientado por las preguntas planteadas en la etapa anterior.

Objetivo: aprender sobre los objetivos de aprendizaje, conocer más sobre la problemática y generar un vínculo empático y de compromiso para ofrecer una solución.

Para su **implementación** te recomendamos:

- **Equipos de trabajo:** segmentar a tu grupo en equipos de 3 a 4 integrantes si se trata de preescolar. En caso de trabajar con primaria baja, puedes aumentar de 4 a 6 integrantes.

Recuerda usar Pausas activas a través del juego, para retomar la atención del grupo.

Etapa 3. Investigación colaborativa

Uso de los sentidos	<p>¿Qué espacios, medios y posibilidades voy a facilitar a mi grupo para conocer más sobre un tema?</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca en el salón de clases con cuentos, revistas, enciclopedias y libros. • Exploración y observación en áreas de la escuela. • Representar un capullo hasta convertirse en una mariposa. 	Equipos de trabajo	<p>¿Cómo organizar a mi grupo de manera que todas y todos se sientan incluidos en el proyecto?</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar equipos de pocos integrantes, designarles un rol para que tengan una tarea específica. • Realizar actividades variadas que regulen el uso de diferentes habilidades, esto les motivará y les hará ver que pueden resolver un problema de diferentes maneras y que todas las habilidades, aptitudes y propuestas son igual de valiosas. • Rotar los roles de trabajo constantemente para que tengan oportunidad de conocerse y experimentar diferentes formas de trabajo.
Espacios clasificadores	<p>¿Qué elementos y estrategias puedo utilizar para intervenir y aclarar dudas durante el proceso?</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Para llamar su atención puedo utilizar una campanilla o banderín. Puedo asignar un color al tipo de pregunta, por ejemplo, azul si es sobre las indicaciones, verde si se relaciona con el tema, y amarillo si les ha surgido una duda externa al tema que pueda resolver en alguna otra sesión o de manera individual.</p>		
	<p>¿Cómo reorganizar los espacios para facilitar el trabajo en equipos?</p> <p>Dentro de tus posibilidades ¿qué espacios de tu aula (rincones, paredes, etc.) designarías para ejercitar alguna habilidad o característica del ABP? ¿Cuál sería?</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Al trabajar en el Proyecto de guardianes de la naturaleza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pared del proyecto donde se cológe la pregunta clave, bocetos del producto público, los productos individuales a realizar, el calendario de trabajo, vocabulario clave relacionado a los objetivos de aprendizaje. • Rincón de la Investigación con distintas Fuentes de Información como: imágenes, revistas, libros, donde puedan investigar y generar preguntas. • Rincón de construcción para realizar el dibujo y llevar a cabo la iteración del proyecto. • Rincón de negociación adecuado con cojines para que sentarse, compartir y escuchar las opiniones. Puede funcionar para llegar acuerdos sobre algo o para los espacios de presentación de avances y retroalimentación. <p style="font-size: x-small;">Nota: Recordar modelar las actividades esperadas de cada rincón y realizar acuerdos previos de qué es lo que pueden hacer, así como lo que no está permitido. El nombre de cada rincón se puede adaptar al nivel escolar.</p>		Rincones de trabajo

- **Uso de los sentidos:** invítalos a usar más de un medio de información y a salir a investigar fuera de los libros e Internet. Recuerda que existen muchas formas de aprender y, al estimular sus sentidos, obtenemos una investigación más enriquecedora y significativa.
- **El mundo real en el salón de clases:** invita a personas expertas en el tema de tu proyecto para que platicquen con tus estudiantes, que tengan la oportunidad de hacerles preguntas y les den su opinión sobre las soluciones que han imaginado. También puedes invitarlos a la presentación pública del proyecto para que participen como jurado o evaluadores. Esto, además de motivar y emocionar a tus estudiantes, les hará ver que todo lo que

aprenden en clase puede aplicarse e impactar al mundo real.

- **Rincones o muros de trabajo:** la metodología de los rincones o muros implica destinar espacios de trabajo en diferentes partes de tu salón para llevar a cabo diversas actividades. Por ejemplo, puedes establecer un rincón para reflexionar, otro para exponer, otro para uso de materiales, etcétera.
- **Espacios clarificadores:** ofrecer pausas durante el proceso del proyecto para que las y los estudiantes expresen sus dudas sobre indicaciones, investigaciones o el proyecto mismo. Estos momentos permiten incentivar su curiosidad sobre la temática, pero también sobre la forma de trabajo.

¿Cómo evaluar esta etapa?

A través de la observación natural, la indagación y la colaboración entre compañeros y compañeras, **se puede evaluar tanto de manera individual como por equipo.** Pon atención en las habilidades sociales que se están desarrollando y fortaleciendo como el nivel de comunicación, colaboración, resolución de conflictos y negociación.

Los productos de esta etapa constan de **analizar, sintetizar, sistematizar, clasificar y organizar** toda la información que han investigado. Los entregables sugeridos son la tabla de **"Dime qué encontraste"** y la **"Guía de observación"**, que pueden ser adaptadas o sustituidas por mapas mentales, cuadros de ideas, dibujos, etcétera.

Paso 18.

Etapa 4. Iteración, o mejor dicho, prueba otra vez.

Cuando se ha investigado sobre el tema, resulta necesario organizar la información recopilada y proponer una variedad de ideas que puedan responder a la pregunta clave. A esta etapa del proyecto se le conoce como: iteración, un **espacio de reflexión que permite probar distintas posibilidades de respuesta.**

Objetivo: esta etapa busca adentrarse en lo más profundo de la creatividad de tus estudiantes.

Etapa 4. Iteración o mejor dicho, prueba otra vez

Mantener la motivación	<p>¿Qué palabras y acciones implementarias para que el grupo no pierda la motivación?</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Puedo establecer metas a corto plazo que sean de fácil alcance y reconocer el trabajo que han realizado individualmente y como equipo.</p> <p>El utilizar un lenguaje positivo que les anime y les invite a seguir intentando por ejemplo: "¿tú puedes?", "me gustó como...", "platicanos como...", "son muy hábiles para...", etc.</p> <p>¿Cuántas iteraciones deseas que tus estudiantes practiquen?</p> <p>Mínimo dos bocetos de prototipo</p>	Creación del producto público
	<p>¿Cuál es el producto público que van a comenzar a elaborar?</p> <p>Mis estudiantes y yo elegimos: <i>CONSTRUCCIÓN DE UN DIORAMA...</i></p> <p>¿Qué pasos engloban la creación del producto público?</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXPLORAR OTROS DIORAMAS Llevar al salón de clase un diorama que haya sido construido por mí, o bien mostrar en imágenes o videos varios ejemplos para estimular sus ideas. • CONSEGUIR MATERIAL Explorar en el salón de clases los materiales disponibles o bien, solicitar algunos específicos a las personas cuidadoras. • COMENZAR A EXPERIMENTAR Modelar cómo se usa cada material y dar el tiempo suficiente para que plasmen sus ideas de los bocetos previos en su material base. 	



Es importante...

Modelar como docente las actividades esperadas en cada rincón y, dejar claro qué es lo que se puede hacer y lo que no está permitido.

Para profundizar más sobre este tema ¡Te invitamos a conocer el taller de:
"Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego"

No esperen quedarse con la primera opción sino explorar más posibilidades, crear nuevas a partir de las ya existentes y elegir aquella que les convenza más.

Para definir el producto público en conjunto es importante te hagas las siguientes preguntas para que puedas darles a escoger entre las mejores opciones: ¿Qué es lo que mis estudiantes hacen, crean y comparten últimamente? ¿Qué productos públicos pueden mostrar un mejor dominio del contenido y el desarrollo de habilidades para este proyecto?

¿Cómo evaluar esta etapa?

Los aspectos importantes a evaluar son **la motivación de las y los estudiantes** por continuar intentando diversas maneras de resolver la pregunta. Se puede evaluar **la tolerancia a la frustración, la creatividad y el nivel de comprensión hacia el problema**. También toma como evidencia los bocetos e hipótesis que se generan, pídeles que argumenten sus propuestas de productos y que construyan una primera postura respecto a su solución del desafío.

Paso 19.

Etapa 5. Retroalimentación constructiva.

La etapa de iteración trabaja en conjunto con la retroalimentación constructiva, puesto que **brinda el espacio para compartir los avances del proyecto**. Entre más recurrente sea esta práctica se va convirtiendo en un ensayo de la presentación pública y esto, les prepara para la siguiente etapa.

Objetivo: en este proceso se aprenderá a recibir retroalimentación y brindarla a un tercero.

Para su **implementación** te recomendamos:

- **Mantener la motivación en las y los estudiantes:** probar varias veces puede resultar agotador, sobre todo si es tu primera vez haciéndolo llega a existir enojo o frustración. Da pie al diálogo para que tus estudiantes reconozcan acepten lo que están sintiendo, sin que esto sea motivo para no seguir intentando.
- **Reconocer su trabajo:** celebrar todos sus logros y destinar una carpeta o portafolio para registrar los avances de tus estudiantes.
- **Toma de decisiones:** compartir sus opciones para enriquecer su propuesta, al momento de decidir busca ser una guía que pregunte si están seguros de su elección.
- **Se vale equivocarse:** resignifica el error en tu salón de clases, que el no llegar al resultado deseado en el primer intento o equivocarse, sea parte de iterar.



Para su **implementación** te recomendamos:

- **Fortalecer la escucha activa durante todo el proceso:** es necesario desarrollar el pensamiento crítico para reconocer qué comentarios les ayudarán a enriquecer su propuesta.
- **Practicarlo constantemente:** hasta que se sienta lo más normal posible. Las presentaciones públicas tienen que parecerse más a una conversación que a una memorización.

- **Celebrar logros:** es decir, retroalimentar positivamente:

Consejo: la retroalimentación pertenece a una de las etapas fundamentales, sin embargo, **no esperes hasta antes de la presentación final para llevarla a cabo.** Realiza un ejercicio previo donde les expliques a tus estudiantes de qué trata y su importancia, también modela cómo se lleva a cabo la actividad. Durante todo el proyecto busquen oportunidades de retroalimentación entre compañeras y compañeros, docentes, personas expertas y externas, así podrán enriquecer el proyecto. Cada oportunidad es muy valiosa.



Etapa 5. Retroalimentación constructiva

¿Cómo se estructura una retroalimentación amigable?

	Preescolar y primaria	Primaria	
Escucha activa	1) 5 minutos Equipo expositor da una breve introducción a su proyecto: <input type="checkbox"/> ¿Qué les motiva? <input type="checkbox"/> ¿En qué consiste su propuesta? <input type="checkbox"/> ¿Qué más les ha gustado trabajar como equipo? <input type="checkbox"/> Algunas dudas que aún tengan y necesiten consejo de otros equipos	2) 2 minutos Equipo retroalimentador aplicará la fórmula compartida para dar sus comentarios: <input type="checkbox"/> Aspectos positivos sobre el proyecto <input type="checkbox"/> Dudas que quedaron	3) 2 minutos Equipo expositor <input type="checkbox"/> Clarifica, resuelve o argumenta las preguntas que le hizo el equipo o la persona retroalimentadora <input type="checkbox"/> ¿En qué etapas vas a aplicar esta fórmula? Ejemplo: La aplicaría en las etapas 3, 4, 5 y 6
		4) 1 minuto Equipo retroalimentador cierra: <input type="checkbox"/> Celebración <input type="checkbox"/> Aportaciones y sugerencias finales al proyecto	

¿Cómo hacer de esta práctica sea un espacio de confianza y seguridad para tus estudiantes?

Recuerda que es recomendable utilizar la retroalimentación constructiva desde la Etapa 3) Investigación colaborativa hasta la Etapa 7) Compartir el proyecto públicamente.

<input type="checkbox"/> Dinámicas de integración	<i>Practicaría ejercicios de contención que les ayuden a procesar las diferentes retroalimentaciones que reciben y a respetar los turnos y tiempos establecidos para que desarrollen sus habilidades de síntesis y de pensamiento crítico.</i>
<input checked="" type="checkbox"/> Ejercicios para controlar emociones	
<input type="checkbox"/> Juegos y cantos	
<input type="checkbox"/> Saludos personalizados	
<input type="checkbox"/> Voltarse para recibir retroalimentación	

Práctica constante

¿Cómo celebrar, validar y reconocer el trabajo de las y los estudiantes?

Además de la fórmula de retroalimentación amigable ¿qué otras formas se te ocurren para celebrar a tus estudiantes y fomentar la celebración entre pares?

Ejemplo:

- Además de celebrar con aplausos, se puede chasquear los dedos o inventar su propio sonido.
- Colocar una foto de mis estudiantes antes y después del proyecto para adornar el Muro del proyecto.
- Hacer un evento de celebración para compartir, una kermés, feria escolar, piñata, concursos de baile, etc.
- Siempre llamarles por sus nombres.

Celebración de logros

¿Cómo brindar retroalimentación?

En **preescolar**: menciona dos cosas que te han gustado de la propuesta y una que te gustaría ver.

En **primaria**: menciona lo que te ha gustado, algo nuevo que aprendiste de la presentación y una propuesta creativa.

¿Cómo recibir retroalimentación?

En **preescolar y primaria**:

Preguntarse: ¿cómo me sentí al recibir la retroalimentación? ¿Algún comentario favoreció mi propuesta? ¿Qué haría diferente la próxima vez? ¿Cómo lo haría yo?

¿Cómo evaluar esta etapa?

Esta etapa se evalúa en dos partes, la primera consta de escuchar atentamente la presentación de sus compañeros y **brindar una retroalimentación constructiva**, aquí se trabajan habilidades como atención plena, pensamiento crítico, asertividad, compañerismo y empatía.

La segunda se da cuando **reciben retroalimentación y realizan las mejoras en su solución** trabajando la tolerancia a la frustración, escucha activa y la diversidad de pensamientos. De manera crítica y objetiva leen los comentarios que han recibido, evalúan si quieren o no realizar cambios y así siguen el proceso de iteración. Como evidencia, toma en cuenta su participación en la actividad, también puedes agregar una reflexión sobre qué les pareció y cómo se sintieron.

Paso 20.

Etapa 6. Compartir el proyecto públicamente.

Después de un período prolongado de experimentación, iteraciones y retroalimentaciones, es momento de mostrarse frente a una audiencia para **exponer lo que se aprendió y de ser necesario, responder dudas o comentarios que puedan surgir de la audiencia**, siempre pregúntate lo siguiente:

- ¿Quiénes podrían agregar valor al aprendizaje de las y los estudiantes durante el proceso de trabajo del proyecto y al momento de presentarlo públicamente?

Para su **implementación** te recomendamos:

- **Designar roles para su exposición:** presentar el tema de acuerdo a roles que hayan decidido en conjunto hará que la exposición sea más dinámica. Probablemente no todos y todas las integrantes podrán tener la palabra, es importante “hacer visibles a todas y todos” resaltando su aporte al proyecto.
- **Preparar un espacio “especial”:** esto dependerá de las características y experiencia de tu grupo. Si es la primera ocasión que se presentan en público se sugiere realizarlo en un espacio amigable y reducido. Conforme vayan desarrollando confianza se podrán elaborar eventos más elaborados y con mayor audiencia. ¡Recuerda! hay que diseñarlos pensando en tus estudiantes.
- **Construir confianza y autoestima:** con estrategias como los pases de salida, saludos de bienvenida, dinámicas lúdicas de integración, formamos vínculos con nuestros estudiantes que nos ayudarán a mantener la confianza antes y durante del evento. Una vez que el evento concluye, el reconocimiento de su audiencia, así como la experiencia misma aumentará su nivel de autoestima y expresión oral. Es importante sensibilizar a la audiencia para que también sean facilitadores de reconocimiento y retroalimentación constructiva.
- **Pensar en un plan B:** si bien todas y todos tienen que trabajar en la construcción del proyecto y su aprendizaje, seguramente en tu grupo identificarás estudiantes a quienes

Etapa 6. Compartir el proyecto públicamente

¿Cómo preparar a tu equipo para explicar el proyecto?

Roles para exposición

- Personas presentadoras: Da la bienvenida a la audiencia, presenta el tema y el equipo.
- Personas expositoras: Platica lo que trabajaron en el proyecto. Puede ser más de una.
¿Se te ocurre algún otro?
- Personas observadoras: Rescata elementos que se han omitido a través de anotaciones o participaciones.
- Personas solucionadoras: Comienza a responder preguntas de la audiencia.

Personas modeladoras
Manipula el producto público, explica el proceso de construcción y cómo responde a la pregunta clave.

¡Mucho ojo!
Juega con los roles intercálándolos con todas las personas del equipo para que puedan experimentarlos.

¿Qué elementos necesito reconocer para crear un espacio donde mis estudiantes expongan lo aprendido?

Ejemplo:
En ABP es fundamental crear escenarios cómodos para que las y los estudiantes vivan una experiencia de aprendizaje satisfactoria. Si es la primera vez que se realiza una actividad de este tipo es recomendable comenzar con eventos pequeños y poco formales que se lleven a cabo en el salón con únicamente los integrantes del grupo, y poco a poco integrar invitados como personas cuidadoras, personas expertas, comunidad escolar y directivos.

Espacio especial

¿Cómo voy a construir el autoestima de mis estudiantes antes, durante y después del evento?

Ejemplo:

- Celebrar y potenciar positivamente la participación y las intervenciones en clase.
- Brindar retroalimentación constructiva, los aplausos son en públicos y observaciones en privado.
- Adaptar las actividades al nivel y complejizarlas de manera paulatina. El cumplir diferentes retos motiva y fortalece la autoestima.
- Retruucar el concepto de error, hacerles ver que es un paso del proceso y una oportunidad de seguir aprendiendo.
- Evitar poner etiquetas o emitir juicios de valor en clase.
- Llamar a todas y todos por su nombre, hacer contacto visual mientras se platica y preguntar periódicamente cómo están, cómo se sienten, qué les gusta o disgusta de las actividades, etc.
- Sensibilizar al público a quien se les va a presentar el proyecto.

Confianza y autoestima

no se les faciliten las presentaciones en público, así que te recomendamos delegar actividades alternas que no impliquen hablar en público, pero sí participar de otras formas en el proyecto, por ejemplo: organizadores del evento, asistentes creativos, etc. Lo importante es que sea una experiencia que disfruten y quieran volver a repetir, poco a poco, podrán ir fortaleciendo esa habilidad.

Paso 21.

Etapa 7. Evaluación transversal.

Siendo el final del proyecto y del proceso es importante hacer un recuento de lo que se ha aprendido y se ha logrado. En plenaria pueden hablar sobre qué se aprendió, el momento favorito y qué fue lo que implicó un reto. Utiliza la “Rúbrica de autoevaluación de mi proyecto ABP” para que autoevalúes el diseño del proyecto que realizaste. Recuerda que en el ABP se realiza la **evaluación formativa** y, también, que tus estudiantes han realizado diferentes actividades en las que pusieron a prueba sus habilidades y sus conocimientos, utiliza todas estas evidencias para realizar tu reporte final y el llenado de los formatos administrativos.



Rúbrica de autoevaluación de mi proyecto ABP

Instrucciones:

Al finalizar tu proyecto ABP, lee con atención cada enunciado y marca las casillas de las actividades que se cumplieron, puedes elegir actividades de las tres columnas. Recuerda que vas avanzando de izquierda a derecha y el objetivo es que en algún momento puedas seleccionar todas las casillas.

Reflexiona sobre cada etapa del proyecto, en cuáles lograste un "superado" y cuáles debes fortalecer.

7 Etapas fundamentales del ABP

Etapa 1. Presentación del desafío		
En desarrollo	Cumplido	Superado
<input type="checkbox"/> Utilicé las entrevistas de mis estudiantes para integrar sus intereses y contexto al proyecto. <input type="checkbox"/> Pensé previamente en mi idea poderosa para presentar el proyecto a mis estudiantes desde la autenticidad. <input type="checkbox"/> Mi proyecto trabajó con éxito sólo una asignatura.	<input type="checkbox"/> Presenté una carta invitación a mis estudiantes para involucrarlos en el desafío. <input type="checkbox"/> Realicé una actividad lúdica como contar una historia, hacer una simulación o juego para presentar el proyecto. <input type="checkbox"/> Mi proyecto trabajó con éxito una asignatura principal y una transversal.	<input type="checkbox"/> Realizamos acuerdos grupales y se firmó la carta invitación como símbolo de compromiso. <input type="checkbox"/> Se involucró a las personas cuidadoras por medio de una carta explicándoles el proyecto y actividades. <input type="checkbox"/> Mi proyecto trabajó con éxito más de una asignatura principal y transversal. <input type="checkbox"/> Vinculé adecuadamente la historia y los propósitos del proyecto con aprendizajes del mundo real y los ODS.
Etapa 2. Descubrimiento de la pregunta clave		
En desarrollo	Cumplido	Superado
<input type="checkbox"/> Seguí la estructura propuesta para formular la pregunta clave. <input type="checkbox"/> La pregunta clave tuvo relación con sólo un objetivo curricular.	<input type="checkbox"/> La pregunta clave se mantuvo en un lugar visible o en el muro del proyecto y se mencionó en cada una de las etapas. <input type="checkbox"/> La pregunta es abierta, motivadora y comprensible para el nivel de mis estudiantes. <input type="checkbox"/> Se hizo uso del recurso: "Qué sé/ Qué necesito saber".	<input type="checkbox"/> La pregunta clave dejó claro desde un inicio el producto público a realizar. <input type="checkbox"/> En la pregunta clave integré los roles de la vida real que van a simular mis estudiantes. <input type="checkbox"/> Realicé actividades lúdicas para corroborar la comprensión de la pregunta clave. <input type="checkbox"/> El muro de proyectos lo fui construyendo durante todas las sesiones. <input type="checkbox"/> La pregunta clave tuvo relación con más de un objetivo curricular.

Etapa 3. Investigación colaborativa

En desarrollo	Cumplido	Superado
<input type="checkbox"/> Se realizaron dinámicas de integración previas para armar equipos de trabajo. <input type="checkbox"/> Los equipos de trabajo se organizaron de forma estratégica y/o se asignaron roles. <input type="checkbox"/> Revisé que la investigación y los recursos sí estuvieran vinculados con los aprendizajes del mundo real que había determinado.	<input type="checkbox"/> Como docente, modelé a mis estudiantes las actividades de investigación. <input type="checkbox"/> Incentivé para que el tema fuera investigado en distintas fuentes (Internet, libros, observaciones de campo, entrevistas a personas expertas, etcétera). <input type="checkbox"/> Destiné diferentes espacios en el aula para que funcionaran como rincones de trabajo. <input type="checkbox"/> Se hizo uso de la guía de observación para completar la investigación.	<input type="checkbox"/> En las actividades de investigación se hizo uso de los sentidos. <input type="checkbox"/> Existieron espacios clarificadores, muro de preguntas y/o uso de banderines para dudas. <input type="checkbox"/> Brindé retroalimentación a mis estudiantes en su investigación y redirección sus hallazgos cuando fue necesario. <input type="checkbox"/> Destiné momentos para que mis estudiantes reflexionaran sobre lo que estaban aprendiendo y cómo lo estaban haciendo.

Etapa 4. Iteración, o mejor dicho prueba otra vez

En desarrollo	Cumplido	Superado
<input type="checkbox"/> Establecí un tiempo determinado para la elaboración de bocetos y del producto físico. <input type="checkbox"/> Los equipos diseñaron más de una propuesta de solución (boceto) a la pregunta clave. <input type="checkbox"/> Diseñé un espacio para que los equipos votaran y eligieran su boceto final. <input type="checkbox"/> Retroalimenté a los equipos para verificar que sus bocetos respondieran a los objetivos curriculares planteados.	<input type="checkbox"/> Ofrecí opciones a los equipos para decidir el producto físico que trabajarían tomando en cuenta su voz y elección. <input type="checkbox"/> Diseñé un rincón de materiales para que los equipos elaboraran el producto físico en las sesiones. <input type="checkbox"/> Celebré los avances y trabajo de los equipos constantemente. <input type="checkbox"/> Ofrecí ejemplos de bocetos para motivar a los equipos. <input type="checkbox"/> Resignifiqué el "error" para comprenderlo como un proceso natural del aprendizaje.	<input type="checkbox"/> Fomenté la autonomía y corresponsabilidad en el aula. <input type="checkbox"/> Impulsé el uso y desarrollo de las diferentes habilidades para la vida que seleccioné en el diseño del proyecto y el producto público. <input type="checkbox"/> Apliqué estrategias de motivación y tolerancia a la frustración. <input type="checkbox"/> Destiné una carpeta o portafolio para registrar los avances de mis estudiantes. <input type="checkbox"/> Me aseguré que el producto físico fuera construido a lo largo de todas las sesiones del proyecto y no al final.

Etapa 5. Retroalimentación constructiva

En desarrollo	Cumplido	Superado
<input type="checkbox"/> Los equipos aplicaron la estructura de retroalimentación amigable. <input type="checkbox"/> Fomenté diversos medios de expresar (oral, escrito) la retroalimentación para que todos los integrantes participaran. <input type="checkbox"/> Motivé a mis estudiantes para mejorar su proyecto a partir de los comentarios recibidos.	<input type="checkbox"/> Destiné momentos para revisar avances del proyecto. <input type="checkbox"/> Implementé sesiones de ensayo para su presentación final. <input type="checkbox"/> Destaqué los aspectos positivos de cada equipo para fomentar el apoyo entre ellos. <input type="checkbox"/> Utilicé estrategias para promover la escucha activa y atención plena durante las exposiciones.	<input type="checkbox"/> Brindé oportunidades para recibir retroalimentación de docentes, personas expertas y externas. <input type="checkbox"/> Establecí momentos de reflexión sobre la retroalimentación recibida. <input type="checkbox"/> Les reconozco por su nombre y refuerzo sus habilidades propias y colectivas.

Etapa 6. Compartir el proyecto públicamente

En desarrollo	Cumplido	Superado
<input type="checkbox"/> Preparé un espacio especial (logística de recursos materiales y humanos) para que los equipos compartan lo aprendido. <input type="checkbox"/> Compartí a los equipos la estructura guía para la presentación pública. <input type="checkbox"/> Designé roles para que todo el equipo participe en la presentación pública. <input type="checkbox"/> Evalué solamente el desempeño individual de mis estudiantes.	<input type="checkbox"/> Preparé un plan B con actividades y roles que no implicaran hablar en público. <input type="checkbox"/> Solicité a mis estudiantes que individualmente autoevalúen su desempeño en la presentación pública. <input type="checkbox"/> Reconocí y celebré los logros alcanzados para fortalecer la autoestima de mis estudiantes.	<input type="checkbox"/> Invité a la comunidad educativa (personas cuidadoras, docentes, personas expertas) a la presentación final. <input type="checkbox"/> Sensibilicé a la audiencia para que retroalimentaran constructivamente a los equipos. <input type="checkbox"/> Los equipos reflexionaron sobre las emociones que les provocó hablar frente a una audiencia. <input type="checkbox"/> Evalúe el desempeño de mis estudiantes individual y colectivamente, así como tomé en cuenta las habilidades que desarrollaron y su actitud durante el proyecto.

Etapa 7: Evaluación transversal

¡Ya estás en ello!

Con todo lo que acabas de ver ¿cuál sería tu reflexión final? ¿En qué porcentaje consideras que tus estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje? ¿Qué harías para lograr un 100%?

¿Qué aspectos vas a fortalecer para que tus futuros proyectos sean de "alta calidad"?

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO Y LA INCLUSIÓN

¿Qué tan presentes estuvieron las características del juego y la inclusión en tus sesiones de proyecto ABP?

	Nunca/Casi nunca	Algunas veces	Frecuentemente	Siempre
--	------------------	---------------	----------------	---------

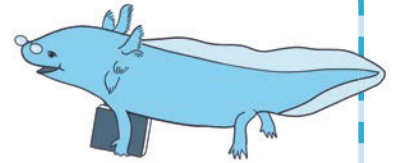
Aprendizaje a través del juego

Significativo Las y los estudiantes conectan los conocimientos con hechos de la vida real.				
Alegre Los y las estudiantes disfrutan y se entusiasman por realizar la tarea.				
Iterativo Las y los estudiantes intentan, prueban y, vuelven a intentar, ideas para crear una nueva versión de lo que ya habían planteado.				
Socialmente interactivo Los y las estudiantes trabajan en equipos y reflexionan sobre las ideas de los demás.				
Involucramiento activo Las y los estudiantes confían y se apoyan entre ellos y ellas.				

Inclusión educativa

Empatía Los y las estudiantes conviven con respeto y se escuchan entre ellos y ellas.				
Diversidades Las y los estudiantes identifican sus diferencias como una cualidad que enriquece el trabajo en equipo.				
Colaboración Los y las estudiantes negocian, toman decisiones y trabajan en equipo para lograr un mismo fin.				
Equidad de género Las y los estudiantes participan equitativamente y reciben las mismas oportunidades durante el proyecto.				
¡Recuerda que en el ABP siempre se puede continuar aprendiendo!				

¿Cómo evaluar esta etapa?



El objetivo de presentar el producto público es que tus estudiantes den respuesta al desafío a partir de una propuesta y, que **los conocimientos adquiridos estén relacionados con situaciones de la vida real**. Siempre hay que preguntarse cómo impacto este proyecto en la comunidad o cómo podría tener mayor impacto en una segunda implementación.

Las evidencias para evaluar esta etapa son las siguientes: **la preparación y ensayo, la presentación oral** en la que trabajan habilidades de comunicación, habilidades socioemocionales y colaborativas. Otra evidencia es la **autoevaluación de la presentación pública**, en la que cada estudiante identifica cuáles fueron sus aciertos y qué pueden hacer diferente en futuras ocasiones.



Evaluación 3.1



30 minutos

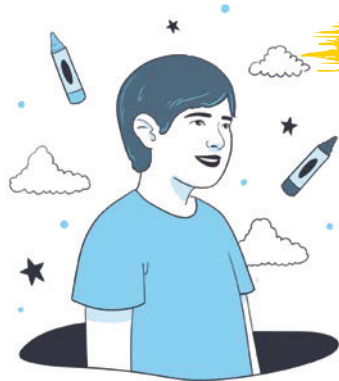
Adapta un proyecto

Ya viviste la aventura del Aprendizaje basado en proyectos como estudiante y, también, ya conociste qué aspectos tienes que tomar en cuenta para diseñar tu propio proyecto ABP. Al final de tu guía encontrarás el Formato de diseño ABP en blanco listo para adaptar el proyecto **"Guardianes de la naturaleza"** o generar una nueva aventura.

Una vez que termines el llenado de tu Formato de diseño ABP, pon en acción tu proyecto **¡IMPLEMENTALO!**



¿Cómo te impactó tener maestras y maestros ABP en tu vida?



Axel Núñez - Estudiante con metodología ABP

A mí me impactó tener maestros y maestras ABP porque nos enseñaban proyectos y tecnología de una manera divertida, y lo más interesante es que gracias a ellas y ellos pude encontrar mi pasión. Empecé con pequeños proyectos y fui evolucionándolos, ahora he tenido la oportunidad de representar a México en diferentes conferencias y congresos, pero todo empezó con estos pequeños proyectos y aprendiendo de manera divertida.

Itzcoatl Nuñez- Papá y persona cuidadora de Axel

Axel era muy inquieto y hablantín, cuando se encontró con el ABP despertaron sus habilidades dormidas y comenzó a potencializarse. ¡Es sorprendente! Sigue hablando hasta por los codos, pero ahora habla inglés, habla ante auditorios de 100 personas con maestrías y doctorados, quienes le hacen preguntas sobre sus proyectos y las responde con una desfachatez y alegría increíbles.



Arantxa Méndez - Estudiante con metodología ABP



El haber tenido maestras y maestros ABP me ayudó a saber que hay veces en las que las cosas no funcionan a la primera, pero se trata de disfrutar el proceso; ganas experiencias y aprendes a ser perseverante. El ABP fortaleció mi confianza, lo que parecía un juego me llevaba a aprender cosas sin darme cuenta. Conforme fui creciendo me di cuenta que podía seguir jugando, aprendiendo y a la vez ayudar a las demás personas. Me brindo la confianza de saber que yo sí puedo. Pensar que una niña puede cambiar el mundo, es una idea que motiva y que debe motivar a todas las niñas y niños para que sepan que también pueden. Cuando los y las maestras implementan este tipo de proyectos les están dando la confianza a sus estudiantes para que sepan que son capaces y crean en su potencial.

Noralia Rodríguez - Mamá y persona cuidadora de Arantxa

Yo fui estudiante ABP durante mi educación básica y fue maravilloso, estudié diferentes temas, desarrollé mi creatividad, pude expresarme yo misma, jugar y ver el aprendizaje como algo natural, para mí fue un tesoro, por eso me empeñé en que mis hijos aprendieran con ése mismo método. Lo que me gusta del ABP es que las y los niños no dejan de ser ellos mismos, van aprendiendo de una manera natural. Es un sistema bien establecido, con lineamientos para los y las docentes y para las personas cuidadoras. Los y las niñas de manera natural van jugando, encontrando sus intereses y afinidades, van integrando conocimientos de una manera lúdica a través del juego sin ver la rigidez de la metodología.

Entendemos que cuando aprendemos algunas cosas especialmente si son científicas, tienen que ser muy rígidas y bajo un estricto orden y el ABP tiene ese orden sin ser aburrido, es una disciplina bien planteada y las niñas y los niños no lo sienten como tal. No hay una cuestión impositiva.





Evaluación 3.2



10 minutos

¿Qué aprendimos?

Reflexiona sobre tus aprendizajes en este módulo y luego responde las siguientes preguntas:

¿Qué aprendí en este módulo?	
¿Qué dificultades tuve?	
¿Cómo resolví las dificultades?	
¿En qué otras situaciones puedo utilizar lo aprendido?	
¿Qué más necesito saber?	



Reflexión final: Módulo 3

Desarrollando habilidades con ABP

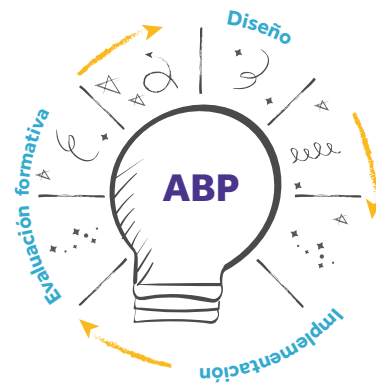
A lo largo de la historia hemos visto diferentes evoluciones y revoluciones que han marcado a la humanidad. Para adaptarnos a este mundo tan cambiante ha sido necesario desarrollar diferentes habilidades que han permitido interactuar y transformar el mundo que nos rodea.

Nuestro desafío como docentes es identificar y readaptar las capacidades, habilidades e información que hasta ahora se tenían como establecidas, para que sean compatibles y les abran miles de posibilidades a nuestros y nuestras estudiantes tanto en el mundo inmediato como en su futuro personal y profesional.



En este módulo aprendiste:

- Las habilidades que puedes desarrollar en **preescolar y primaria** con ayuda del ABP.
- Los momentos del diseño de proyectos ABP: contextualización, desarrollo e implementación.
- Cómo utilizar el Formato de diseño ABP para tus futuros proyectos.
- Estrategias para desarrollar e implementar tu proyecto de ABP en preescolar y primaria.



¡Gracias por acompañarnos en esta aventura!

Módulo 4

¡La magia del desorden productivo!



*¡Oh, oh!
¿Qué más puedes aprender, si tanto conocimiento obtenido has de tener?
Pero aunque no lo creas, te he de hacer saber
que aún falta mucho por conocer.
Tus superpoderes emplearás y tus miedos soltarás
para el desorden productivo imaginar,
pues este secreto es prioridad
para que la magia del ABP pueda funcionar.*

Planeador de aventura

¡La magia del desorden productivo!

Tiempo teórico y práctico: 2 horas

Objetivos específicos:

- Conocer qué es el desorden productivo y cuáles son sus características.
- Conocer estrategias inclusivas para enriquecer el trabajo colaborativo entre las y los estudiantes de preescolar y primaria.
- Conocer estrategias para diseñar proyectos ABP que respeten los diferentes estilos de aprendizaje.

Actividades por realizar:

Actividad 4.1	Tiempo: 15 minutos	Actividad 4.2	Tiempo: 10 minutos
¡Cuéntame tus superpoderes!		¿Cómo te reciben en tu lugar especial?	
Objetivo: Reflexionar sobre su práctica docente y su vocación para motivar su ejercicio profesional.		Objetivo: Sensibilizar sobre la importancia de construir un espacio seguro, cálido y amoroso en el aula a partir de la convergencia entre las experiencias personales y su práctica docente.	

Actividad 4.3	Tiempo: 15 minutos
----------------------	--------------------






Diseñar para el diferente a mí:

Objetivo: Visualizar las diversidades de los y las estudiantes para construir estrategias basadas en la inclusión.

Evaluaciones sugeridas:

Evaluación 4.1	Tiempo: 15 minutos	Evaluación 4.2	Tiempo: 15 minutos
Identifica el desorden productivo		¿Qué aprendimos?	
Objetivo: Conocer el concepto del desorden productivo a partir de una situación real para posteriormente poder utilizarlo en su práctica docente.		Objetivo: Reflexionar sobre los contenidos aprendidos en el módulo.	

Ahora es tu turno:

¿Cuántas horas de estudio dedicaré a la semana?		<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7
¿Qué días de la semana me comprometo a tomar el módulo?		<input type="radio"/> L <input type="radio"/> M <input type="radio"/> M <input type="radio"/> J <input type="radio"/> V <input type="radio"/> S <input type="radio"/> D
¿Cómo inicio el módulo?	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	
Me comprometo a iniciar este módulo el día: ___ / ___ / ___		Me comprometo a terminar este módulo el día: ___ / ___ / ___
Tiempo sugerido para terminar Módulo 4: 1 semana		



Desorden en el aula

¡Ahí te va una pequeña historia!

Te encuentras en la calma de tu salón de clases a las 7:45 de la mañana, admirando el periódico mural que realizaron al inicio de mes y comienzas a imaginar todos esos proyectos que pronto vas a implementar. Cuando de repente empieza a vibrar el suelo, los lápices de tu escritorio comienzan a caer, se oye el murmullo de una estampida a lo lejos, ya sabes que ésa es la señal, es ¡hora de entrar a clases!



Te pones de pie, acomodas tus cosas y vas a la puerta para recibirles.

En cuestión de minutos el salón se llena de ruido, voces y mochilas en los pasillos. Se caen objetos. Tú les saludas: "Buenos días" (Tic, toc, tic, toc... nadie te hace caso).

Empiezas a ver todo en cámara lenta y sólo escuchas los latidos de tu corazón. Piensas: ¿por qué nadie me escucha? ¡¿Acaso soy invisible?!

Ves caminar a una persona en un área de pasto en la que se indica que no está permitido hacerlo, y a una niña rayando los libros de la biblioteca del rincón. Piensas: ¡¿qué voy a hacer?!

Insistes, alzando aún más la voz: "vamos, saquen su cuaderno azul, porque hoy aprenderemos algo nuevo ¿quieren saber qué es?".

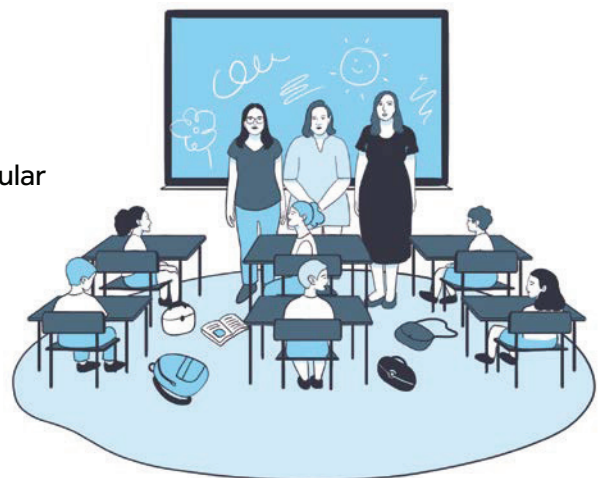
¡Oh noo! Nadie te escucha, cada quien mantiene su concentración en mil y un cosas que no tienen que ver contigo o con la clase...

¿Reconoces esta historia?

Seguro es algo muy común dentro de tu día a día.

Recuerda que el **autocuidado** te ayudará a identificar y regular las distintas emociones que sientas y siempre tomar en cuenta tu bienestar.

Estas experiencias pueden generar mucho estrés, sin embargo, tenemos que recordar que hay múltiples formas de aprender, **incluso en los momentos más difíciles existen grandes oportunidades y aprendizajes.**



Ánimate a aprender "de" y "con" tus estudiantes haciendo de estos momentos, que se ven como desorden, espacios de integración, colaboración, libertad, autonomía y diversidad.

¿Nos acompañas a descubrir cómo lograrlo?



Actividad 4.1



15 minutos

¡Cuéntame tus superpoderes!

Antes de continuar con la información, te entrevistará alguien muy especial, alguien a quien inspiras, que quiere ser tu aprendiz y quien necesita tus consejos para desarrollar sus superpoderes. Tiene mucha curiosidad por saber de ti y de cómo te ha ido durante tu tiempo como docente.

Esa persona es tu yo del pasado.

Salúdale y dale la bienvenida con cariño. Ahora, cuéntale de tu experiencia y responde las siguientes preguntas:



¿Cuáles fueron tus motivaciones para ser docente? ¿Han cambiado? ¿Por qué?

¿Cuál es tu superpoder en el aula?

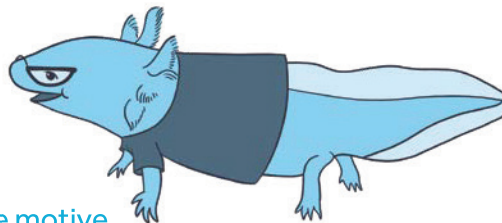
¿Qué te hace especial como docente?

¿Qué habilidades te gustaría desarrollar para enfrentar exitosamente tus retos actuales en el aula?

Cuando tienes días difíciles ¿qué te dices para animarte o qué te hace recordar el porqué elegiste esa profesión?

¿Utilizas el poder de la reflexión al término de tu día o de la semana para tomar conciencia sobre qué tipo de docente fuiste?

Recordar el por qué hacemos lo que hacemos, cómo lo hacemos y quiénes nos hace ser, es un ejercicio que ayuda a reflexionar sobre tu vocación.



Despídete de tu yo del pasado, dale un consejo que le motive y le acompañe durante su trayectoria como docente:



¿Qué entiendes por desorden del aula?

Sonia Aguilar - Docente multigrado en Guerrero

Son aquellos momentos en los que no puedo tener el control del grupo, todos mis estudiantes están gritando, nadie me escucha y están dispersos haciendo otras actividades que no tienen que ver con los objetivos de la clase.



Sonia Castañeda - Docente de primaria en CDMX

Es cuando no sabes dirigir a tu grupo y las cosas físicamente no están en su lugar por lo tanto esto provoca en las y los estudiantes dispersión, distracción y entorpecimiento de las actividades.

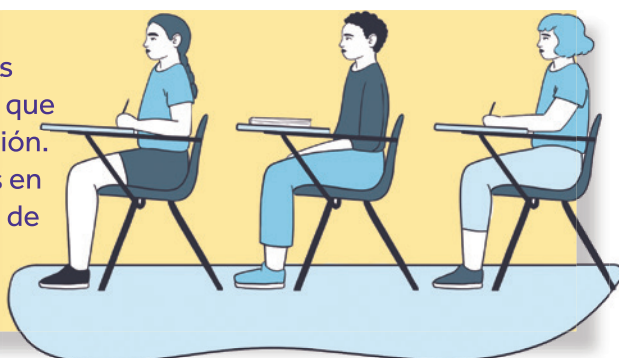


Y para ti ¿qué significa el desorden en el aula?



¿Sabías que el desorden puede ser productivo?

Imagina un aula con un silencio absoluto, las filas y los pasillos perfectamente alineados, un ambiente en el que casi podría decirse que no existe la vida ni la interacción. Mientras observas puedes ver a los y las estudiantes en modo automático, ya sea por límites excesivos, falta de creatividad o un miedo absoluto. **¿Qué habilidades crees que puedan desarrollar en ese ambiente?**



Hablar de las **habilidades para la vida**, es pensar en las herramientas que tus estudiantes van a necesitar en un futuro no muy lejano, dentro y fuera de la escuela, con miras a ser **personas profesionales y socialmente activas**, esto, implica comprometerse y orientar su formación desde ahora.

Sería imposible desarrollar **la empatía** en silencio, sin saber lo que siente la otra persona; la negociación o la solución de problemas en un ambiente donde no se les permita hablar, o **la creatividad** sin la oportunidad de probar cosas nuevas.

La respuesta está en buscar el equilibrio. No es una fórmula mágica y aunque lo fuera, ésta va a sufrir ajustes dependiendo de las variables involucradas. Tú tienes un termómetro interior que te va a permitir realizar estos ajustes en función de:

Tus estudiantes



Los objetivos de aprendizaje



Las actividades



Los horarios



El espacio



Los recursos



La magia del desorden productivo

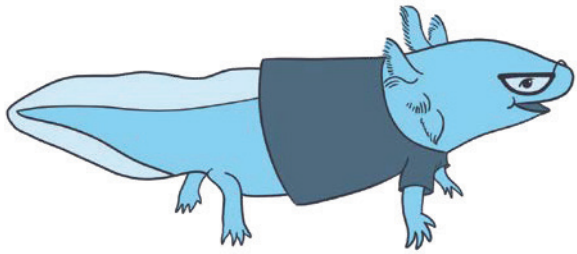
Empecemos por recordar que en la infancia, se desarrollan las diferentes **inteligencias y habilidades socioemocionales**. Si relacionamos el orden con dejar de jugar, imaginar, crear y explorar, estamos limitando el desarrollo físico, mental e incluso socioemocional de la infancia.

¿Cómo saber cuándo el desorden es productivo?

Quando este desorden **se trabaja a partir de los objetivos de clase** que como docente has planeado.

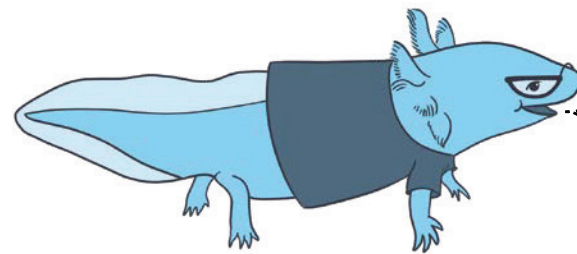
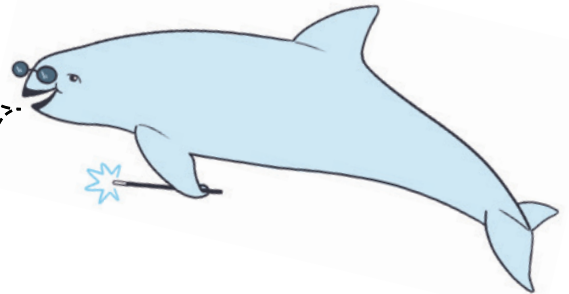
Es importante que por cada sesión tengas claras las expectativas y metas a lograr. De esta manera puedes trabajar el desorden, es decir, **dar libertad a tus estudiantes para explorar las distintas formas de lograr las metas**, interviniendo durante todo el proyecto, pero ahora como **"guía"** para resolver dudas o redireccionar en el proceso. De esta forma, cada sesión, tendrá un margen que delimita de manera clara las expectativas y metas a lograr. Todo lo que se vive dentro de ese límite, con miras al objetivo, es productivo.

Al convertirte en "guía" tu misión será **priorizar la exploración, la libre expresión e involucramiento del juego** como parte de la adquisición de conocimientos, de esta manera se respeta el aprendizaje natural de los y las estudiantes.



¿Entonces, no me asusto si veo que las y los estudiantes están fuera de su asiento, platicando entre ellos y ellas, realizando diversas tareas, siempre y cuando estén **trabajando sobre el desafío** que yo como docente he indicado?

No hay nada de qué asustarse, al contrario, **disfrútalo porque así es como se vive la magia.** En ABP el proceso de aprendizaje no se reduce a asimilar lo conocido, contempla que niñas y niños se inicien en **procesos de observación, de investigación, de colaboración, la creación de preguntas y de elecciones personales o comunitarias.**

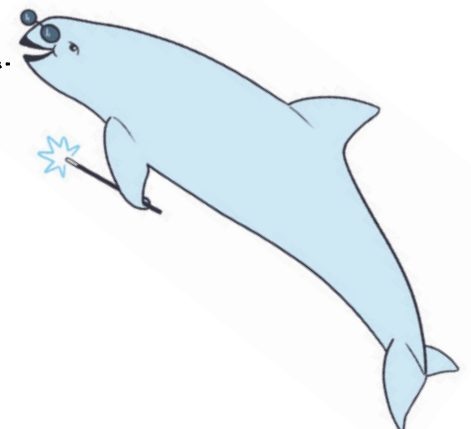


¡Wow! Los y las estudiantes pasan de ser receptores a ser el **centro del proceso de aprendizaje** y gracias al **desorden productivo** desarrollan **habilidades como el sentido de responsabilidad y de pertenencia,** además de fortalecer la **autoimagen** porque se aprecian las capacidades propias y de las y los demás.

¡Exacto! El **desorden productivo** se puede ver así:

- ☆ si tus estudiantes se ponen de pie para comunicarse entre ellos y ellas,
- ★ si se organizan en equipos y para eso se cambian de lugar,
- ☆ si las mesas tienen material de trabajo que están ocupando,
- ★ si mediante el trabajo colaborativo están creando relaciones significativas,
- ☆ si están generando preguntas sobre múltiples temas relacionados directa o indirectamente,
- ★ si proponen soluciones diversas usando su creatividad. Déjales soñar e imaginar y luego apóyalos en su aterrizaje a la realidad sin bloquearles posibilidades.

No hay nada de qué asustarse, al contrario, **participa con ellas y ellos del diálogo, exploración, lluvia de ideas y disfrútalo, porque así es como se vive la magia.**



Consejos para implementar la magia del desorden productivo

El aprendizaje de las y los estudiantes no es algo que se consiga con un movimiento de varita mágica. Tampoco hay una receta única e infalible. Sin embargo, gracias a la experiencia y reflexión, existen buenas prácticas que apoyan en la implementación de este salto educativo llamado desorden productivo:

1 Dedícale un tiempo a la elaboración conjunta de un **acuerdo grupal**, donde se anoten los acuerdos que guiarán el proyecto tanto en conductas como valores. Éste tiene que tomar en cuenta las sugerencias de tus estudiantes para que se puedan **identificar y sentirse parte del proceso**.

2 Confía en que tus estudiantes son **agentes de cambio importantes** y tienen la capacidad de **responsabilizarse de su aprendizaje**.

3 Las **instrucciones deben ser claras, breves y específicas**. Al inicio de cada sesión es importante que recuerdes los objetivos y el cómo se busca concretarlos.

4 Designen **lugares específicos** para el material, para que tu grupo pueda regresarlo a su lugar al terminar de ocuparlo.

5 Planea sesiones de **1 a 2 horas** para el proyecto dependiendo el nivel escolar, con actividades concretas, en diferentes estaciones de trabajo, que permitan el movimiento para mantener a las y los estudiantes activos y entusiasmados.

6 Deja que **tus estudiantes tomen decisiones (voz y elección)** sobre el camino que llevarán sus investigaciones y productos.

7 Ayúdales a **tomar conciencia** del valor de su trabajo y el impacto que puede tener en su comunidad y realidades.

8 **Resignifica el error** para que se vea como una oportunidad para intentar nuevas cosas, **colaborar y retroalimentar**.

9 Lleva una **bitácora** para registrar lluvias de ideas, avances, conductas de tus estudiantes. De igual manera puedes anotar **las estrategias que están siendo efectivas**, por ejemplo: los equipos que mejor se adaptaron y el por qué, pausas activas que mejor te funcionaron, conversaciones que les ayudaron a enfocarse, frases que sientes que les motivaron, etc.

10 Identifica la **dinámica de integración y motivación del grupo**. En caso de que esto requiera trabajo, será necesario accionar algunas estrategias para generar conexión antes de iniciar el proyecto.

11 Enseña a tus estudiantes a hacerse preguntas. Recuérdales que **siempre nos estamos preguntando algo ¿qué me voy a poner hoy? ¿Qué es lo que quiero jugar en el recreo? ¿Quién creó el Internet?**

12 Cuestionate siempre frente a tu grupo, utiliza frases como "qué pasaría sí, el por qué de este suceso, qué relación tiene con..." **Demuéstrales tu curiosidad** por saber más y relacionalo a algún beneficio, por ejemplo: "gracias a que alguien se preguntó tal cosa es que hoy tenemos helado, electricidad, medicinas" o algo que tenga que ver con el proyecto. Esto les motivará y con la práctica, hará que **cuestionarse se dé de manera natural, sin miedos y como algo positivo** que impulsa su creatividad e imaginación.

Vidal Schmil (2014) en su libro *Disciplina Inteligente en la escuela*, menciona que sólo a través de límites claros se puede ejercitar la libertad y la autonomía. Podemos dejar que las actividades y conductas fluyan dentro del aula, considerando que nunca se ponga en peligro la vida o seguridad de los y las estudiantes, la convivencia social, higiene o salud ni la aplicación de los valores prioritarios primarios de la comunidad a la que pertenecen. Es importante retomar la diversidad del salón con una actitud incluyente que nos invite a hacer adecuaciones curriculares tomando en cuenta las particularidades del grupo. En cualquier situación, tú como docente puedes proceder de manera asertiva, anticipando y previendo situaciones con efectividad.

Recuerda que el principal elemento que debes tener en cuenta son los **objetivos de aprendizaje**. Si las actividades y conductas del grupo se orientan a esos objetivos, pueden estar bailando, corriendo o platicando y aún así **ese desorden será productivo**.

Esta forma de enseñar y aprender, nos pone en el **camino de la corresponsabilidad**, donde estudiantes, docentes y personas cuidadoras están involucradas en el aprendizaje reconociendo que todos y todas somos constructores del conocimiento aportando a cualquier edad y desde cualquier contexto.

¡Todas y todos tenemos la capacidad de enseñar algo!

¡Todos y todas somos aprendices!



Evaluación 4.1



15 minutos

Identifica el desorden productivo

Las siguientes imágenes representan distintos procesos de aprendizaje, observa detenidamente e identifica las diferencias. Cuando las hayas encontrado reflexiona lo siguiente:

Imagen 1

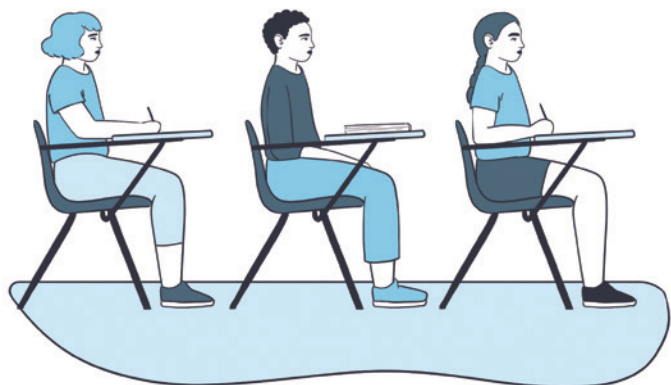


Imagen 2



1. ¿Cuál es la diferencia en el proceso de aprendizaje entre la imagen 1 y la imagen 2?

2. ¿En cuál de las dos imágenes está representado el desorden productivo? ¿Por qué?

3. ¿Qué otras características tienen que existir en el aula para que el desorden productivo pueda llevarse a cabo?

¡Recuerda!

El **desorden productivo** va más allá de un acomodo diferente en el aula, es construir un espacio en el que las y los estudiantes se sientan libres y seguros de actuar conforme a quienes son y como aprenden. Es importante mencionar que **todo desorden productivo se ve diferente en cada aula** porque depende de distintos factores como:

- El **contexto** de la escuela y de sus estudiantes.
- **La personalidad de los y las estudiantes** (introvertida, extrovertida, inquieta, abstraída, entre otras).
- El **número de estudiantes** en el grupo y su edad.
- El **tema y la problemática** que se está abordando.
- El **tiempo** que llevan poniéndolo en práctica.
- La **dinámica y disponibilidad** de las y los estudiantes.



El ABP puede sentirse como una montaña rusa pero...

Recuerda que implementar proyectos ABP puede ser algo nuevo, tanto tus estudiantes como tú están aprendiendo, y pasarán por una etapa de adaptación.

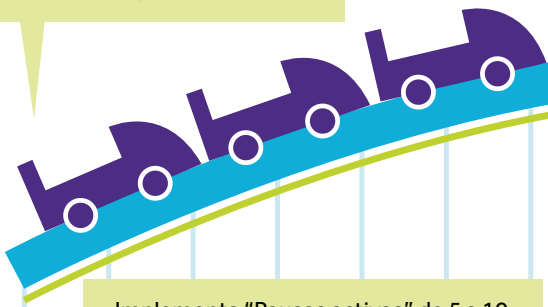
¡Calma, todo es parte del proceso!

Te compartimos el siguiente cuadro con una serie de estrategias que te pueden ayudar en este periodo de reconocimiento entre estudiantes y el ABP:

Previamente platica con tus estudiantes sobre la nueva dinámica que trabajarán como grupo.

Establezcan acuerdos grupales y colóquenlos en un lugar visible del aula para generar un sentido de responsabilidad.

Por ejemplo: que representen cuando alguien se molesta porque no eligieron su idea o alguien se saltó su turno.



Implementa "Pausas activas" de 5 a 10 minutos para regresar la atención de tus estudiantes y realiza preguntas para conocer cómo se sienten y si necesitan apoyo con algo.

Representen situaciones reales para que las y los estudiantes comprendan y visualicen como colaborar y divertirse en el proceso.

Crea un "Banco de materiales" para facilitar su almacenamiento, administración y reglas de uso. Tus estudiantes pueden participar en esta dinámica para ganar autonomía.

Delimita "rincones" en tu aula para modelar el uso de materiales y actividades. Estos pueden ser fijos o adaptarlos de acuerdo a las necesidades del proyecto.

Conoce más sobre esto en el taller:
"Ambientes favorables para el aprendizaje".

Inspira a tus estudiantes mostrándoles un proyecto ya terminado, esto les permitirá imaginar otras soluciones. En caso de que quieran replicarlo, asegúrate de que realicen una mejora o lo personalicen.

Brinda espacios para "Preguntas clarificadoras" para resolver dudas que surjan en el camino del proyecto. Si entre pares se puede dar una solución, es aún mejor.

Agradece y celebra las participaciones de tus estudiantes. Hazles saber que sus preguntas y comentarios son poderosos y que tenemos la facultad para promover soluciones.

Modela todas las actividades que esperas que realicen tus estudiantes, por ejemplo, si toca investigar llévalos a la biblioteca escolar y muéstrales cómo buscar información, etcétera.

Recuerda que la autonomía en su aprendizaje es enseñarles a hacer los procesos adecuadamente desde el inicio para que en el futuro cuenten con las referencias necesarias y tengan las expectativas claras.



Construyendo el desorden productivo

Haremos un breve ejercicio, con un proyecto ABP, que parte de la pregunta clave: **¿cómo puedo mejorar mi aula?**

Se trabajará con Matemáticas como asignatura principal y con Lenguaje y comunicación como la transversal.

El objetivo del proyecto es conocer el salón de clases e identificar qué muebles o espacios se podrían agregar para mejorar el ambiente.

Las y los niños tendrán que medir su salón de clases e identificar su forma con relación a sus medidas, decidir los materiales que quieren utilizar y escribir la descripción con todo y medidas de los muebles o espacios que quieren implementar para mejorar su salón de clase. Imaginando que eres docente de este grupo y realizarás este proyecto, resuelve las siguientes preguntas:

¿Qué acciones previas al proyecto vas a llevar a cabo para vivir el desorden productivo?

¿Cuál es el escenario del desorden productivo que más confrontaría tu forma de enseñar?

¿Qué harías para redireccionar esa situación y que el desorden sí sea productivo?





¿Cómo se vive el desorden productivo en tu aula?

Sonia Castañeda - Docente de primaria en CDMX



El desorden productivo yo lo he estado generando con una dinámica que tengo para que mis estudiantes aprendan las tablas de multiplicar. En equipos salimos al patio escolar y jugamos con unas pelotas numeradas. El objetivo es que los equipos puedan ordenarlas de acuerdo con alguna tabla de multiplicar.

Así el desorden productivo me permite reforzar aprendizajes y medirlos. Lo más satisfactorio es ver que mis estudiantes disfrutan el aprendizaje y quieren seguir intentándolo.

Addí Leyva - Docente de preescolar en Sonora

La primera vez que viví el desorden productivo en el aula me sentí muy nerviosa porque en la falta de experiencia estás acostumbrada a tener el control y a la educación tradicional donde tu voz es la única que cuenta.

Conforme lo vas practicando y te abres a esta aventura de trabajar el Aprendizaje basado en proyectos les das la voz, el voto y la confianza de que los y las niñas vayan desarrollando sus propios conocimientos.



Sonia Aguilar - Docente multigrado en Guerrero



El desorden productivo en el aula es cuando niñas, niños y adolescentes se la están pasando muy bien, se están divirtiendo, están creando y echando a volar su imaginación. Hay un desorden, y aún así sabemos dónde dejamos cada cosa, cada pieza y cada herramienta.

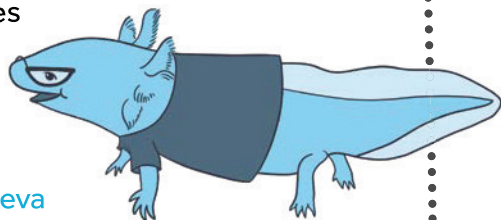
Corresponsabilidad en el aula

Las y los docentes son y siempre serán quienes construyen espacios para que sus estudiantes tengan la oportunidad de **explorar, generar dudas y expresarse** de acuerdo con su forma de ser y aprender. **Su labor no acaba en el diseño**, durante todo el proyecto acompañan a sus estudiantes, **resuelven dudas, monitorean y redireccionan** las actividades en caso de desviarse de sus objetivos de aprendizaje.

Cuando las personas docentes, en un acto de confianza y valentía, dejan de ser las únicas responsables del aprendizaje y la única fuente de conocimiento, **sus estudiantes comienzan a elegir, tomar sus decisiones y responsabilizarse** tanto de su trabajo como

el de sus compañeros y aquí es donde surge la **corresponsabilidad**.

Como docente te corresponde **asignar de manera paulatina responsabilidades y tareas**; empieza por lo simple, como que sean responsables de su material sus espacios, y poco a poco ve complejizando esas responsabilidades, como elegir la asignatura y el tema que les interesa abordar, asignar roles y comisiones en cada equipo o de forma grupal. Recuerda que es **un proceso que lleva tiempo, dedicación y compromiso**.



Actividad 4.2



10 minutos

¿Cómo te reciben en tu lugar especial?

Recuerda un lugar en el que te sientas feliz y especial, por ejemplo, al llegar a visitar a tu abuela, con amigas o amigos, cuando llegas a casa y te reciben tu familia y tu mascota, un espacio donde disfrutas de algo que te gusta hacer. **¿Qué tan importante es sentir que alguien más te espera y que ese sitio puede ser tu lugar seguro?**

Una vez que has identificado tu lugar especial, responde las siguientes preguntas:

¿Cuál es tu lugar especial en el que te reciben con calidez? Descríbelo.



¿Qué puntos de coincidencia tiene con el cómo recibes a tus estudiantes al inicio del día?

¿Qué acciones y actitudes llevas a cabo para demostrarles a tus estudiantes que les esperabas, que son bienvenidas y bienvenidos al salón y, que pueden ser ellos y ellas mismas?



El cómo recibes a tus estudiantes en el salón de clases influye en el ambiente emocional que les acompañará el resto del día.

Por ello, es importante promover un ambiente de empatía y calidez en tu aula.

Una bienvenida cálida comienza con una sonrisa, mirándoles a los ojos y preguntándoles cómo están y cómo llegan al salón de clases.

Recuerda que en tu salón de clases todas y todos son importantes, y viven contextos e historias distintas, por lo que mientras más segura sea tu aula y el ambiente emocional sea adecuado, más sencillo les será tener apertura y reacciones positivas hacia su trabajo y hacia el grupo.

Deben sentir, a través de ti, que son capaces de hacer algo, de descubrir, progresar, aprender a su ritmo y que el objetivo no es competir sino colaborar.

Que cada estudiante sepa que eres alguien con quien se cuenta y en quien se confía.





¿Cómo el ABP puede atender a los diferentes estilos de aprendizaje y las neurodiversidades?

Nancy Otero- Experta en ABP

Una de las ventajas del ABP es que **pone en el centro del aprendizaje al estudiante**, entonces los diferentes estilos de aprendizaje se pueden nivelar mucho cuando los y las niñas están haciendo proyectos. Si al estudiante le gusta leer, estar en silencio porque así su concentración es mejor, hay un espacio para esa motivación y para ese estilo de aprendizaje. Si lo que más le gusta es crear cosas, investigar o explorar, también hay un espacio para ese estilo de aprendizaje. Otra de las ventajas es que **invita a las y los estudiantes que les gustan diferentes cosas a aprender dominios que al principio nos les interesaban**.

Un ejemplo que me gusta mucho es una escuela en Barcelona. La comunidad educativa tenía muchos estudiantes con déficit de atención y no existía la **oportunidad de demostrar su capacidad** ya que docentes y compañeros tenían una visión limitada sobre lo que podían hacer. Sin embargo, cuando se empezó a implementar el ABP, una de las dinámicas que cambió fueron las expectativas que se tenían sobre las capacidades de estos estudiantes.

Quienes no tenían experiencia haciendo cosas, a quienes tal vez les daba un poco de miedo **innovar en los proyectos** o hacer cosas manuales, empezaron a pedirle ayuda a estos chicos con déficit de atención. Y lo que eso provocó fue que las expectativas, tanto de los docentes como de sus compañeros, subieron bastante y esto les motivó muchísimo al grado de mejorar sus calificaciones.

Algunas veces los medios tradicionales para generar conocimiento tienen que ver con escribir, con escuchar, con estar sentado o con comportarse de cierta manera y no tenemos **espacios para otras formas de aprender**. El ABP permite que estos espacios se creen.



Emma Tinoco - Consultora en educación inclusiva



Los y las docentes tienen la capacidad de notar las diferencias entre sus estudiantes y poco a poco **aprenden a reconocerles y celebrar sus habilidades y estilos de aprendizaje**, con el fin de que se sientan incluidos y apreciados. Parte de celebrar lo que son es reconocer sus propias limitaciones, porque todos las tenemos, y podemos trabajarlas. De eso se trata incorporar las **neurodiversidades** y los diferentes estilos de aprendizaje: reconocerles, incorporarles y desarrollar las habilidades, desde las muy cognoscitivas hasta las sociales, emocionales, físicas y creativas.

Glosario

Neurodiversidad: es un término popular que se utiliza para describir las diferencias en el funcionamiento del cerebro de las personas.

La idea es que no hay una manera "correcta" de funcionar del cerebro (autismo, dislexia, TDAH, Síndrome de Tourette, discalculia, dislalia, disgrafía, entre otras).

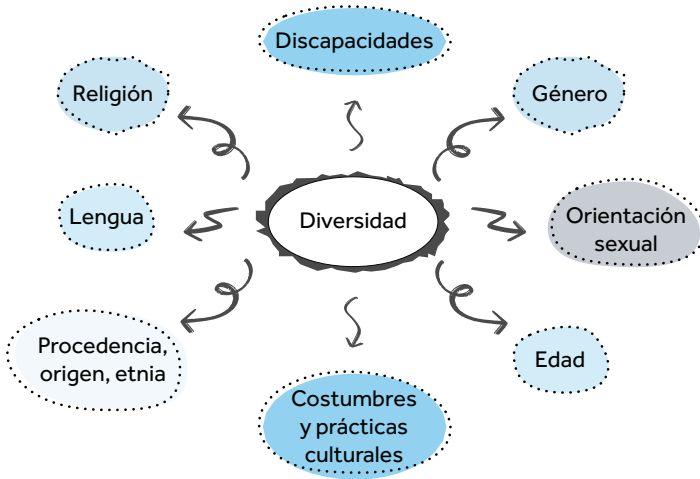


Actividad 4.3

15 minutos

Diseñar para el diferente a mí

En tu salón de clases conviven diversidades, estilos de aprendizaje y diferentes inteligencias. Cada una de ellas merece ser reconocida, las que puedes encontrar en tu aula son las siguientes:



"Si tus estudiantes no pueden aprender de la manera en que les enseñas, quizá debas enseñarles de la manera en que ellas y ellos aprenden".

Ignacio Estrada

Con apoyo del diagrama de diversidad recuerda e identifica las diversidades de tu aula para que reconozcas sobre cuáles necesitas aprender más con el fin de que sean respetadas, aceptadas e integradas positivamente dentro de tu aula.

Recuerda que el ABP se enriquece cuando fomentamos la inclusión en el aula. Por eso, como docente es importante que identifiques las características de tus estudiantes, aquello que les hace diferentes y que puedas aprovechar para diseñar proyectos que respondan a sus intereses y necesidades particulares. Considera que tus estudiantes pueden aprender de formas distintas a la tuya o se desenvuelven de manera diferente a ti debido a sus distintas habilidades e inteligencias. Ahora responde:

Necesidades de mis estudiantes	Estrategias
1. Presenta problemas de conducta e integración.	1. Asignarle el rol de líder de equipo y comunicarle sus compromisos y responsabilidades.
2. Mi estudiante puede aprender mientras hace otra cosa (dibujar, rayar o no ver al frente) pero distrae al grupo.	2. Asignarle tareas que me apoyen a mí como docente, por ejemplo, realizar bitácoras de clase y compartirlas con el grupo o realizar tareas de fortalecimiento entre pares.
3.	3.
4.	4.



Construir un aula ABP inclusiva, colaborativa y feliz

En el Aprendizaje basado en proyectos es importante que **cada sesión cuente con un inicio, desarrollo, cierre y momentos de evaluación**. Si tus sesiones están organizadas de esta manera, el desorden productivo podrá fluir de manera más armónica.

Inicio sesión: integración

¿Sabes qué tanto se conocen en tu grupo? ¿Todos y todas recuerdan los nombres de quiénes son parte del grupo? ¿Identifican sus gustos en común o lo que les hace diferentes y especiales?

La **integración grupal** promueve **ambientes de seguridad, confianza y felicidad**, características fundamentales para que se construya el aprendizaje.

Comenzar tus sesiones y trabajos en equipo con alguna actividad de integración hará que inicien con **involucramiento activo, alegría** y se desarrollen con **empatía, respeto y colaboración**.

Aquí veras ejemplos de dinámicas de integración:

Dos verdades y una mentira

Preescolar

Instrucciones

Las y los estudiantes en su mente eligen tres historias o afirmaciones sobre sí mismos, dos de ellas son verdad y una es falsa. Se dicen las tres afirmaciones en voz alta y el resto del grupo adivina cuál es la falsa.

Cada participante compartirá sus mentiras y verdades. Esto permite encontrar puntos e intereses en común.

¿Qué se trabaja?

- Descubrimiento de qué aspectos o intereses comparten o tienen en común.
- Descubrir talentos o gustos.
- La importancia del respeto y tolerancia a las diferencias.
- La riqueza que aportan las diferencias entre ellas y ellos.
- Reforzar la autoestima.
- Incorporar el ATJ en clase.

1 2 3

Detective de palabras

Preescolar y primaria

Instrucciones

Elabora tarjetas con palabras que estén escritas de forma correcta e incorrecta y distribúyelas a lo largo del salón. Una vez repartidas, pide al grupo que formen diferentes equipos y que intenten agarrar la mayor cantidad de palabras que estén escritas de forma correcta, en cierto límite de tiempo (puede ser con alguna canción o alarma). Al terminar analizarán en conjunto qué palabras eligieron y si hay palabras con errores, se corregirán en conjunto. Se repetirá el mismo reto hasta que se logre que solo las palabras escritas correctamente puedan ser recolectadas.

¿Qué se trabaja?

- Trabajo en equipo y colaboración.
- Lenguaje y ortografía.
- Atención plena.
- Incorporar el ATJ en clase.



Desarrollo de la sesión: colaboración e inclusión

Cuando creas aulas inclusivas y con ambientes cálidos de aprendizaje, construyes aulas seguras, felices y con disponibilidad para el aprendizaje. Es crucial para que tus estudiantes se sientan cómodos y se animen a explorar sus diferentes habilidades. **En el ABP se busca que todas las personas involucradas se sientan parte importante y aporten de diferentes maneras al proyecto.** Las personas brillan por igual en diferentes momentos, tareas y etapas. Hazles saber esto a tus estudiantes, para que confíen en sus propios procesos e identifiquen sus habilidades. Aquí encontrarás algunas estrategias que te ayudarán a tener equipos con integrantes diversos e involucrados:

1 TODAS Y TODOS

Procura que tus equipos estén distribuidos de forma mixta entre niñas y niños con distintas habilidades. Teniendo en cuenta esto, **mantén la igualdad de participación y liderazgos entre ellas y ellos.**

2 UN ROL POR HABILIDAD

Tu grupo es diverso, **encontrarás diferentes estilos de aprendizaje, desempeño, actitudes, participación, etc.** ¡Aprovéchalas! Designa roles de trabajo de acuerdo a la personalidad de tus estudiantes y una vez que ganen confianza puedes empezar a impulsarles para experimentar roles desconocidos y retadores. Por ejemplo, para proyectos de primaria en la etapa específica de investigación colaborativa puedes asignar los siguientes roles:

- **Responsable de resumir:** identifica y describe las grandes ideas guiándose con las preguntas quién, qué, dónde, cuándo y por qué, así como contribuir al equipo con las siguientes oraciones iniciales: parece que la idea principal es... Este párrafo trata sobre... El propósito principal de este párrafo es decir que...
- **Responsable de clarificar:** anota y registra cualquier información que sea confusa o poco clara en la sección de texto y trabaja con su equipo para buscar claridad. Puede contribuir al equipo con las siguientes oraciones iniciales: *encuentro esta parte confusa porque... ¿alguien puede ayudarme a entender...? Esta palabra no me es familiar...*

- **Responsable de preguntar:** crea y comparte nuevas preguntas que le surjan a medida que lee el texto o investiga. Puede contribuir al equipo con las siguientes oraciones iniciales: *Esto me hace preguntarme... ¿Por qué crees...? ¿Qué podría pasar si...? ¿Cuál podría ser la causa de...?*
- **Responsable de relacionar:** hace conexiones entre las fuentes consultadas y el desafío del equipo o el tema en cuestión. Puede contribuir al equipo con las siguientes oraciones iniciales: *esto me recuerda a... notar una similitud entre... y ...la declaración del autor aquí entra en conflicto con...*

3 NÚMERO DE INTEGRANTES

En preescolar se recomienda trabajar en equipos de 4 integrantes, mientras que en primaria baja puede aumentar a 6 estudiantes. Considera que **a mayor número de personas mayor distracción en la actividad.**

4 NUEVAS OPORTUNIDADES

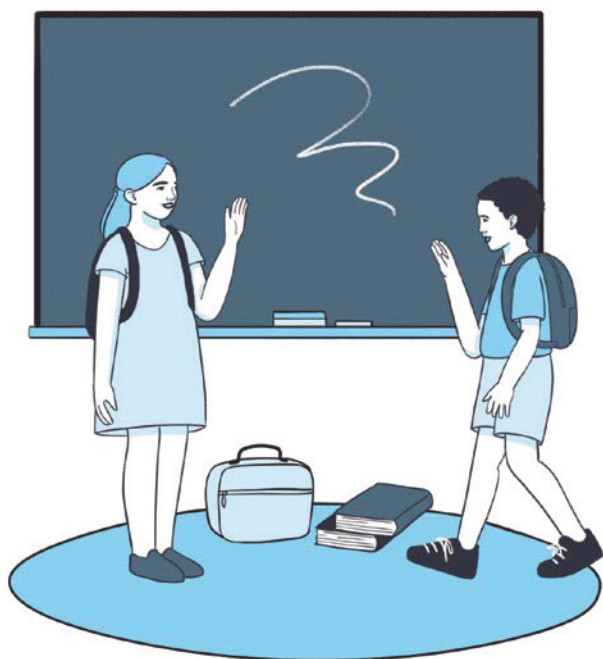
La formación de equipos estratégicos tiene mayor impacto cuando realizas **rotaciones en los roles designados a tus estudiantes**, ya que les brindas nuevas oportunidades para desarrollarse. También piensa en distintas formas de abordar los roles ya que estos pueden inspirarse desde actividades puntuales (Responsable de resumir, Responsable de preguntar...) hasta aptitudes personales (líder de innovación y creatividad, líder de trabajo en equipo, líder de relaciones públicas...).

5 CELEBRACIÓN DE LOGROS

Hazles saber a tus estudiantes los logros que han alcanzado durante el proyecto para que confíen en sus propios procesos e identifiquen sus habilidades. Puedes **buscar una forma creativa y colectiva de hacer estas celebraciones grupales** cómo inflar los cachetes, chasquear los dedos o hacer un sonido específico cada vez que una persona, el equipo o el grupo tenga algún acierto. Estos logros tienen que ser

simples, alcanzables y constantes para incentivar la motivación. Por ejemplo:

- Lograron ponerse de acuerdo en el producto colectivo.
- Alguien introvertido/a se animó a participar.
- El grupo realiza preguntas constantes.
- Se consiguieron los objetivos de aprendizaje.
- El equipo apoyó a una compañera/o que no entendía algo.



Conoce más sobre Aprendizaje colaborativo y cooperativo en el taller: [Evolución y juego](#).



Muro del proyecto y preguntas clarificadoras

El Muro del proyecto es **un espacio de tu salón de clase que está dedicado a evidenciar el desarrollo del proyecto ABP** que estén trabajando.

A la par que se van viviendo las sesiones, el Muro del proyecto se irá construyendo con sus diversos elementos, te desafiamos a identificarlos en la siguiente imagen, anota los números en las líneas correspondientes:

¿Cómo se ve?

1

**Guardianes
de la
naturaleza**

3

Biodiversidad
Hábitat
Sequía
Cambio climático

2

¿Cómo podemos identificar elementos de la biodiversidad que nos puedan ayudar a diseñar un modelo de hábitat adecuado para salvar a las mariposas monarca?

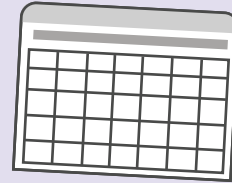
4



5

Sesión 1. Firma de acuerdo grupal.
Sesión 2. Identificar que saben y qué necesitan saber para responder la pregunta.

6



7

- Dar tu mayor esfuerzo hasta concluir el proyecto.
- Probar soluciones conocidas y desconocidas.
- Mantener la motivación incluso en momentos difíciles.
- Divertirse, aprender y disfrutar cada etapa del proyecto

Firmas:



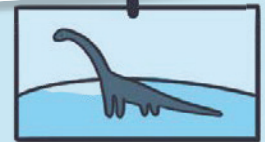
lee

vee



8

¿Qué es la biodiversidad?
¿Por qué es provocada la sequía?
¿Qué elementos debe tener un hábitat?



- _____ Acuerdos grupales
- _____ Vocabulario o palabras clave
- _____ Entregables por sesión
- _____ Nombre del proyecto

- _____ Bocetos de ideas
- _____ Pregunta clave
- _____ Preguntas que se han hecho
- _____ Calendario de actividades

Nota importante:

Puedes agregar más elementos a tu Muro de proyecto. También pueden ser parte muebles, libreros o los productos creados que estén destinados a albergar los avances de los proyectos de tus estudiantes.

¿Qué otros elementos podrías agregar a tu Muro de proyecto?

¿Qué son las preguntas clarificadoras?

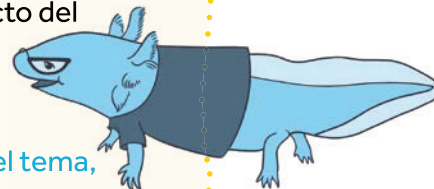
Son las pausas que como docente estableces en las sesiones para que tus estudiantes expresen si tienen alguna duda sobre cualquier aspecto del proyecto, por ejemplo:

¿Puedo hacer más de un boceto?

No entendí las indicaciones ¿nos las puedes repetir?,

Me está gustando poder salir a campo para investigar más sobre el tema,

¿Podemos hacer más sobre...?



En ABP los y las estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje, por lo que es necesario que durante todo el proceso exista su involucramiento, participación activa, su voz y elección.



Cierre de la sesión: Plan de trabajo personal y pase de salida

En el cierre de sesión podrás fomentar momentos de reflexión y autoevaluación a través de dos actividades: una es **el plan de trabajo personal y otra el pase de salida**.

El **plan de trabajo personal** es un instrumento que tiene como objetivo **organizar lo que se ha hecho y lo que no**. Este momento de toma de conciencia, nos permite programar las actividades que se necesitan hacer para concluir el proyecto.

Las características de un plan de trabajo son:

- ☆ Fecha, asignatura y nombre del proyecto.
- ★ Debe estar realizado por la o el mismo estudiante.
- ☆ Debe comprender el conjunto de actividades que se realizaron en el día y las que se programaran en los próximos.
- ★ Comprende un plan mínimo realizable.
- ☆ Deja espacio para observaciones de la persona docente.

Piensa en un día en el que hayan trabajado un proyecto de ABP tus estudiantes, cada uno a su ritmo, pero con mucho compromiso ¿cómo empezarías a darle cierre a la sesión?



*¡Muchas gracias por todo el trabajo realizado en equipo!
¡Fue una excelente sesión! Por favor escriban o dibujen en su plan de trabajo qué actividades realizaron hoy, el rol que desempeñaron, qué parte fue su favorita y qué actividades les toca hacer mañana para continuar con su proyecto.
Escriban en qué actividad se quedaron, el día de mañana cuando lleguen nuevamente al salón podrán revisar su plan de trabajo y así sabrán en qué sección deben continuar. Recuerden la importancia de administrar sus tiempos para que podamos cumplir con los diversos retos hasta culminar el proyecto.
También pregúntense qué aprendieron hoy y cómo les ayuda eso a resolver el desafío.*

PLAN DE TRABAJO

Nombre _____ Semana No. _____

Proyecto _____ Desde _____ Hasta _____

Lunes

Hoy comencé el ejercicio de "Qué sé/ Qué necesito saber".

Mañana comenzaré la investigación sobre lo que no sé.

Aprendí que las mariposas monarca están en peligro de extinción.

Martes

Hoy investigué sobre el ciclo de la mariposa en libros de Ciencia.

Mañana terminaré mi investigación y la ilustraré con dibujos.

Aprendí que un capullo es una capa que protege a las orugas antes de ser mariposa.

Miércoles

Jueves

Viernes

Observaciones:

En **preescolar** puedes ayudarles en el llenado, hacer uso de dibujos y frases cortas o hacer un plan de trabajo del grupo en el que tú lo llenes y tu grupo te vaya diciendo su sentir. El uso de este instrumento permite que las y los niños lleguen al salón sabiendo qué harán, por dónde van a comenzar, les ayuda a reflexionar sobre su aprendizaje y sus responsabilidades.

El cierre de la sesión es la última sensación con la que se quedan tus estudiantes y con la primera que empiezan el siguiente día, por eso no debe ser extenso ni abrumador.

Para saber qué aprendizajes se llevan tus estudiantes implementa el **pase de salida**. Inicia revisando **cuál fue el objetivo de aprendizaje de ese día y qué concepto es fundamental que se lleven a casa**.

Luego juega con tus estudiantes, pídeles que de forma sencilla relacionen los conocimientos adquiridos con sus experiencias o conceptos previos, incluso pueden hacer una demostración de ello. Por ejemplo:

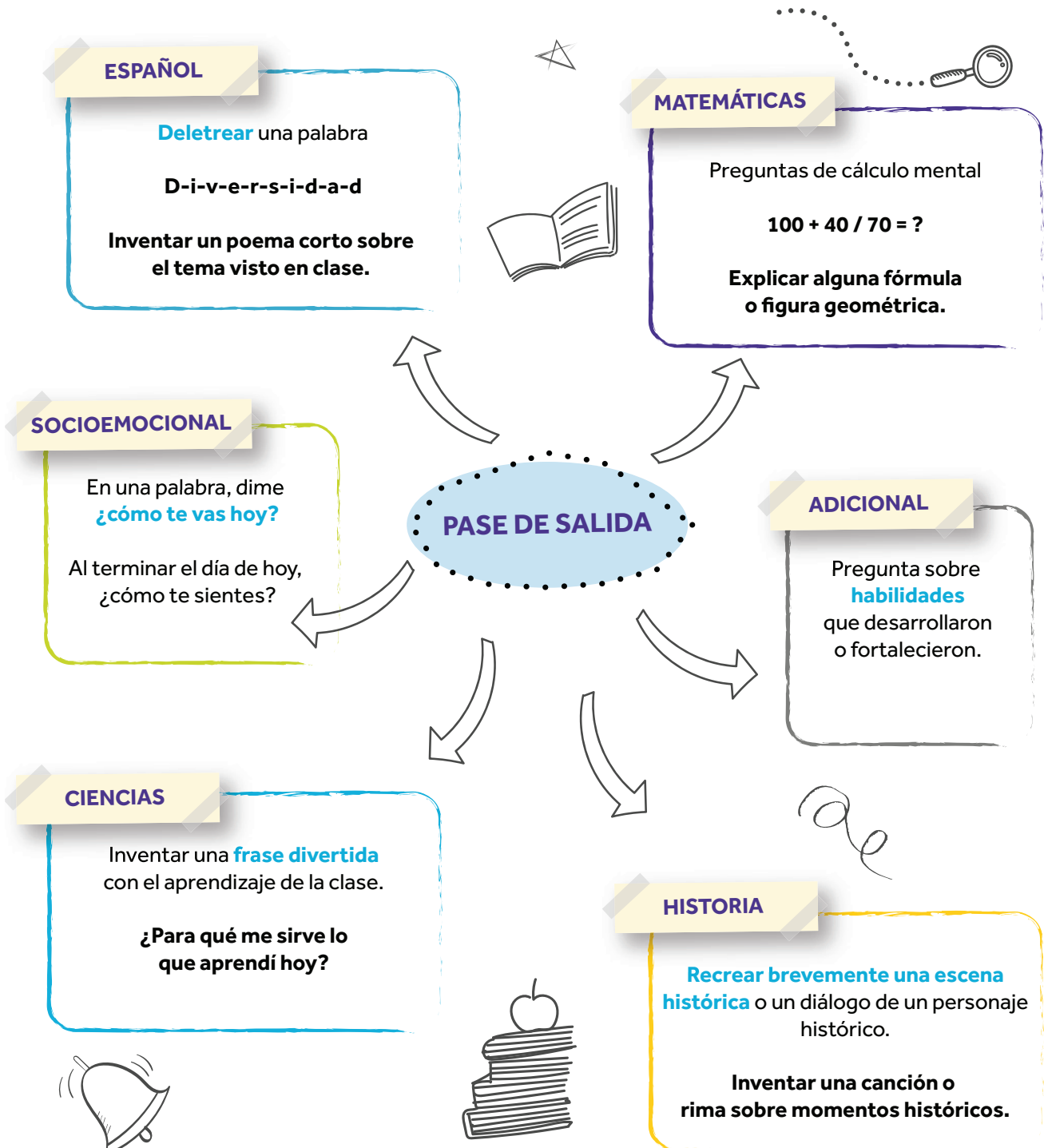
- El objetivo del aprendizaje de hoy era aprender la tabla del 2, así que su pase de salida es que me digan un animal que tenga las patas del resultado de 2×2 (vaca, perro, gato, etc.) y 2×4 (araña, pulpo, etc.).

Las actividades de pase de salida **te ayudan a identificar los aprendizajes adquiridos y si es necesario redireccionar las actividades futuras**. A tus estudiantes les permite reflexionar sobre lo que han aprendido y expresarlo a su manera.

Consejos:

- Que inventen su propia frase célebre con los conocimientos que aprendieron en clase.
- Preguntas de cálculo mental que se relacionen con las operaciones vistas en clase y que te expliquen cómo llegaron al resultado de forma breve.
- Crear alguna rima o fragmento de canción que incluya lo que han aprendido.
- Un dibujo de aprendizaje.
- Que digan en una palabra o personaje cómo se van de la escuela ese día.

Este momento es estratégico porque seguimos incentivando la imaginación y la creatividad de los y las niñas. **Qué excelente forma de terminar un día de desorden productivo.**





La evaluación no siempre es sinónimo de calificación

La **evaluación** es uno de los procesos más bonitos y enriquecedores que tiene la educación, ya que gracias a ella podemos **medir el impacto de nuestros esfuerzos y el avance** de las y los estudiantes. **Su objetivo es conocer, comprender y mejorar el proceso de aprendizaje**, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades de los y las estudiantes.

Esta cualidad de la evaluación prevalece en el Aprendizaje basado en proyectos. Gracias a que esta metodología **se enfoca en el proceso y no únicamente en el resultado**, se vuelve un escenario perfecto para poder identificar, en diferentes momentos, qué tan claros han quedado los conocimientos, qué habilidades se han puesto en juego y qué actividades es necesario redireccionar o fortalecer.

Anteriormente, y siguiendo el método tradicional, el proceso evaluativo se convirtió en un problema que involucraba decisiones puramente técnicas (Díaz Barriga, 2010) y deshumanizaba el proceso de mejora continua. Debido a diferentes factores como cargas administrativas y tiempos de entrega, en el quehacer docente se ha olvidado que **se evalúa en función de lo que se enseña, y no al revés**. Parece que sólo se persigue una cifra, y conforme más nos enfocamos en los resultados, más nos alejamos de la verdadera función de la evaluación. Hoy en día y desde la perspectiva constructivista, **evaluar es más un proceso de reflexión**. Las y los estudiantes toman conciencia de lo que se les enseña, de lo que aprenden y cómo lo aprenden, que no siempre son lo mismo.

Aprobar el curso no debe reducirse a obtener un diez en un examen o entregar un proyecto final, porque se corre el riesgo de que lo “aprendido” sea momentáneo y, una vez que se haya superado el desafío, se olvide. No hay que olvidar poner también en el foco las **habilidades** que las y los estudiantes han utilizado para **resolver problemas** y que les van a ser **útiles en sus vidas futuras**.

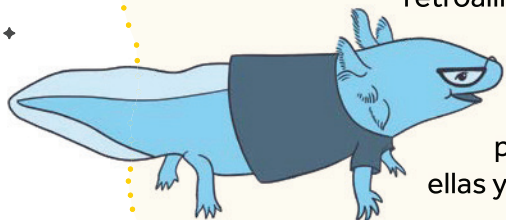
Como docente, tienes la responsabilidad de **verificar conocimientos y habilidades, tanto previos como los presentes** a lo largo del proyecto, utilizando diversas estrategias para elaborar un plan de evaluación equilibrado y acorde con la edad, grado escolar y los requerimientos administrativos.

Un aspecto que puedes retomar para **resignificar la evaluación es que los y las estudiantes formen parte del proceso**. Si optan por un juego de roles, como ser jueces, evaluadores, detectives o incluso docentes, puedes pedirles que hagan tanto autoevaluaciones como coevaluaciones.

Evalúa de forma que aportes significativamente a la vida futura de tus estudiantes.



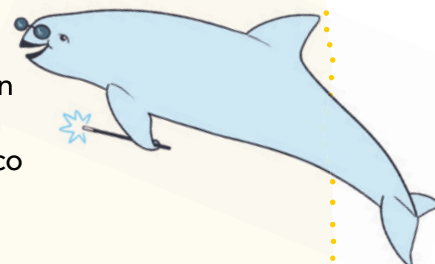
La **evaluación formativa** revisa de forma constante el proceso de aprendizaje, y se utiliza para informar el avance de las y los estudiantes así como el de las personas docentes. Puedes hacerlo de manera informal como pases de salida, pulgares arriba y abajo, reflexiones escritas, etc. Y de manera formal presentación de avances, listas de cotejo, protocolos de retroalimentación amigable, etc.



Para evaluar formativamente la calidad y el progreso de los productos que tus estudiantes están creando durante un proyecto, establece rutinas y procedimientos claros en los que ellas y ellos sepan qué esperar y cómo actuar.

La **evaluación sumativa** se utiliza para determinar lo que los y las estudiantes han aprendido durante todo el proyecto. Al igual que la evaluación formativa se evalúa el aprendizaje individual del estudiante como su desempeño y los productos del proyecto que se realizan en equipo.

Si observas que hay algún integrante que se le dificulta el trabajo en equipo piensa bien en sus habilidades para que le puedas dar un rol estratégico que contribuya al equipo de alguna manera, poco a poco podrá ir desarrollando interés y sentido de pertenencia.



Algunas de las estrategias que puedes utilizar para evaluar los proyectos en los que trabajas son:

- ☆ Usar rúbricas para mostrar a tus estudiantes lo que deben hacer para mejorar su trabajo y como herramientas para la autoevaluación y la evaluación por pares.
- ★ Estructurar sesiones de revisión para enfocarse en un aspecto o rasgo específico del producto.
- ☆ Elaborar un protocolo de retroalimentación por pares y en equipo.
- ★ Establecer puntos de control regulares en el calendario de su proyecto
- ☆ Marcar el progreso en un calendario de proyecto u otra ayuda visual, anotando hitos alcanzados y los que se aproximan.

No sólo el docente es quien realiza la evaluación formativa, las y los estudiantes también deben participar y aprender cómo hacerlo, ya que uno de los objetivos de ABP es enseñarles cómo ser independientes y asumir la responsabilidad de su propio trabajo (Hallermann, S, Larmer, J., 2011). **La corresponsabilidad durante la evaluación es fundamental y es un paso más en la autonomía de tus estudiantes.**





Evaluación 4.2

10 minutos

¿Qué aprendimos?

Reflexiona sobre tus aprendizajes en este módulo y luego responde las siguientes preguntas:

¿Qué aprendí en este módulo?

¿Cómo puedo relacionar lo que aprendí en el módulo con mi día a día en el aula?

¿Qué estrategias implemento para tener un aula inclusiva, colaborativa y feliz?

¿Cuáles son las nuevas estrategias que quiero implementar para fortalecer lo anterior?



Reflexión final: Módulo 4

Otra forma de vivir el proceso de enseñanza-aprendizaje

El quehacer docente implica **esfuerzo y vocación** para motivar el aprendizaje en las nuevas generaciones. Porque aprender es un proceso natural de curiosidad por el mundo que nos rodea y **mantener esa motivación dentro de las aulas es posible a través del Aprendizaje basado en proyectos.**

Durante generaciones se ha replicado una forma de enseñanza-aprendizaje que busca tener el control y manejo total del grupo, y cualquier

propuesta que descentralice la atención hacia el docente se considera arriesgada. Sin embargo, en este módulo aprendimos que existe **el desorden productivo** y con ello una dinámica de **corresponsabilidad** entre docentes y estudiantes que permite el trabajo **lúdico, colaborativo e inclusivo en las aulas.**

Ésta es una invitación para que experimentes otra forma de crear escenarios y vivir momentos de enseñanza-aprendizaje que pongan a prueba las habilidades de tus estudiantes pero también las tuyas como docente. Porque en este proceso todas y todos aprenden.



Módulo 5

¡Actívate en esta aventura!



*Ponte tu capa y tu antifaz,
pues en este módulo
en superhéroe te convertirás.*

*Si comienzas a ver tu práctica docente de otro color
podrás construir un liderazgo transformador.*

*Todas las personas, líderes pueden ser.
Para convencerte, en la primera actividad que tendrás que hacer,
te darás cuenta que el liderazgo vive en ti
y la mejor forma de descubrirlo, la encontrarás aquí.*

*Al final de este módulo, la siguiente lección recordarás:
el chiste está en inspirar
para entre todas y todos, objetivos de aprendizaje lograr.*

Planeador de aventura

¡Actívate en esta aventura!

Tiempo teórico y práctico: 2 horas

Objetivos específicos:

- Promover buenas prácticas para lograr liderazgos transformadores dentro de las comunidades escolares.
- Identificar estrategias para fomentar el acompañamiento significativo con nuestro equipo docente.
- Conocer el programa de acción básico: pioneros del ABP para comenzar a implementar el Aprendizaje basado en proyectos en nuestra escuela.







Actividades por realizar:

Actividad 5.1	Tiempo: 15 minutos	Actividad 5.2	Tiempo: 30 minutos
¿Quién es un líder para ti?		Un día como docente	
Objetivo: Identificar las propias habilidades de liderazgo en la práctica docente para reflexionar sobre cuales se pueden reforzar y cómo pueden utilizarlas para implementar ABP.		Objetivo: Reconocer y valorar las habilidades de docentes frente y fuera del grupo para observar e identificar los principales desafíos que enfrentan las y los docentes en su día a día.	
Actividad 5.3	Tiempo: 20 minutos	Actividad 5.4	Tiempo: 10 minutos
Yo soy parte del proyecto		Crea tu frase célebre	
Objetivo: Fomentar la creación de estrategias de acción para facilitar el aprendizaje significativo en las y los estudiantes.		Objetivo: Reforzar el aprendizaje de los contenidos del módulo y fomentar que los y las docentes se perciban a sí mismos como grandes líderes a partir de la creación de una frase reflexiva.	

Evaluaciones sugeridas:

Evaluación 5.1	Tiempo: 15 minutos	Evaluación 5.2	Tiempo: 10 minutos
¿Cómo es tu tipo de liderazgo?		¿Qué aprendimos?	
Objetivo: Reflexionar sobre la importancia de fomentar el trabajo en equipo no sólo entre estudiantes si no también entre docentes y líderes educativos.		Objetivo: Repasar los contenidos que se aprendieron en el módulo para reforzar el aprendizaje y el cumplimiento de objetivos.	

Ahora es tu turno:

¿Cuántas horas de estudio dedicaré a la semana?		<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 7
¿Qué días de la semana me comprometo a tomar el módulo?		<input type="radio"/> L <input type="radio"/> M <input type="radio"/> M <input type="radio"/> J <input type="radio"/> V <input type="radio"/> S <input type="radio"/> D
¿Cómo inicio el módulo?	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 	Me comprometo a iniciar este módulo el día: ___ / ___ Me comprometo a terminar este módulo el día: ___ / ___ Tiempo sugerido para terminar Módulo 5: 1 semana

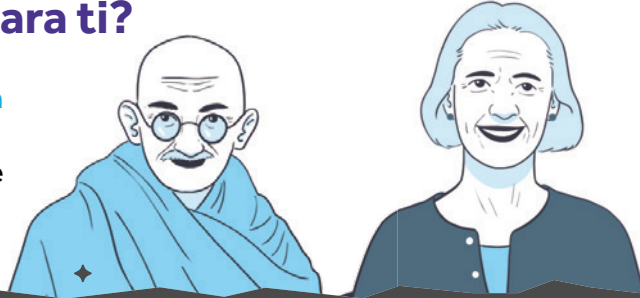


Actividad 5.1

15 minutos

¿Quién es un líder para ti?

¿En quién piensas cuando escuchas la palabra líder? Reflexiona acerca de sus características y cuáles son los motivos por los que se te viene a la mente esa persona:



Nombre de la persona	¿Cuáles son los valores que admiras de esa persona? ¿Por qué?
Gandhi	Lo admiro por ser una persona perseverante que buscaba la igualdad y la paz entre los seres humanos.
Abuelita Martha	Ha sido un ejemplo de vida para mí porque he visto como trabaja con honestidad y responsabilidad en algo que le gusta.

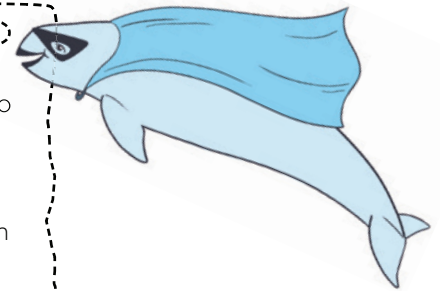
El liderazgo es la **capacidad para dirigir o guiar a otras personas.**

En educación se refleja en los resultados escolares, la consolidación de la escuela como comunidad y en el bienestar del profesorado (OECD, 2008).

El liderazgo no siempre está vinculado a la posición jerárquica de una persona, **todas y todos podemos llegar a serlo o asumir el liderazgo en una situación determinada.**

El cambio y la transformación serán más eficaces y eficientes si el liderazgo no recae en una sola persona.

Y tú ¿te has pensado como gran líder?



¡Hagamos otro ejercicio! Identifica las características que te hacen una o un gran líder, y escribe cómo te gustaría que te reconocieran en el liderazgo:

¡Tú también puedes inspirar a otras personas!

Entre las cualidades necesarias para ejercer un buen liderazgo educativo, se encuentra la de reconocer que **el liderazgo no es una cuestión personal sino de equipo y de comunidad, de un sistema** (Begoña, Fernández; Martínez; Roca; 2014).

Esto permitirá que líderes escolares (personas directivas, supervisoras y asesores técnico pedagógicos), junto con docentes del centro educativo, participen activa y proactivamente en el día a día del centro escolar. Siendo ejemplo para los y las estudiantes, que con ayuda del ABP, también estarán formándose como líderes.

En este módulo conocerás un tipo de liderazgo que mejorará la relación entre líderes escolares y docentes, **donde se prioriza la cooperación por encima de la competición.**



¿Cómo es tu tipo de liderazgo?

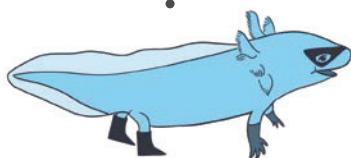
¡Es momento de ponernos a prueba!

En esta actividad, vamos a realizar un cuestionario que te ayudará a descubrir las habilidades de liderazgo que tienes y cuáles puedes continuar reforzando. Marca el número que más te identifica, siendo el 1 el de menor valor/identificación y el 4, el de mayor valor/identificación.

Utilizo los resultados del aprendizaje logrado por las y los estudiantes de la escuela para tomar decisiones acerca del trabajo del colectivo docente.	1	2	3	4
Como líder, la autonomía de mis grupos de trabajo es la clave.	1	2	3	4
Desarrollo estrategias para orientar de forma individual y colectiva a mi equipo docente en su intervención didáctica.	1	2	3	4
Mis ideas generan cambios en los integrantes del equipo que lidero.	1	2	3	4
Guío, enseño y acompaño a mi equipo docente ante tareas que puedan resultar de complejidad para ellos y ellas.	1	2	3	4
Me aseguro de que mi equipo docente cuente con los recursos materiales, los recursos humanos y los de conocimiento necesarios para alcanzar las metas establecidas.	1	2	3	4
Asumo riesgos eligiendo proyectos de mayor relevancia de los que estamos acostumbrados en mi centro escolar.	1	2	3	4
Respeto, promuevo y le doy crédito a las ideas de mi equipo docente.	1	2	3	4
Brindo espacios para establecer vínculos de confianza con mi equipo docente.	1	2	3	4
Escucho las aportaciones de mi equipo para establecer juntos los objetivos de un proyecto.	1	2	3	4

Ahora suma los puntos que obtuviste y descubre en qué etapa estás del desarrollo de tu liderazgo.

<p>¡Sigue en marcha! <i>Si tuviste de 30 a 40 puntos</i></p> <p>Consigues transformar a tu equipo, retomas sus necesidades y capacidades hacia un objetivo en común, inspiras confianza y respeto y motivas hacia la obtención de un mejor resultado.</p>	<p>¡Ya estás en camino! <i>Si tuviste de 20 a 29 puntos</i></p> <p>Defines muy bien los objetivos a alcanzar, logras detectar áreas de oportunidad y les das nueva dirección. Es importante que identifiques las necesidades de tu equipo para brindar más estrategias.</p>	<p>¡Puedes ir más allá! <i>Si tuviste menos de 20 puntos</i></p> <p>Puedes lograr una mejor comunicación con tu equipo si estás más presente en sus actividades y necesidades. Sin duda, es importante que modelas las actividades que delegas para una mejor comprensión e interés del equipo.</p>
--	--	--



Sea cual sea el puntaje que obtuviste, tienes la oportunidad de continuar desarrollando tu liderazgo. Acércate a tu equipo para conocer cuáles son sus necesidades y retos a los que se enfrentan y poder guiarles en el proceso.



¿Cuáles son los retos que enfrenta un docente al aplicar el ABP?

Addí Leyva - Docente de Preescolar en Sonora

El mayor reto ha sido **soltar el control del grupo** y abrirme a la posibilidad de cosas nuevas. Salir de tu área de confort, alejarte de lo que ya sabes manejar e **invertir tiempo para investigar, preparar, diseñar e implementar** los proyectos ABP en el aula.



Carmen Encinas - Directora de Preescolar en Sonora

Como directora me he enfrentado a la fuerte carga administrativa que tienen las y los docentes, ya que nos **limita en el tiempo y los recursos** para desarrollar la metodología. Como líderes tenemos que aprender a tomar decisiones y empatizar con nuestro personal docente sobre sus tiempos para apoyarles en la priorización de tareas.



Sonia Castañeda - Docente de Primaria en CDMX

Uno de los mayores retos que he enfrentado es **el poder comunicar y convencer a las personas cuidadoras sobre esta forma de trabajo**. Frecuentemente comentan que si están jugando no están aprendiendo y prefieren ver a los y las niñas sentadas, en aparente orden y memorizando lo que se enseña en clase.



Empatizar con nuestro equipo docente sobre el trabajo que realizan todos los días en el aula nos permite entender cuáles son las necesidades de nuestra comunidad y a partir de ello proponer estrategias de acción.

Recordemos que la empatía es una habilidad socioemocional que implica entender la situación que está viviendo una persona y conectar con sus sentimientos.



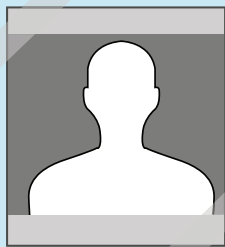


Dinámicas de integración para empatizar con el equipo docente

Para crear conexiones de empatía con tu equipo docente es muy importante aplicar dinámicas de colaboración e integración, ya que **facilitará la comunicación y te permitirá aprender más sobre las y los docentes**, por ejemplo, conocerse mejor, establecer lazos de confianza y llegar a acuerdos.

A continuación, te invitamos a revisar la siguiente infografía en la que te compartimos algunas dinámicas que puedes utilizar con tu equipo:

Dinámicas de integración (para el docente)



“Se busca”

⌚ Tiempo: 30 minutos

Objetivo: fortalecer lazos de colaboración entre personas que ya trabajan juntas.

- Paso 1.** Cada integrante deberá escribir un anuncio sobre sí mismo, sin mencionar su nombre, únicamente sus cualidades profesionales.
- Paso 2.** Pegue todos los anuncios en la pared y brinde 20 minutos para que todas y todos puedan verlos.
- Paso 3.** Pregunte sobre un anuncio a la vez, ¿quién será el autor/autora? Como habrá errores y aciertos reflexionen sobre cómo en ocasiones las personas no muestran sus características más llamativas y lo poderoso que puede ser trabajar juntos para alcanzar más.

“La torre de papel” ⌚ Tiempo: 30-45 minutos

Objetivo: fortalecer el trabajo en equipo para lograr un objetivo en común.

- Paso 1.** Organiza al grupo en equipos de 5 personas. Cada uno dispone de papel periódico y un pedazo de cinta adhesiva.
- Paso 2.** Cada equipo deberá crear una torre de papel lo más alta posible, el reto es que debe hacerse en completo silencio.
- Paso 3.** Al final reflexionen sobre el trabajo en equipo ¿cómo cumplieron la meta? ¿Cómo se sintieron? Puede preguntar sobre la planificación, la toma de decisiones, la perseverancia, la comunicación y el liderazgo.



ZAZ



Liderazgos transformadores y estilos de acompañamiento

El liderazgo transformador (Bass, 1985) es la **promoción de cambios significativos y duraderos a través de prácticas y actitudes que desarrollan la fuerza colectiva**, uniendo los conocimientos y talentos de las personas para construir puentes entre los diferentes intereses. **Este tipo de liderazgo es el que se promueve en el Aprendizaje basado en proyectos.**

Ser líder **es estar en un proceso constante de aprendizaje e intercambio** con las personas que guías, utilizando las características de la inclusión: la colaboración, la empatía, el respeto a las diversidades y la equidad de género.

El liderazgo transformador en las escuelas (Leithwood, Steinbach, 1993) se caracteriza por ser un proceso dinámico que varía en función de las situaciones y es un **generador de cambios** (Coronel, 1995; Leithwood, Tomlinson y Genge, 1996). Se explica a partir de cinco dimensiones (Pascual, Villa y Auzmendi, 1993; Bass y Avolio, 1994): **el carisma** para entusiasmar e inspirar confianza; **la visión** que permita trabajar sobre objetivos ya identificados; **la consideración individual** o atención a necesidades diversas; **la estimulación intelectual** que invita a pensar más

allá de lo establecido y **la capacidad para motivar** emocional e intelectualmente.

¿Te apuesto que te será más fácil recordarlo si lo transformamos en un acrónimo!

L **ogra** motivar e influir positivamente en las personas.




Í **nspira** predicando con el ejemplo y compartiendo su experiencia.

D **esafia** a su equipo para estar en constante aprendizaje y adaptarse al cambio.

E **mpodera** a su equipo valorando y reforzando las capacidades de cada uno para lograr su crecimiento profesional.

R **econoce** que los grandes cambios toman su tiempo.

Como líderes educativos tenemos distintos estilos de acompañar a nuestro equipo en su proceso de aprendizaje. Para comprenderlo mejor utilizaremos la metáfora de las gafas, cada una de ellas contará con una perspectiva diferente:

Color de las gafas	Descripción	Ejemplo
Acompañamiento pasivo (evitativo) 	Ausencia de liderazgo. El líder evita responsabilidades, retarda decisiones, no retroalimenta y no tiene interés en satisfacer las necesidades de su equipo.	Alguien busca al director en su oficina pero siempre está ocupado, no les atiende y retarda los encuentros.
Acompañamiento clásico 	Tienden a relacionarse con su equipo a través de premios que intentan influir en su esfuerzo. Es decir, ofrecen algo para obtener lo que se desea.	Las y los supervisores ofrecen diplomas al lograr una tarea. Se van coleccionando papeles y conocimientos pero no se profundiza sobre la práctica educativa de las personas docentes.
Acompañamiento significativo (transformacional) 	El líder consigue un mayor sentimiento de confianza y respeto por parte de su equipo, promoviendo la conciencia y autorrealización, hacia una causa en común, más allá de sus propios intereses.	Los y las directoras y supervisores tienen pláticas eficaces con su equipo, desarrollan actividades para mantener la confianza y horizontalidad.

Si el acompañamiento significativo corresponde al actuar de un líder transformador **¿qué acciones concretas puedo hacer en mi comunidad educativa?** Aquí tienes algunas ideas (Leithwood, 1994):

- Presta apoyo individual y personalizado a tu equipo docente.
- Distribuye la responsabilidad y comparte la autoridad de liderazgo.
- Concede a las y los docentes autonomía en sus decisiones.
- Entabla comunicación directa y frecuente con tu equipo.
- Favorece el trabajo colaborativo.

- Posibilita el tiempo para la planificación de nuevos proyectos.



Recuerda que este acompañamiento permite el crecimiento y el desarrollo del equipo ya que durante el proceso, el seguidor se convierte en líder.

¡Mucho Ojo!

El liderazgo transformador es completamente opuesto al liderazgo autoritario. Este último se distingue por delegar responsabilidades y no modelar con el ejemplo.



¿Cómo fomentar aprendizajes significativos desde el liderazgo transformador?



Carmen Encinas - Directora de Preescolar en Sonora

Lograr el liderazgo transformador es impulsar a los y las docentes a confiar en sus capacidades y habilidades y a que conozcan sus **áreas de oportunidad**. Le señalo a mi colectivo que la debilidad de un docente es la fortaleza de otro, que si trabajamos en equipo vamos a lograr todos esos proyectos. Si **inyectamos confianza** podemos generar equipos sólidos de colaboración, y construir una comunidad ABP que priorice el aprendizaje significativo.

Gilberto Granados - Director de Escuela primaria rural en Guanajuato

Recomendaría a las personas líderes que inicialmente exploren las habilidades de su comunidad docente, esto fortalecería mucho la confianza y el autoestima de las y los maestros. Posteriormente podemos explorar sus habilidades y las áreas de oportunidad para comenzar a crear **objetivos en común**. Recordemos que una de las características clave de las escuelas efectivas es justamente cuando los docentes **comparten el objetivo** con la parte directiva.





Recomiendo que tengan objetivos (propios y comunes) claros, que no los pierdan de vista. En las escuelas se trabaja a través de programas escolares de **mejora continua** en donde se atienden necesidades o problemáticas, un buen líder apoya para que estas acciones se lleven a cabo. Se trata de sumar y no de restar, ser **personas propositivas, analíticas, reflexivas y proactivas**, capaces de sugerir para modificar situaciones y mejorarlas.

La actualización constante, actuar con empatía, y reconocer las fortalezas del equipo, es relevante para crear **redes de apoyo** para la mejora profesional del colectivo.



Evaluación 5.3



20 minutos

Yo soy parte del proyecto



Es momento de poner en práctica tus habilidades de líder. Recordando los estilos de acompañamiento, es tu turno para activarte en los siguientes estudios de caso. Lee cuidadosamente cada uno de ellos y de acuerdo al rol que tienes (supervisor(a), ATP, directivo(a), docente) responde las preguntas:

Caso 1

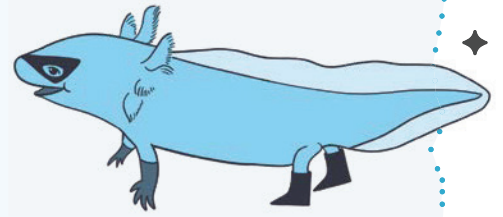
La supervisora Juana Benítez ha tomado el taller “Aprendizaje basado en proyectos a través del juego”, quiere implementarlo en el preescolar “Leonora Vicario”. Junto con la directora del plantel comparten al equipo docente la nueva forma de trabajo que practicarán el siguiente ciclo escolar. Las y los docentes se muestran preocupados porque ya tienen una planeación y cambiarla implica invertir más tiempo.

A) Desde el rol que desempeñas identifica dos aspectos que consideras pueden influir para que el proyecto no se ejecute eficazmente:

B) Ahora, escribe las acciones que tomarías utilizando las gafas de color verde (acompañamiento significativo) para atender los aspectos mencionados anteriormente:

Reflexión:

Es importante buscar una reunión con los y las docentes y con las personas cuidadoras para hablar sobre la relevancia de la metodología y sus implicaciones. Revisa con el colectivo docente los calendarios de trabajo y bríndales el tiempo necesario para capacitarse y diseñar sus propios proyectos.



Caso 2

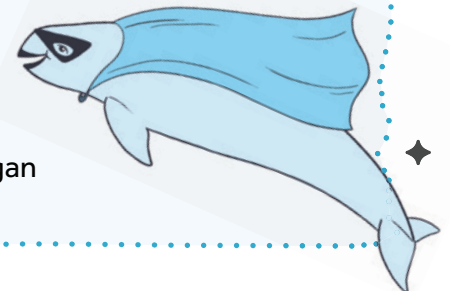
En la escuela primaria Augusto César Sandino se está aplicando en los grupos de primer grado el proyecto "A gusto con las normas de Augusto". Este proyecto consiste en conocer las distintas áreas de la escuela para imaginar posibilidades de uso y riesgos en cada una de ellas. Los estudiantes deben salir a dar paseos por la escuela, entrevistar a compañeros que utilizan regularmente esos espacios y con la información obtenida, establecer reglas que les permitan usarlas de forma segura. Para culminar el proyecto cada equipo crea un cartel del área que eligió y en un evento, se les brinda el espacio para que lo compartan con su comunidad escolar.

- A) Si pertenecieras a esta escuela ¿de qué forma apoyarías a tu equipo docente para hacer el proyecto realidad?.



Reflexión:

Es muy importante conocer el proyecto que está desarrollando la o el docente para poder facilitarle los recursos materiales y los recursos humanos en las diferentes etapas. Además de gestionar los espacios y organización del evento para que los y las niñas tengan oportunidad de compartir lo aprendido.



Te sugerimos que cuando comiences a trabajar el Aprendizaje basado en Proyectos en tu escuela, organicen eventos pequeños, ya que las y los niños experimentarán por primera vez el presentar sus ideas ante un público y esto podría hacerles sentir incomodidad, nerviosismo o miedo. Algo que siempre **debemos buscar en este tipo de presentaciones es que sea una experiencia positiva para ellas y ellos, tanto que quieran volverlo a intentar una y otra vez.** De esta manera también estamos fortaleciendo la autoestima de la comunidad escolar. Inviten **a las personas cuidadoras para que sean parte de esta gran experiencia** y recuerda, no es una ceremonia con protocolos rígidos, es un espacio que tiene como objetivo compartir lo mucho que se ha aprendido.



Aprendizajes significativos e interdisciplinarios con ABP

Emma Tinoco - Consultora en Educación Inclusiva



Debe existir una conciencia muy clara de que la **inclusión educativa** empieza en cada docente. Es un **proceso de cambio** en el que son capaces de desplegar una especie de cámara **para mirarse a sí mismos, reconocer sus propias creencias, sus limitaciones, sus propios prejuicios**, de esta manera empiezan a ser mucho más incluyentes y a celebrar las diversidades.

El ABP también es una apuesta para **lograr experiencias significativas** porque resuelve problemas concretos no sólo hipotéticos. El problema que se nos presente **nos invita siempre a estar de manera activa**, de ahí radica lo significativo porque empieza por un problema concreto real y se está participando en la creación de una solución.

Nancy Otero- Experta en ABP.

En primer lugar, **la realidad es interdisciplinaria**, no tiene una división para matemáticas, para ingeniería, para ciencias sociales o para lectura y escritura. Cuando aprendemos las cosas por separado, nos perdemos de mucha innovación y de entender la realidad tal y como es. Entonces, **ABP es una manera de implementar y juntar diferentes cosas para responder a preguntas reales**.

Si alguien tiene la pregunta de ¿por qué los árboles cambian de color? podemos hacer un ejercicio de cromatografía para poder ver cuál es el porcentaje de clorofila, carotenoides, etc., en las hojas de los árboles. Y gracias a eso, también podemos entender cómo es que un árbol reacciona de diferentes maneras a las estaciones del año. En este tipo de proyectos ponemos la parte de matemáticas al servicio de la biología y entonces podemos contestar la pregunta inicial y aplicarlos al mundo real.

Aplicar ABP es un proceso gradual. Es importante identificar lo que le interesa a su población, para decidir hacia dónde llevar el proyecto. **Si sus estudiantes tienen una pasión por algo en particular, esta es una gran manera de compartirlo** y permitir que sean más exitosos y que al docente le dé más confianza para seguir ampliando su repertorio de proyectos.



Sí, pero...



Cuando nos enfrentamos a dejar de hacer lo que dominamos, podemos experimentar la resistencia al cambio. Por lo que probar diferentes metodologías en el aula como el ABP puede ser algo que provoque entusiasmo tanto a las personas directivas como a las personas docentes o puede provocar miedo, incluso pueden sentir ambas y al mismo tiempo. Es aquí donde se comienzan a escuchar los **sí, pero...** que reflejan tanto las ganas de intentarlo, como el miedo a fallar y la resistencia a comenzar. Por ello, es importante brindar estrategias y acciones concretas que se pueden llevar a cabo para que la implementación del Aprendizaje basado en proyectos se dé de manera paulatina y resulte una experiencia que quieran seguir intentando y puliendo.

Para ayudarte en el proceso de entender los **sí, pero...** te invitamos a leer la siguiente información:

Sí, pero...

"Trabajar con ABP implica **gastos y no tengo recursos** para sacar adelante los proyectos..."

"Ya tenemos **demasiada carga de trabajo** debido a los diferentes programas que ya se aplican en el plantel..."

"Me da miedo **cambiar mi forma de trabajo** por una nueva metodología que no sé qué resultados tendrá..."

"Hay quienes piensan que no serán visibles los cambios y **sólo será gasto de tiempo, energía y recursos...**"

"Algunas de mis maestras **no se sienten capaces para enfrentar el reto** de trabajar ABP..."

Posibles soluciones reales

La comunidad educativa puede organizarse para **proponer actividades económicas** como: rifas, ventas de alimentos, buscar donaciones de empresas, instituciones o la comunidad que rodea al plantel **para la obtención de recursos necesarios, además de recaudación de materiales reciclados**. Involucrando a personas cuidadoras en esta tarea.

Como líder educativo es importante **analizar el impacto y pertinencia que tienen los diferentes programas que ya se aplican en la escuela**. Así podemos determinar cuáles pueden dar espacio al ABP. Hay que tener claro que no trabajamos en soledad sino que debemos involucrar a la comunidad del plantel y a las familias para construir un mejor lugar para aprender y ofrecer un verdadero aprendizaje.

El miedo es parte de enfrentar un reto y la vida misma, para enfrentar esos sentimientos de nuestro personal debemos explicarles que **es natural, y que es válido equivocarse, y aunque las cosas no salgan como esperábamos, debemos de valorar y reconocer el esfuerzo** y tener claro que en la siguiente ocasión lo haremos mucho mejor. Además de que estarán acompañados por la figura de líder educativo.

Para evitar que esto suceda es importante:

- 1) Proponer a las y los docentes uno o varios proyectos para el ciclo escolar.
- 2) Proyectar el trabajo de docentes y estudiantes en redes sociales del plantel.
- 3) Publicar felicitaciones para estudiantes, docentes y personas cuidadoras que trabajan ABP, en periódicos murales o boletines escolares.
- 4) Invitar a medios de comunicación para la presentación de resultados de un proyecto.

Como líder es nuestro deber **conocer a nuestro personal e identificar sus debilidades y sus fortalezas**, de esta manera al distribuir responsabilidades podemos aprovechar ese conocimiento para realizar un verdadero trabajo en equipo desde el colectivo, complementando con lo que cada una pueda aportar, reconociendo lo valioso que es el resultado de un verdadero trabajo en equipo.

¡Todas y todos somos parte del desorden productivo!

Sabemos que compartir la responsabilidad y soltar el timón del barco cuesta trabajo porque creemos que eso nos hará permisivos, perdemos autoridad y esto podría conllevar a faltas de respeto o incumplimiento. Ese pensamiento levanta una barrera entre nosotros como líderes con nuestro equipo. Ya sean líderes-docentes o docentes-estudiantes.



Lo cierto es que el **desorden productivo funciona cuando la persona que actúa como líder se comporta como una "guía"** priorizando la exploración, la libre expresión e involucrando el juego como parte de la adquisición de conocimientos. Y como líderes educativos, significa ser flexibles, darles libertad de juicio y acción a los y las docentes que están trabajando en proyectos ABP. De esta manera demuestras apoyo e incentivas su creatividad.

Recuerda que el aprendizaje puede darse de muchas maneras, no siempre se trata de un viaje lineal, tranquilo o sin complicaciones. **cuando nos desafía e intentamos algo nuevo se vuelve un subir y bajar que nos permite descubrir más allá de lo evidente.**

imitar



replicar

jugar



descubrir



ABP implica un cambio sistémico en las escuelas

Nancy Otero- Experta en ABP

Generalmente, **la implementación de ABP lleva de uno a cinco años.**

Una de las razones de porque tarda tanto es, que las y los docentes necesitan iterar y cometer errores; saber qué es lo que está funcionando y lo que no para determinada población y, con esa información, rediseñar lo que están haciendo.

Otros agentes importantes para el aprendizaje significativo en el ABP, son las personas cuidadoras, quienes a veces no están enteradas de los beneficios de esta metodología. **Es responsabilidad de los líderes de las escuelas comunicar estos beneficios para que el trabajo de los y las docentes sea más fácil.**



Involucramiento de personas cuidadoras

Una parte fundamental de la comunidad educativa son las **personas cuidadoras**. Para involucrarlas, organicen una reunión escolar en la que las personas directivas y los y las docentes expliquen la metodología, las diferentes actividades a realizar, los retos y lo más importante, los beneficios del ABP. Háganles saber que no se trata

de una moda, sino de una forma de enseñanza que ha sido exitosa en diferentes niveles educativos. **Invítalas a ser parte del proyecto**, puede ser con el apoyo de materiales, o cumpliendo alguno de los siguientes roles: personas expertas en algún tema, acompañantes del proceso y/o audiencia en la presentación del producto público. También

pueden comunicar esta información a través de una carta o un aviso por cada grupo.

Asegúrate de que todas las y los docentes que van a implementar proyectos ABP cuenten

con la información necesaria para argumentar y justificar el porqué enseñar mediante el Aprendizaje basado en proyectos es beneficioso para sus estudiantes.

A continuación te mostramos un ejemplo de carta que puedes replicar con personas cuidadoras:

Carta a personas cuidadoras

Estimadas personas cuidadoras:

(mamá, papá o persona tutora del estudiante)

Nos da mucho gusto compartirles una noticia en la que les invitamos a unirse de una manera entusiasta y comprometida:

A partir de este ciclo el grupo " ____ " emprenderá la aventura del "Aprendizaje basado en proyectos" o ABP, una forma de enseñar y aprender que motiva a las y los estudiantes a conocer más sobre el mundo que les rodea a través de desafíos lúdicos que resuelven en equipos y demuestran a través de un producto público (obra de teatro, feria escolar, maqueta, prototipo, pensamiento crítico, etcétera).

Al trabajar de esta manera se cumplen los objetivos curriculares y se desarrollan habilidades para la vida como la toma de decisiones, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, entre otras.

El proyecto que trabajarán se llama: " _____ " y tendrá una duración aproximada de _____, donde aprenderán a _____, _____ a través de la siguiente pregunta clave " _____".

Las y los estudiantes realizarán actividades de distinto tipo como investigaciones en internet, realización de entrevistas a personas de la comunidad, trabajo de campo, creación de un producto público, presentación oral frente a una audiencia.

La presentación será en el plantel y está programada para el ____ a las ____ horas. Su asistencia es muy importante porque en el evento se celebra el esfuerzo y logros alcanzados de las y los estudiantes, así como de las y los docentes. Dado que, con su creatividad y vocación han diseñado los proyectos que sus hijas e hijos estarán disfrutando y protagonizando.

Esta dinámica de trabajo permite la evaluación individual y colectiva. Una forma de involucrarse como personas cuidadoras es animar al estudiante a no dejar de hacerse preguntas sobre el proyecto. Además, siempre es útil el apoyo en el aula o en la recolección de materiales así como en las tareas de investigación.

¡No dude en ponerse en contacto si tiene alguna duda!

Atentamente:
Dirección Escolar



Modelo básico: pioneros de ABP

Y ¿cómo comienzo a hacer esto realidad en mi escuela?



Algo que hicimos para aplicar por primera vez la metodología fue ir paso a paso. Realizamos un programa piloto en la escuela que le permitía a un equipo pequeño de docentes iniciar con la aplicación de la metodología, para después, a través de su experiencia lograron guiar a más docentes del plantel escolar.

Te mostramos los 5 momentos del modelo básico "Pioneros del ABP":

1 Identificación de expectativas:

- Ejercicios de acercamiento a docentes.
- Seguimiento de docentes que han tomado el taller.
- Convocatoria o elección de un pequeño grupo de personas aventureras.

2 Diseño del proyecto:

- Designar tiempos de preparación para el proyecto como: tomar el taller, adaptarlo y realizarlo por ellas y ellos mismos.

3 Desarrollo e implementación:

- Elegir un grupo de clase para aplicarlo.
- Recolectar recursos materiales suficientes para realizar los proyectos.

- Posibilitar un "espacio creador". Es decir, ocupar una parte de tu colegio o de tu aula para destinarla exclusivamente al trabajo con Aprendizaje basado en proyectos.

4 Oportunidades de mejora:

- Evaluar qué fue lo más desafiante y qué cambiarían para mejorar.
- Crear una biblioteca de proyectos en tu escuela.

5 Mentoría:

- Aquellos docentes que tuvieron esta primera experimentación pueden ayudar y asesorar a nuevos docentes interesados.
- Dales la oportunidad de que continúen capacitándose para que con la práctica se vaya facilitando el uso de la metodología.



Actividad 5.4

10 minutos

Crea tu frase célebre



Como líderes educativos tenemos la capacidad de **impactar positivamente en nuestro entorno**. En esta actividad, vamos a crear una frase con palabras que puedan inspirar a colegas, estudiantes, docentes y personas cuidadoras.

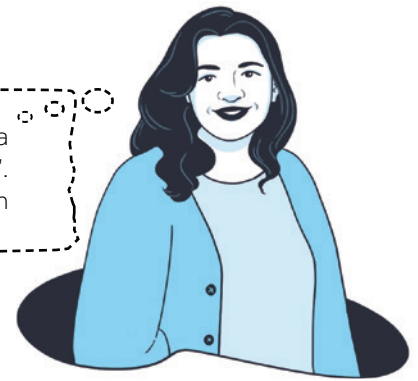
No te preocupes mucho por elegir palabras complejas o rebuscadas, lo importante de tu frase es que sea sincera y refleje tu experiencia en este taller y en tu práctica profesional.

¡Aquí te compartimos algunos ejemplos de frases célebres!



"Con actitud positiva es posible transformar la práctica pedagógica sin importar las dificultades del contexto".
Gilberto Granados

"Cualquier momento es perfecto para aprender algo nuevo".
Yenni Martin



¡Ahora es tu turno! Inhala y exhala, cierra tus ojos y recuerda todos los momentos que te han traído hasta aquí, piensa en los retos que has enfrentado y reconoce las habilidades que te permitieron resolverlos. Teniendo eso en cuenta, **escribe tu frase:**



Evaluación 5.2



10 minutos

¿Qué aprendimos?

Reflexiona sobre tus aprendizajes en este módulo y luego responde las siguientes preguntas:

¿Qué dificultades tuve?	
¿En qué otras situaciones puedo utilizar lo aprendido?	
¿Qué más necesito saber?	



Reflexión final: Módulo 5



Para implementar ABP hay que trabajar en equipo

En este módulo reconocimos la importancia de estar en constante comunicación con tu equipo docente para conocer quienes forman parte de tu comunidad educativa, cuáles son sus habilidades, motivaciones y áreas de oportunidad.

Tú puedes apoyar a tu equipo docente en esta gran aventura. **El ABP solo puede funcionar si se trabaja en equipo entre líderes escolares y docentes.** Es muy importante reconocer que al ser una metodología compleja probablemente en los primeros intentos no resulte ser todo positivo y

encuentren algunos aspectos a mejorar. Respira profundo, **es un proceso cíclico que permite la retroalimentación y mejora con el paso del tiempo.**

Lo importante es que las y los docentes prueben esta forma de trabajo. Y que tú puedas promover la metodología empezando por tu comunidad escolar.



Módulo 6

Recuento de memorias de aventura



*Estamos llegando al final de esta travesía,
pero aún no es momento de cerrar esta guía,
pues todavía te queda un módulo por revisar,
en el cual podrás reflexionar
sobre tu proceso de aprendizaje
e invitarás a tus colegas a unirse a este viaje.
Te felicito por haber llegado hasta el final
y por todo el conocimiento que pudiste abarcar.
¡Y recuerda que esto no es una despedida
porque el ABP podrá acompañarte durante toda la vida!*

Recuento de memorias de aventura

Tiempo teórico y práctico: 1 hora

Objetivos específicos:

- Recapitular los aprendizajes alcanzados a través de todo el taller.
- Recalcar los beneficios del ABP a partir de datos estadísticos obtenidos en diferentes estudios.
- Crear un plan de acción a corto y mediano plazo para aplicar la metodología del ABP en el aula o comunidad educativa.
- Motivar e invitar a más colegas para formar parte de la comunidad.







Actividades por realizar:

Actividad 6.1	Tiempo: 10 min	Actividad 6.2	Tiempo: 15 min
<p>Foto de graduación</p> <p>Objetivo: Reflexionar sobre todos los contenidos que se abordaron durante el taller e identificar cómo pueden utilizarlos en su práctica docente y en su desarrollo profesional.</p>		<p>¿En quién te quieres convertir los próximos meses?</p> <p>Objetivo: Diseñar una estrategia de acción para promover la implementación del ABP en el aula y establecer objetivos de aprendizaje para construir experiencias positivas para todas y todos los participantes.</p>	

Evaluaciones sugeridas:

Evaluación 6.1	Tiempo: 20 min	Evaluación 6.2	Tiempo: 10 min
<p>¡Invita a un colega!</p> <p>Objetivo: Invitar a otros y otras docentes a participar en la aventura del ABP para generar procesos de colaboración y fomentar el trabajo en comunidad.</p>		<p>Semáforo de aprendizajes</p> <p>Objetivo: Evaluar el desarrollo personal durante el taller para visualizar cómo pueden ejecutar el ABP en su salón de clases o comunidad.</p>	

Ahora es tu turno:

¿Cuántas horas de estudio dedicaré a la semana?	 1 2 3 4 5 6 7
¿Qué días de la semana me comprometo a tomar el módulo?	 L M M J V S D
<p>¿Cómo inicio el módulo?</p> <p>     </p>	<p>Me comprometo a iniciar este módulo el: ___ / ___ / ___</p> <p>Me comprometo a terminar este módulo el: ___ / ___ / ___</p> <p>Tiempo sugerido para terminar el Módulo 6: 1 semana.</p>



¿Cómo el ABP promueve la enseñanza de las ciencias y se vincula con el mundo real?

Nancy Otero - Experta en ABP

Una de las partes más importantes de las ciencias es que son experimentales y que requieren proyectos reales para poder crear y descubrir algo haciendo múltiples experimentos e **iteraciones**.

Cuando hacemos proyectos y estamos creando soluciones a problemas que existen, lo que promovemos es invitar a las y los estudiantes a que tengan un proceso iterativo en el que exploren un concepto, piensen en alguna solución, la produzcan y luego la prueben para ver si funciona o no. Esta es una de las principales aportaciones del **ABP: permitirles descubrir y crear hipótesis que pueden probar o ver como erróneas**.

Aprender la ciencia sin que esté ligada a un proyecto, provoca que la retención de esas ideas sea menor. Hay muchos estudios que demuestran que aunque estudiantes puedan tener un 80% de aciertos en un examen antes del verano, regresando, este nivel de conocimientos baja hasta el 25%. Pero **cuando esta retención de conceptos se hace a través de cosas que el o la estudiante utiliza diariamente, de las que tiene una historia lúdica y una relación directa con su contexto, la retención se incrementa hasta un 70%**.

Lo que hace ABP a través de la implementación de soluciones a proyectos y problemas que les interesan a las y los estudiantes es **crear esta unión entre el mundo teórico y el mundo real**. Es importante que lo que estamos aprendiendo, sirva para usarlo fuera de la escuela y no nada más para obtener una calificación

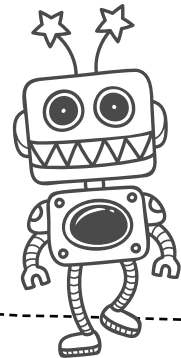
En ciertas edades no esperamos que los y las estudiantes resuelvan problemas muy complicados, pero sí que comiencen a pensar en cómo resolverlos y que se enfoquen en una parte "chiquita" del proyecto. Por ejemplo, si el proyecto que estamos lanzando es ver cómo podemos aterrizar un robot explorador en Marte, no vamos a esperar que las y los estudiantes resuelvan por completo ese problema, pero **podemos focalizarnos en algo que tenga que ver con lo que están aprendiendo**, por ejemplo, en el concepto de gravedad. Lo que podemos empezar a ver es que la gravedad que tiene Marte difiere de la que sentimos en la Tierra.

Entonces, para los y las estudiantes, empezar a pensar en que los objetos como los planetas ejercen diferentes tipos de fuerza de gravedad, es un paso muy importante. Con base en eso, pueden tratar de pensar cuáles son los parámetros de este diseño para que un robot explorador pueda o no aterrizar en Marte. Aunque no vayan a tener la parte ingenieril o científica, estas **aplicaciones de las ideas**, serán las que provoquen que se acuerden de cuál es el concepto de gravedad, que lo **contextualicen** en otro planeta y que lo sepan **aplicar**.

Para finalizar, la ciencia es un aspecto social. Lo que hemos aprendido es que, si seguimos utilizando ideas científicas sin contextualizarlas, estamos destruyendo el planeta y nos estamos enfrentando al cambio climático.

Es muy importante que cuando realizamos los proyectos y estamos encontrando soluciones, incluyamos esta parte social.

Volviendo al ejemplo sobre el robot explorador en Marte, también podemos **incluir preguntas** como: ¿de quién es el espacio? ¿Quién lo está comercializando? ¿A quién pertenecen los recursos naturales? ¿Cómo es que la ley privada los protege o no? **Lo que va a permitir el ABP es contextualizar la ciencia y entender cuáles son las consecuencias de aplicar la tecnología y la ciencia al mundo humano.**





Actividad 6.1

15 minutos

Foto de graduación

¡Sonríe! ¡Es tu foto de graduación!

Estás a punto de culminar el taller “**Aprendizaje basado en proyectos a través del juego**” y es un excelente momento para que reflexiones sobre tu trayectoria en cada módulo. Responde con sinceridad y recupera todo lo que viviste. Escribe tus respuestas:

Reflexión de graduación

Piensa en tres cosas que haces y te enorgullecen como docente o líder escolar:

¿Qué cambio te gustaría lograr? y ¿cómo sabrás si lo has alcanzado?

¡Muy bien! Así como el **autocuidado** te protegió durante esta aventura, nos gustaría que guardaras muy bien esta foto de graduación, pues te permitirá mantener la motivación y siempre recordar el por qué lo haces.





Recapitulación del viaje

¡Extra,
extra!

El diario proyecto

Fecha _____, _____, _____.
(Pon aquí la fecha de cuando estés leyendo esto)

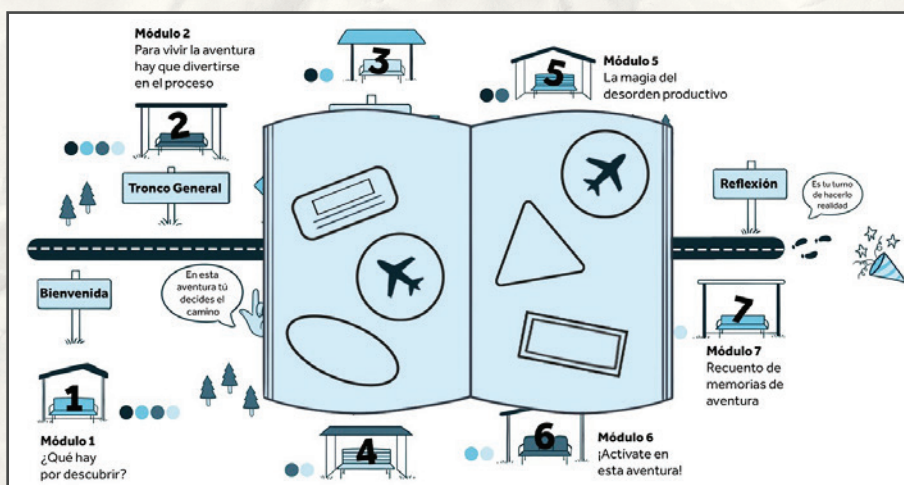
Docentes conquistan las tierras del ABP

En fechas recientes, un grupo de docentes y líderes educativos se aventuraron a realizar una expedición a terrenos desconocidos.

Aunque su experiencia y sus conocimientos en materia educativa eran vastos, decidieron explorar nuevos caminos para enriquecer la vida en sus aulas y comunidades educativas, con la convicción de cambiar al mundo. Fue así como inició la aventura del **"Aprendizaje basado en proyectos a través del juego"**.

Para hallar el camino, utilizaron su **mapa de travesía**, este se asemejaba a un mapa del tesoro, y les fue guiando por distintas paradas. En cada una, realizaron actividades que pusieron a prueba sus habilidades, conocimientos, vocación y que también requirió que desaprendieran un par de cosas.

En su primera parada **"¿Que hay por descubrir?"** aprendieron estrategias de autocuidado, gestión de tiempo y el panorama general de la aventura.



¡Vaya que fue un viaje interesante! Docentes y líderes aprendieron que el ABP funciona en conjunto con el juego y la inclusión.

Y como **"para vivir la aventura hay que divertirse en el proceso"** jugaron a ponerse en los zapatos y tenis de estudiantes de sexto de primaria. Se volvieron valientes guardianes de la naturaleza y, a través de un proyecto ABP, aprendieron las etapas fundamentales que representan este proceso.

Pero la aventura no termina aquí; ellas y ellos se convirtieron en creadores de experiencias lúdicas y significativas para sus estudiantes, con esto lograron complementar la fase de diseño y **"crear sus propias historias con el ABP"**.

Y aunque parecía que todo iba bien, les llegó tremenda sacudida, tuvieron que hacer algunas renuncias y aprender a compartir responsabilidades en el aula, gracias a esto descubrieron **"la magia del desorden productivo"**.

También los y las líderes escolares conocieron el desorden productivo y cómo formar parte de un liderazgo transformador, comprendieron la importancia de formar comunidad y fue que decidieron **¡Actívate en esta aventura!** para brindar un acompañamiento empático a las personas docentes.

Cuando por fin llegaron a la última parada que marcaba el mapa, decidieron que era momento de hacer **"El recuento de memorias de aventura"** y armaron un plan de acción para poner en práctica todo lo aprendido.

El recorrido fue largo pero lleno de experiencias valiosas, ahora nuestros grupos de personas docentes y líderes educativos **¡Ya son parte de la comunidad ABP!**

¡Este viaje apenas comienza, seguiremos informando sobre el camino de estas personas aventureras!



El ABP es cosa seria

Sonia Aguilar - Docente Multigrado en Guerrero



Las y los estudiantes que utilizan el ABP mejoran su capacidad para **trabajar en equipo**, ponen un mayor esfuerzo, **motivación e interés**, aprenden a hacer exposiciones y presentaciones. Mejoran la profundización de los conceptos, tienen **menor estrés en época de exámenes**, la asignatura les resulta más fácil, amena e interesante, detectan los errores antes, tienen una mejor relación con docentes, abordan temas transversales a otras asignaturas y mejoran la relación con sus compañeros. No hay duda de que otras metodologías activas tienen resultados positivos en el aprendizaje, pero el hecho de seguir un método sistemático como el ABP nos "garantiza" la adquisición de ciertos aprendizajes y destrezas como el **estudio autónomo**, la búsqueda de información, planificación del tiempo, capacidad de expresarse de forma adecuada y el trabajo en equipo, en definitiva, lo que se ha nombrado como **habilidades del Siglo XXI**.

Sonia Castañeda- Docente de primaria en CDMX

Las preguntas que se enfocan en **problemas del mundo real** y fenómenos científicos complejos, impulsan el aprendizaje y anclan las lecciones para que éste sea significativo. Se han demostrado mejores resultados en pruebas estándares de ciencias cuando han aprendido a través de ABP. **Es más fácil involucrar a los y las estudiantes** en aprender a usar las herramientas de alfabetización relativas a leer, escribir, ver y hablar **si hay razones interesantes y significativas** para usarlas. Si no comenzamos a alfabetizar y a enseñar ciencias de manera integrada y en los primeros grados, será muy difícil garantizar que las y los estudiantes terminen la escuela con la capacidad de **tomar decisiones informadas sobre el mundo que desean vivir y dejar para la próxima generación**. Esto lo leí en el estudio *Multiple literacies in project-based learning 2*.



Addy Leyva - Docente de preescolar en Sonora



Cuando la enseñanza de las ciencias se lleva a cabo con ABP y con un **enfoque interdisciplinario**, se cumplen los **objetivos de aprendizaje** y a la par se puede fortalecer la lectoescritura y matemáticas, así como aspectos del **aprendizaje social y emocional** como lo menciona Lauren Thomas en su trabajo publicado en 2021 por la Universidad de Michigan.



Actividad 6.2



15 minutos

¿En quién te quieres convertir los próximos meses?

Ahora te toca preguntarte ¿en quién te quieres convertir los próximos meses? En una persona diseñadora de aventuras espaciales para enseñar Geografía; un chef que enseñe a sus estudiantes a escribir recetas de cocina o, en una persona líder que inspire a sus colegas o que fomente el enriquecimiento del aula con el Aprendizaje basado en proyectos.

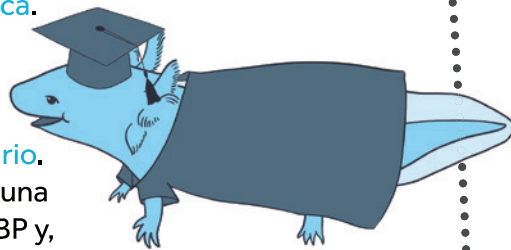
Lee con detenimiento y selecciona la casilla que consideres que va de acuerdo con tu progreso en cada uno.



1	¿Me siento cómodo/a dirigiendo talento y guiándolos a mejorarse a sí mismos?	1	2	3	4
2	Como líder, la autonomía de mis grupos de trabajo es la clave.	1	2	3	4
3	La gestión de equipos es eficiente en el contacto directo.	1	2	3	4
4	Mis ideas generan cambios voluntarios en las y los integrantes del equipo que lidero.	1	2	3	4
5	Guío, enseño y acompaño a mi equipo docente ante tareas que puedan resultar de complejidad para ellos y ellas.	1	2	3	4
6	Me aseguro de que mi equipo docente cuente con los recursos materiales, humanos y de conocimiento necesarios para alcanzar las metas establecidas.	1	2	3	4
7	Asumo riesgos eligiendo proyectos que desafíen a mi comunidad escolar.	1	2	3	4
8	Respeto, promuevo y le doy crédito a las ideas de mi equipo docente.	1	2	3	4
9	Es conveniente explicar el porqué de los objetivos y de las políticas de una metodología nueva.	1	2	3	4
10	Escucho las aportaciones e ideas desde mi equipo para establecer en conjunto un proyecto nuevo.	1	2	3	4

Recuerda que el **ABP es un proceso que implica tiempo y práctica**. No postergues tu plan de acción y plantea objetivos reales y pertinentes con los que te sientas cómoda o cómodo.

Revisa periódicamente tus objetivos y rediseñalos si es necesario. Poco a poco sube la complejidad. Lo importante es que tengas una experiencia positiva cuando implementes por primera vez el ABP y, así puedas alcanzar, **proyectos de alta calidad**.



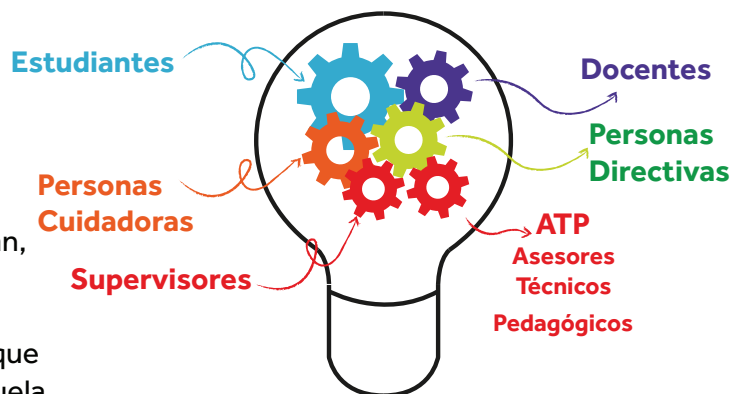
El ABP es colectivo

El Aprendizaje basado en proyectos es un ejercicio colectivo, porque:

- En el centro de la aventura del ABP se encuentran **los y las estudiantes**, son protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Las y los docentes** son quienes imaginan, diseñan, guían y evalúan la experiencia.
- **Las personas cuidadoras** son aquellas que les cuidan, les posibilitan asistir a la escuela y les apoyan en la construcción del aprendizaje durante el proyecto.
- **Las personas directivas** median la comunicación con toda la comunidad escolar para facilitar los recursos materiales y solicitar la participación de las personas cuidadoras.
- **Las personas Supervisoras y Asesoras Técnico Pedagógicas (ATP)** brindan nuevas propuestas pedagógicas e incluso funcionan como invitados en los eventos de presentación.

Cada personaje es importante en el proceso, es como un engranaje que necesita de todas las partes funcionando para generar una gran experiencia que no sólo impacta en los y las estudiantes; sino en todos los que les rodean.

Comunidad ABP



La aventura nace a partir de una idea en la que todas y todos aportamos y trabajamos para implementar una forma diferente de vivir y de **disfrutar el aprendizaje**.

Cuando nos unimos, cada engrane se mueve y el foco se enciende en su totalidad. En cambio, si alguno de los engranes deja de moverse, podría provocar tensión y obstaculizaría el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

Es importante abrir nuestra mente para experimentar nuevas cosas y que reconozcamos a quienes forman parte de esta experiencia para que se activen poco a poco y, **juntas y juntos, podamos lograr encender el foco del ABP**.



Invita a un colega

Es momento de reflexionar cómo a lo largo del taller se desafió tu pensamiento y cómo esto puede enriquecer tu práctica como docente y/o líder educativo.

A continuación queremos inspirarte con la carta de una docente del club secreto del ABP:

Querida/o docente:

En esta guía conociste grandes ideas para aplicar el Aprendizaje basado en proyectos (ABP) en tu aula, pero tal vez todavía tengas muchas dudas.

Respira y calma.

Todas y todos hemos pasado por ahí, hemos vivido la inquietud y temor al mismo tiempo... eso que estás sintiendo... está bien.

Cuestionarte o querer replantear acciones y actitudes de tu práctica docente significa que eres una persona comprometida que siempre busca lo mejor para sus estudiantes.

Yo, al igual que tú, soy docente y también comencé con dudas y miedos. Hoy en día soy una persona formadora de metodologías activas y lúdicas.

Te confieso que no es un camino sencillo, hay mucho que organizar con anticipación, cosas que investigar, muchas "renuncias" que tenemos que aceptar, por ejemplo soltar un poco el control y el orden permanente del grupo.

Sin embargo, el ABP es una forma de trabajo que nos deja muchas satisfacciones, es la oportunidad de dar a las y los niños el poder sobre sus propios conocimientos, permitiendo que puedan construirlos ellos y ellas mismas a su ritmo, para que se conviertan en aprendizajes para la vida. Por supuesto que el acompañamiento y la guía por nuestra parte, son elementos que no deben faltar.

¿Alguna vez has subido una montaña? Cuando empiezas a subir la pendiente, a veces sientes ganas de regresar. Pero no rendirse trae consigo una gran recompensa. Además el trayecto también resulta muy satisfactorio.

Si aplicamos esta analogía a la implementación del ABP, podemos rescatar dos ideas importantes: la primera es que si es tu primera vez, ve por objetivos pequeños. La práctica es fundamental. Recuerda que tú serás el primero en aplicar la iteración, hacer, hacer y volver hacer para después transmitirlo a tus estudiantes. La segunda es que tengas la certeza de que cada vez se volverá más fácil. Ve poco a poco y recuerda disfrutar del proceso.

Tienes una hermosa vocación, vívela, ámala y contáglala.

En este curso has hecho al ABP tu amigo y ahora perteneces a una comunidad de docentes que te acompañan en este proceso.

¡Mucha suerte!

Atte. Docente del club secreto de ABP

¡Ahora es tu turno! Escribe una carta a tu colega, e integra lo siguiente:

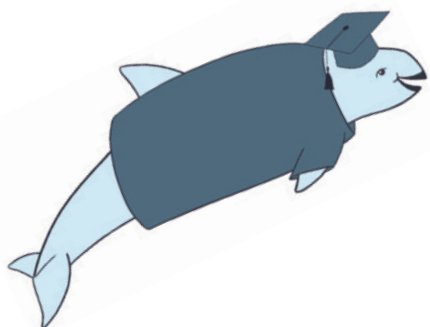
- I. Tres cosas que hayas aprendido en el taller.
- II. Cómo este taller retó tu práctica educativa.
- III. Cómo el ABP puede transformar positivamente las aulas, fortaleciendo las habilidades de las y los estudiantes.
- IV.Cuál es esa primera aventura que estás diseñando para tus estudiantes.
- V. Razones para tomar el taller y los beneficios que obtendrán.

¿Comenzamos?

Escribe aquí tu carta



A large rectangular area with horizontal blue lines for writing. The text 'Escribe aquí tu carta' is at the top left. A small illustration of a pencil with motion lines is at the top right.



Es muy gratificante cuando compartimos lo que aprendemos y nuestras experiencias. Nos hace darnos cuenta que no vamos solas o solos en el camino y que alguien como yo también está en busca de nuevas formas de enseñanza y el recordar el porqué elegimos ser docentes.



Semáforo de aprendizajes

No te puedes ir sin antes reflexionar y evaluar tus aprendizajes en esta guía. Utilizaremos el semáforo de aprendizajes donde deberás identificar los conocimientos que obtuviste de acuerdo a los siguientes colores:

Aspectos que no hayan quedado claros y preguntas que me surgieron:

Preguntas sobre los temas que te gustaría profundizar:

Aspectos que consideres indispensables y que no te gustaría olvidar:



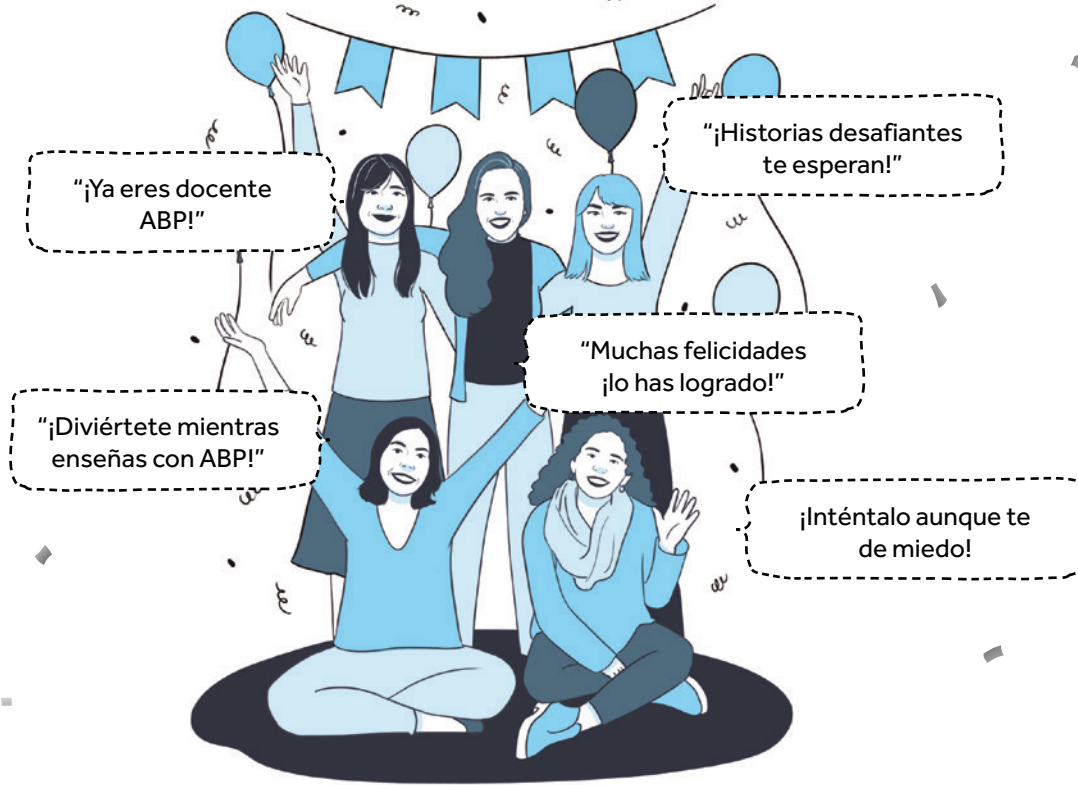
Reflexión final del taller

María Montessori dijo alguna vez "La mayor señal de éxito de un docente es poder decir: ahora las y los niños trabajan como si yo no existiera". [Sonia Castañeda](#)

"Los aprendizajes que construiste te acompañarán a partir de ahora y durante toda tu práctica docente". [Yenni Martín](#)

"Ha sido un viaje enriquecedor. Ahora tienes todo lo necesario para dar este primer paso en compañía del ABP durante toda tu práctica docente". [Sonia Aguilar](#)

"Gracias por todas las experiencias y reflexiones que nos compartiste. Es hora de ir de vuelta a nuestras aulas y experimentar, experimentar y experimentar. Romper esquemas y ser pionero en tu propia práctica docente". [Gil Granados](#)



CLUB SECRETO DE DOCENTES ABP

Pega aquí tu
foto

Tu nombre: _____

Grado escolar que atiendes: _____

Estado: _____

Firma aquí

¡Ya eres parte del Club Secreto (o no tan secreto) de Docentes ABP!

Te invitamos a que continúes aprendiendo y realices los demás talleres de esta serie. Así como el ABP te abre un sin fin de posibilidades, aventúrate a otros mundos como:

aeiotü Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego.



Evolución y juego: Estrategias lúdicas de aprendizaje cooperativo y colaborativo para fortalecer habilidades socioemocionales.

Coordinadora de proyecto: Ana Pro Alcántara

Diseño curricular: Estefany Villegas Lemus, Sandra Ximena Mazón López

Asistentes de diseño curricular: Alejandra Elizabet Guzmán Iñiguez, María Gabriela Martínez Zamacona

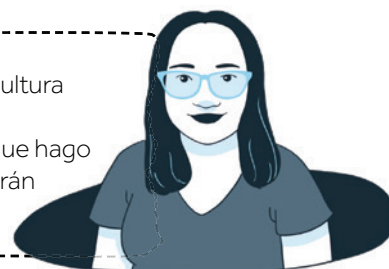
¡Conoce un poco del Club Secreto (no tan secreto) del ABP!

Aquí conocerás un poco de las y los docentes que te estuvieron acompañando a lo largo de esta aventura:

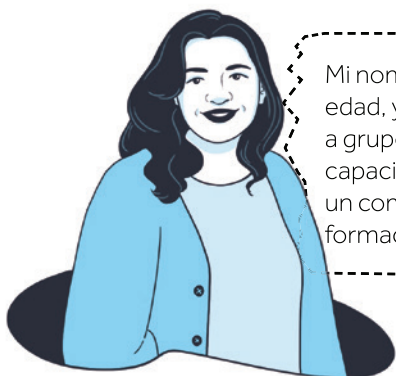


Mi nombre es **Addi Lizeth Leyva Córdova**, soy maestra de educación preescolar, con 15 años de experiencia frente a grupo. Mi mamá (profesora de preescolar) siempre ha sido mi inspiración, sus palabras “conviértete en la docente que te gustaría que tuvieran tus hijos” ha sido el motor que me impulsa a dar lo mejor de mí cada día y en cada ciclo escolar. Me encanta implementar el ABP porque me permite conectar con los y las estudiantes y obtener mejores resultados en sus aprendizajes.

Hola, soy la profesora **Sonia Aguilar Candia**, soy orgullosamente originaria de la cultura Ñu’u Savi/ Tu’un Savi (Mixteca) y hablante del idioma. Participo como docente de multigrado en 7 comunidades indígenas de la Montaña Alta de Guerrero. Amo lo que hago para la formación de futuros profesionistas por lo que no dudo que algún día pondrán en alto el nombre de sus pueblos originarios y ser ejemplo de que todo es posible.



Mi nombre es **Yenni Lucely Martín Ricalde** y vivo en Mérida, Yucatán. Tengo 39 años de edad, y desde hace 5 años desempeño la función de ATP, previo a ello, fui educadora frente a grupo durante 10 años. Para mí, la educación es un reto en el que se entretrejen diversas capacidades, habilidades, actitudes, valores, así como el enriquecimiento de la cultura. Es un compromiso social en el que es fundamental la vocación y el placer para contribuir a una formación integral.



Mi nombre es **Carmen Alicia Encinas de la Torre**, soy doctora en educación, tengo 24 años de servicio y actualmente soy directora en un preescolar de Sonora. Como docentes y líderes educativos, nuestra responsabilidad es enorme e implica un gran compromiso, ya que, tenemos en nuestras manos lo más importante, que es la niñez mexicana y que debemos de responder a ese gran compromiso para dar lo mejor cada día y contribuir a formar el futuro que necesitamos, por ello impulso y trabajo por la educación.



Mi nombre es **Sonia Castañeda López** y te voy a contar una historia. En una tierra lejana, dos científicos decidieron crear una maestra ideal con las siguientes características: amor, creatividad, dulzura, encanto e inteligencia. Estos fueron los ingredientes elegidos para su gran creación, y para darle súperpoderes, le agregaron vocación y dedicación. Así nació la maestra Sonia con sus ultra poderes quien lleva 30 años de su vida luchando y protegiendo desinteresadamente a la pequeña humanidad utilizando el poder de la educación para cambiar al mundo.



Bibliografía

- Anguix, I. L. (22 de noviembre de 2018). *El aprendizaje basado en proyectos*. BLOG Noticias Oposiciones y bolsas. Trabajo Interinos. Campuseducacion.com Recuperado de: <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-aprendizaje-basado-en-proyectos/>
- Bob Lenz: Aprendizaje Basado en Proyectos. (s.f.). Educaixa.org. Recuperado de: <https://educaixa.org/es/-/conferencia-bob-lenz-aprendizaje-basado-en-proyectos>
- Ciclo de Aprendizaje de Kolb. Cloudfront.net. Recuperado de: https://d22dvi4p3p3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforAFS_Friends_ESP.pdf
- Díaz Barriga, Frida, Et. al. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Editorial Mc Grawhill, México, 3° edición
- Domínguez, Raúl. (2017). *La historieta como proyecto didáctico para la enseñanza y aprendizaje de la historia en tercer grado de secundaria*. 113.51. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/32648.pdf>
- Economista, E. (7 de noviembre de 2017). *Tener más tecnología no es suficiente para mejorar la educación*. El Economista. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/arteseideas/Tener-mas-tecnologia-no-es-suficiente-para-mejorar-la-educacion-20150929-0021.html>
- Editorial Etecé. (2021). *Los 4 Pilares de la Educación - Cuáles son y qué implican*. (s/f). Concepto. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de: <https://concepto.de/pilares-de-la-educacion/>
- ELE Internacional (19 de febrero de 2021). *Cómo ser un profesor innovador y creativo en el aula*. ELE Internacional. Recuperado de: <https://eleinternacional.com/blog/11-consejos-para-ser-un-profesor-innovador-creativo-y-activo-en-el-aula/>
- Fundación Robotix. (2020). *Proyectos de Aprendizaje. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?* Recuperado de: <https://proyectosdeaprendizaje.s3-us-west-2.amazonaws.com/recursos/Que%CC%81+es+el+Aprendizaje+Basado+en+Proyectos.pdf>
- Guadarrama, Rosario. (2012). *El museo como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en tercer grado de secundaria*. 113.51. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de: <http://200.23.113.51/pdf/28936.pdf>
- Hallermann, S y Larmer, J. (2011). *PBL IN THE ELEMENTARY GRADES: Step-by-Step Guidance, Tools and Tips for Standards-Focused K-5 Projects*. California: Buck Institute for Education. Recuperado de: <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/PBL%20In%20the%20elementary%20Grades%20ocr.pdf>
- HMN WIKI. (2019). *Museo Viviente*. Hmn.Wiki. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de : https://hmn.wiki/es/Living_museum
- ITESM. (2010). *Técnicas Didácticas*. Itesm.Mx. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de: http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/abp/rol_profesor.htm
- Larmer & Mergendoller. (2010). *The Main course, not dessert. How are students reaching 21st Century goals? with 21st Century Project Based Learning*. Buck Institute for Education. Recuperado de: <http://files.ascd.org/pdfs/onlinelearning/webinars/webinar-handout1-10-8-2012.pdf>
- Larmer, John. (2015). *Debunking 5 Myths About Project-Based Learning*. Edutopia. Recuperado de: <https://www.edutopia.org/blog/debunking-five-pbl-myths-john-larmer>
- Leithwood, K. (1994). *Liderazgo para la reestructuración de las escuelas*. Centro para el desarrollo del liderazgo. Instituto de Estudios de Educación de Ontario. Recuperado de: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:5cd28369-ce09-4e2b-88d6-e7a4df564bf1/re3040200492-pdf.pdf>

- Lenz, B., Wells, J. y Kingston, S. (2015). *Transforming Schools Using Project-Based Learning, Performance Assessment, and Common Core Standards*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Lewin, Kurt. (1965). *Test de liderazgo*. Edu.Ar. Recuperado de: https://auladis.eco.unc.edu.ar/archivosbancor/U6_1_Test_de_estilo_de_liderazgo.pdf
- Lewin, Laura. (2017). *Que enseñes no significa que aprendan: neurociencia, liderazgo docente e innovación en el aula en el siglo XXI*. ED. Bonum. Argentina 2° edición
- Logos. (2 de noviembre de 2020). *Huerto escolar: Beneficios y actividades para hacer con alumnos*. Logos International School; Colegio privado bilingüe en Las Rozas Logos International. Recuperado de: <https://logosinternationalschool.es/huerto-escolar-beneficios-y-actividades-para-hacer-con-alumnos/>
- López Carrasco, Miguel Ángel. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC*. México: Editorial Pearson Educación. 1° edición
- Lozano. (2000). *Modelo de Kolb*. Org.Mx. Recuperado de: http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/modelo_kolb.htm
- Martí, José A., Heydrich, Mayra, Rojas, Marcia y Hernández, Annia. (2010). *Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente*. Revista Universidad EAFIT Redalyc.org. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/215/2>
- Matera, Michael. (2018). *Explore like a pirate, gamification and game inspired course design to engage, enrich, and elevate your learners*. Estados Unidos: Dave Burgess Consulting Inc.
- Melero, J. C. (14 de junio de 2013). *Habilidades para la Vida: nuestra apuesta por el empoderamiento personal y ciudadano*. Edex | Educar para vivir, educar para convivir; Edex. Recuperado de: <https://www.edex.es/habilidades-para-la-vida-nuestra-apuesta-por-el-empoderamiento-personal-y-ciudadano/>
- Miller, C., Martin, C., y Lee, S. A. (26 de abril de 2022). *¿Qué es la neurodiversidad?* Child Mind Institute. Recuperado de: <https://childmind.org/es/articulo/que-es-la-neurodiversidad/>
- Montessori, María. (1986). *La mente absorbente del niño*. España: Editorial Diana 1° Edición 18° reimpresión
- Museo viviente. (s.f.). Edu.Mx. Recuperado de: <http://cemiace.edu.mx/museo-viviente/>
- Navalpotro Baile, José. (2020). *Cero Grados, La dirección escolar en la era de la inteligencia artificial*. Madrid: Ed. Maecenas.
- PBL Works. (2019). *Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements*. Recuperado de: <https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design>
- Picado, Carlos: Rovera, Fabricio. (2016). *Desarrollo de Recursos Visuales para mediar información, Guía básica*. Ucr.Ac.Cr. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de: https://docenciauniversitaria.ucr.ac.cr/wp-content/uploads/2018/12/desarrollo_recursos_visuales.pdf
- Pimienta, Julio. (2007). *Metodología constructivista*. Ed. Pearson Education. Prentice Hall México 2° Edición
- Polk Lillard, Paula. (1989). *Un enfoque moderno al método Montessori*. España: Editorial Diana 2° Edición
- ProFuturo - Programa de educación digital impulsado por Fundación Telefónica y Fundación "la Caixa." (2021). 10 proyectos innovadores para aprender y enseñar. Recuperado de: <https://profuturo.education/observatorio/experiencias-innovadoras/10-proyectos-innovadores-para-aprender-y-ensenar/>
- De la Puente Pacheco, Mario Alberto. (2019). *Efectividad del método de aprendizaje basado en proyectos (ABP) desde la perspectiva estudiantil: un estudiante en el caribe colombiano*. Recuperado de: <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/20812>
- Ramírez, José Luis C. (2014). *Gamificación, Mecánicas de juego en tu vida personal y profesional*. España: Ed. Alfaomega
- Rodríguez Cepeda, Rodrigo (2017) *Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias*. Redalyc.org. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4137/413755833005/html/>
- Santamaría, A. E.; Pareja, S. G.; Angulo, A. I. y Sáenz-Laguna, M. L. (2021). *La historia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)*. Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación, 5–8.
- Schmill, Vidal (2008) *Disciplina inteligente en la escuela*. México: Editorial: Escuela para padres 18° Reimpresión
- Siwa Strategy Oracle (S.A) *Evaluación de líderes. Los 4 reinos del liderazgo*. (N.d.-j). Pmi.Uy. Recuperado el 30 de noviembre de 2022, de: <https://pmi.uy/index.php/docman/rem-2017/169-test-los-4-reinos-de-liderazgo-pdf/file>

- Test de liderazgo con resultados. (s.f.). *psicologia-online.com*. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/test-de-liderazgo-con-resultados-4199.html>
- Test de liderazgo con resultados. (s.f.). *psicologia-online.com*. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/test-de-liderazgo-con-resultados-4199.html>
- Test de Liderazgo Kurt Lewin. (17 de febrero de 2017). *Crearte Coaching - Formación especializada en Coaching, PNL e Inteligencia Emocional*. Recuperado de: <https://creartecoaching.com/test-de-liderazgo-kurt-lewin/>
- UCE. (2019). *Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación*. Recuperado de: <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/14276/aprendizaje%20basado%20proyectos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO. (2021). *Reporte 2030: educación y habilidades para el siglo XXI*. Unesco.org. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000250117/PDF/250117spa.pdf.multi>
- Uvirtual. (2021). *Examen de liderazgo PDF y test*. Uvirtual.org. Recuperado de: <https://blog.uvirtual.org/test-identifica-estilos-de-liderazgo>
- Velásquez Navarro, José de Jesús. (2018). *El desarrollo de competencias con juegos*. Ed. Trillas, México 2° edición
- Yuval Noha Harari. (2020). *21 Lecciones para el siglo XXI*. Weebly.com. Recuperado de: https://pmdasena.weebly.com/uploads/1/2/7/1/12712314/21_lecciones_para_el_siglo_xxi_-_yuval_n.pdf
- Zosh, J.M., Hopkins, E.J., Jensen, H. Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S.L. y Whitebread, D. (2017). *El aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia (reporte técnico)*, The LEGO Foundation, DK

Bibliografía complementaria

- Bolívar, A. (2010). *El liderazgo educativo y su papel en la mejora: una revisión actual de sus posibilidades y limitaciones*. Psicoperspectivas, 9 (2). 9-33. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1710/171015625002.pdf>
- EduCaixa. (R)evolución Educativa es que el alumnado se forme a través de sus propios proyectos. *Obra Social La Caixa*. Disponible en: <https://educaixa.org/documents/10180/21214156/Resumen+de+la+conferencia.pdf/da1dcbb0-9b65-6aaf-cdde-02dfc71170ca?t=1547140026751>
- EduCaixa. (R)evolución Educativa: es aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo para reformar la escuela. *Obra Social La Caixa*. Disponible en: <https://educaixa.org/documents/10180/21214156/Beneficios+del+ABP.pdf/623635ce-ba1c-e171-ab46-4a65a2b1595f?t=1547140020687>
- Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Preescolar. Disponible en: <https://www.google.com/url?q=https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/preesco-ae-conocimiento-medio.html&sa=D&source=editors&ust=1678126856285590&usg=AOvVaw17quIWWOjd5IAKv0GKGd7R>
- Fundación LEGO. (2021). *Aprendizaje a través del juego en Preescolar*. Disponible en: <https://learningthroughplay.com/about-us/our-courses/aprendizaje-a-traves-del-juego-en-preescolar>
- Parker, R., Thomsen, B, S. (2019). *Aprendizaje a través del juego en la escuela. Un estudio sobre las pedagogías lúdicas, que fomentan el desarrollo de las habilidades holísticas, en las aulas de la escuela primaria*. (Reporte técnico). The LEGO Foundation. DK. Disponible en: https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01_aprendizaje-en-escuela.pdf
- Salvador Torres, S. (2014-2015). *El trabajo por rincones en educación infantil*. Universitat Jaume. Disponible en: https://www.google.com/url?q=http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf&sa=D&source=editors&ust=1678126856288263&usg=AOvVaw1hOxX2wWIKp91jPik4wXE1
- Thomas, Laurel. (2021). *Project-based learning yields better student outcomes in studies supported by famous filmmaker's foundation*. Vice President for Communications Michigan News. University of Michigan. Disponible en: <https://news.umich.edu/project-based-learning-yields-better-student-outcomes-in-studies-supported-by-famous-filmmakers-foundation/>
- UNESCO. (2020). *América Latina y El Caribe- Inclusión y Educación: Todos y Todas Sin Excepción*. Disponible en: <https://es.unesco.org/gem-report/LAC2020inclusion>
- UNICEF. (2019). *Seamos amigos en la escuela: Una guía para promover la empatía y la inclusión*. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Disponible en: https://www.unicef.org/ecuador/media/3886/file/Ecuador_guia_inclusion_empatia.pdf.pdf

Formato de diseño ABP

Contextualización

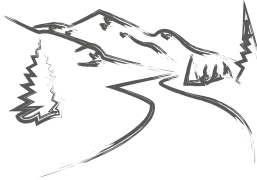
1) Nivel escolar:

- Preescolar
 Básica

2) Grado Escolar:

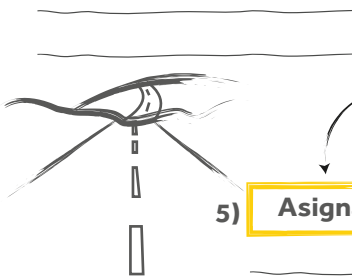
- Multigrado

3) # de estudiantes



Si tienes más de 20 estudiantes duplica las estaciones de trabajo para que se mantengan equipos pequeños que puedas supervisar y apoyar.

4) Asignatura(s):



Si es tu primer proyecto te recomendamos elegir una sola asignatura, con la práctica podrás ir agregando asignaturas transversales.

5) Asignatura transversal:

6) Objetivos de aprendizaje:

- I. _____
II. _____

No sólo se trata de consultar y elegir objetivos del plan de estudios. ¡Hay que ir más allá! Es decir, preguntarnos: "¿Qué van a poder hacer las y los estudiantes con este conocimiento?"

7) Vinculación de aprendizajes con el mundo real:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Salud y bienestar | <input type="checkbox"/> Acción por el clima |
| <input type="checkbox"/> Equidad de género | <input type="checkbox"/> Vida submarina |
| <input type="checkbox"/> Energías renovables | <input type="checkbox"/> Apoyo en comunidad |
| <input type="checkbox"/> Cuidado del agua | <input type="checkbox"/> Otra |



Es importante describir de qué manera estarás vinculando los aprendizajes esperados con situaciones del mundo real.

Retomados de los Objetivos de Desarrollo Sostenible pronunciados por la ONU para lograr cambios significativos en el planeta.

Recuerda que al elegir una habilidad es necesario explicar de qué manera estarás fomentándola durante todo el proyecto.

8) Habilidades para la vida a desarrollar:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Empatía | <input type="checkbox"/> Participación |
| <input type="checkbox"/> Respeto por las diversidades | <input type="checkbox"/> Creatividad |
| <input type="checkbox"/> Colaboración | <input type="checkbox"/> Pensamiento crítico |
| <input type="checkbox"/> Resolución de problemas | <input type="checkbox"/> Negociación |
| <input type="checkbox"/> Comunicación | <input type="checkbox"/> Autorregulación |
| <input type="checkbox"/> Toma de decisiones | |

9) Producto público:

Recomendados para Preescolar y Primaria baja:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Jardín o huerto | <input type="checkbox"/> Museo viviente |
| <input type="checkbox"/> Creación de un juego | <input type="checkbox"/> Obra de teatro (juego de roles) |
| <input type="checkbox"/> Música, canción, baile | |

Recomendados para Primaria Alta:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Festival escolar | <input type="checkbox"/> Podcast |
| <input type="checkbox"/> Dibujos, pósters | <input type="checkbox"/> Plan de negocios |
| <input type="checkbox"/> Collage | <input type="checkbox"/> Videos |
| <input type="checkbox"/> Modelo a pequeña escala (maqueta, diorama, etc.) | <input type="checkbox"/> Campaña de comunicación |
| <input type="checkbox"/> Álbum de fotos y dibujos | <input type="checkbox"/> Prototipo tecnológico |

Otro: _____

Permite la participación de las y los estudiantes para elegir el producto público. Pregúntales qué les gustaría desarrollar para tomar en cuenta sus deseos. Elige previamente tres opciones y somételas a votación con tu grupo.



10) Productos individuales:

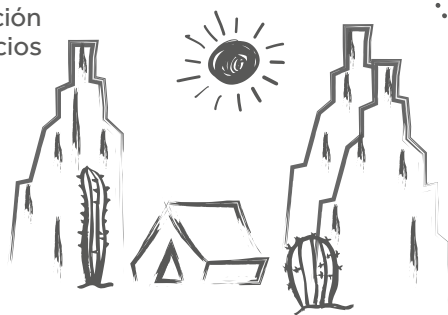
- _____
- _____
- _____
- _____

En nivel preescolar se les conoce como los productos individuales porque buscan realizar un trabajo tangible por sesión, por ejemplo: Cada estudiante puede colorear una mariposa que colectivamente se convierta en un racimo de mariposas para un festival.

En nivel primaria los productos individuales funcionan como "actividades clave" donde las y los estudiantes se reúnen en equipos de trabajo o en plenaria con el fin de construir la solución dentro del producto público.
*Estas actividades se pueden evaluar de forma individual o en equipo.

11) Recursos guía de investigación:

- Videos
- Música
- Excursiones
- Museos
- Exploración de espacios
- Lectura de textos (cuentos, revistas, periódicos, libros)
- Invitación de Excursiones personas expertas
- Películas y/o caricaturas



Recursos materiales:

Usar **material reciclado** es una excelente práctica en el aula debido a que se comparte el importante mensaje de cuidar al medio ambiente entre estudiantes y es una solución accesible para el trabajo de los productos en la que todas y todos pueden aportar algo. Si es tu primer proyecto te recomendamos que delimites los materiales que se van a utilizar y destines un espacio para usarlos. Esto te permitirá tener más control para supervisar actividades.

Hasta aquí...

¿Cómo te imaginas tu proyecto?

12) Comienza a crear tu idea

poderosa



Escríbela aquí:

13) Períodos de evaluación:

- Trimestral
- Bimestral
- Mensual

En **nivel preescolar** la motivación y atención son cortas, por ello te recomendamos que los proyectos duren de dos días hasta una semana, dependiendo la complejidad que quieras manejar y cuánto quieras aventurarte. **En primero y segundo de primaria** pueden tener una duración de 2 a 5 días; para estudiantes de **tercero de primaria** podrías extender el tiempo de duración hasta 10 días, y de **cuarto a sexto grado** tus proyectos podrán extenderse hasta tres semanas.

14) Duración del proyecto:

- 1 día
- 2 a 4 días
- 1 semana
- Otro
- 5 horas
- 10 horas
- 15 horas
- 20 horas

¡Felicidades!

Es hora de avanzar al segundo momento de tu Formato de diseño ABP: Desarrollo.

Desarrollo

UN
UN
UN
UN
UN

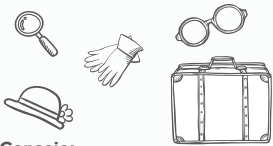
Etapa 1. Presentación del desafío

El juego

¿Cómo puedo introducir mi idea poderosa a través de un juego?

- Expedición _____
- Persona experta invitada _____
- Película, video, sitio web _____
- Simulación o actividad _____
- Lectura desafiante _____
- Canción, poema, arte _____
- Cartas invitación _____

¿Qué historia voy a contar para emocionar a mis estudiantes y participen activamente?



Consejo:

Puedes utilizar objetos que estén vinculados con los objetivos de aprendizaje.

Contar una historia

Invitación atractiva

¿Qué escribirías en la invitación para tus estudiantes?

El proyecto debe desafiarlos y expresar que su participación y conocimientos son muy importantes.

¿Cómo asegurar el compromiso de mis estudiantes durante el proyecto?

¿Qué reglas y normas básicas propondrías a tus estudiantes para comenzar a trabajar el proyecto?

Acuerdos grupales

Personas cuidadoras

¿Cómo involucrar a familias en el proceso y los beneficios del ABP?

¿Qué escribirías en la carta dirigida a personas cuidadoras (madres, padres o tutores) para explicar la forma de trabajo que llevarán en los próximos días:

- Juntas con personas cuidadoras _____
- Cartas invitación _____
- Dinámicas de integración _____
- Pedir apoyo con directivos o líderes escolares _____

Etapa 2. Descubrimiento de la pregunta clave

Estructura de la pregunta

¿Cuál es la estructura de la pregunta clave?

Crea y escribe tu pregunta:

Siendo + ¿Qué

Rol de la vida real

Objetivos de aprendizaje

para + ?

Producto a desarrollar

Nota:

El orden de los productos no altera el resultado.

50
50
50
50

Rol en la vida real

¿Qué oficio, profesión o papel desempeñan las y los estudiantes en el desafío?

- Astronauta
- Artista / Ilustrador(a)
- Doctor
- Ingeniera
- Personaje histórico
- Fotógrafa
- Programador
- Científica
- Otro:

.....

Objetivos de aprendizaje

¿Qué objetivos curriculares van a aprender? ¿Cómo están vinculados con una problemática de la vida real?

Etapa 3. Investigación colaborativa

Recuerda usar Pausas Activas a través del juego, para retomar la atención del grupo.

Uso de los sentidos

¿Qué espacios, medios y posibilidades voy a facilitar a mi grupo para conocer más sobre un tema?

Equipos de trabajo

¿Cómo organizar a mi grupo de manera que todas y todos se sientan incluidos en el proyecto?

Espacios clarificadores

¿Qué elementos y estrategias puedo utilizar para intervenir y aclarar dudas durante el proceso?

¿Cómo reorganizar los espacios para facilitar el trabajo en equipos?

En tus posibilidades ¿qué espacios de tu aula (rincones, paredes, etc.) designarías para ejercitar alguna habilidad o característica del ABP? ¿Cuál sería?

Rincones de trabajo

Etapa 4. Iteración o mejor dicho, prueba otra vez

Mantener la motivación

¿Qué palabras y acciones implementarias para que el grupo no pierda la motivación?

¿Cuántas iteraciones deseas que tus estudiantes practiquen? _____

¿Cuál es el producto público que van a comenzar a elaborar?

Mis estudiantes y yo elegimos:

¿Qué pasos engloban la creación del producto público?

Creación del producto público

Toma de decisiones

¿Qué acciones llevarías a cabo para facilitar la toma de decisiones individual y en equipos?

- | | | | |
|--|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Lluvia de ideas | <input type="checkbox"/> Respeto de acuerdos | <input type="checkbox"/> Intervención de persona adulta y/o experta | <input type="checkbox"/> Tomar en cuenta las emociones que les provocaron |
| <input type="checkbox"/> Votación | <input type="checkbox"/> Señalización de que necesitan apoyo | | |

Estas solo fueron algunas ideas de estrategias que puedes implementar... ¿se te ocurre alguna otra?

Etapa 5. Retroalimentación constructiva

Escucha activa

¿Cómo se estructura una retroalimentación amigable?

Preescolar

- 1) 5 minutos
Equipo expositor da una breve introducción a su proyecto:
- ¿Qué les motiva?
 - ¿En qué consiste su propuesta?
 - ¿Qué más les ha gustado trabajar como equipo?
 - Algunas dudas que aún tengan y necesiten consejo de otros equipos

- 2) 2 minutos
Equipo retroalimentador aplicará la fórmula compartida para dar sus comentarios:



- Aspectos positivos sobre el proyecto
- Dudas que quedaron

Primaria

- 3) 2 minutos
Equipo expositor
- Clarifica, resuelve o argumenta las preguntas que le hizo el equipo o la persona retroalimentadora

- 4) 1 minuto
Equipo retroalimentador cierra:
- Celebración
 - Aportaciones y sugerencias finales al proyecto

¿En qué etapas vas a aplicar esta fórmula?

CS
CS
CS
CS
CS

¿Cómo hacer que esta práctica sea un espacio de confianza y seguridad para tus estudiantes?

Recuerda que es recomendable utilizar la retroalimentación constructiva desde la Etapa 3: Investigación Colaborativa hasta la Etapa 6: Etapa 6. Compartir el Proyecto Públicamente .

- Dinámicas de integración _____
- Ejercicios para controlar emociones _____
- Juegos y cantos _____
- Saludos personalizados _____

Práctica constante

Celebración de logros

¿Cómo celebrar, validar y reconocer el trabajo de las y los estudiantes?

Además de la fórmula de retroalimentación amigable ¿Qué otras formas se te ocurren para celebrar a tus estudiantes y fomentar la celebración entre pares?

Etapa 6. Compartir el proyecto públicamente

Roles para exposición

¿Cómo preparar a tu equipo para explicar el proyecto?

- Personas presentadoras**
Da la bienvenida a la audiencia, presenta el tema y el equipo.
- Personas solucionadoras**
Comienza a responder preguntas de la audiencia.
- Personas observadoras**
Rescata elementos que se han omitido a través de anotaciones o participaciones.
- Personas expositoras**
Platica lo que trabajaron en el proyecto. Puede ser más de una.

¡Mucho ojo!
Juega con los roles intercaldolos con todas las personas del equipo para que puedan experimentarlos.

¿Se te ocurre algún otro? _____

¿Qué elementos necesito para crear un espacio donde mis estudiantes expongan lo aprendido?

- ¿Cómo lo imaginas?
- Aula de clase _____
 - Patio Escolar _____
 - Mesas _____
 - Sillas _____
 - Periódicos murales _____
 - Otro: _____

Espacio especial

Confianza y autoestima

¿Cómo voy a construir la autoestima de mis estudiantes antes, durante y después del evento?

Preguntas frecuentes

¿Cómo puedo ingresar al curso?

Para ingresar al curso, visita el micrositio Aprendizaje basado en proyectos a través del juego en la página <https://fundacionrobotix.org/abp/>. Ahí encontrarás los videos, actividades, y demás materiales para cada uno de los módulos del taller.

¿Qué módulos tengo que cursar si soy docente?

Para recibir tu constancia por 20 horas de formación, es necesario asegurar los siguientes lineamientos:

1. Contacta a la persona responsable de formación continua de tu estado (o a quien tu estado haya asignado para ello), para que quede registro de tu inscripción al taller.
2. Visita el micrositio **Aprendizaje basado en proyectos a través del juego** en la página <https://fundacionrobotix.org/abp/> para tener acceso a todos los materiales del taller.
3. Realiza las actividades de los módulos 1, 2, 3, 4 y 5.
4. Envía las evidencias solicitadas por el responsable de formación continua en tu entidad (o a quién tu estado haya asignado para ello), quien te hará llegar tu constancia por 20 horas de formación.

¿Qué módulos tengo que cursar si soy director, supervisor o ATP?

Para recibir tu constancia por 20 horas de formación, es necesario asegurar los siguientes lineamientos:

1. Contacta a la persona responsable de formación continua de tu estado (o a quien tu estado haya asignado para ello), para que quede registro de tu inscripción al taller.
2. Visita el micrositio Aprendizaje basado en proyectos a través del juego en la página <https://fundacionrobotix.org/abp/> para tener acceso a todos los materiales del taller.
3. Realiza las actividades de los módulos 1, 2, 3, 4 y 6.
4. Manda las evidencias solicitadas por el responsable de formación continua en tu entidad (o a quien tu estado haya asignado para ello), quien te hará llegar tu constancia por 20 horas de formación.

¿Cualquier persona puede tomar el taller?

El taller es de acceso público y estará disponibles vía <https://fundacionrobotix.org/abp/>. No es necesario ser docente ya que el contenido lo puedes aplicar en cualquier área, sin embargo hay módulos que están enfocados al trabajo en el aula.

¿Cuánto tiempo estará disponible el taller?

El taller estará disponible vía <https://fundacionrobotix.org/abp/>.

¿Cómo descargo los materiales del taller?

La Guía de Aprendizaje del taller estará disponible vía <https://fundacionrobotix.org/abp/>.

¿Cómo se entregan las evidencias?

En caso de requerir constancia de participación al taller, la autoridad educativa en tu entidad ha establecido el formato en el que debes enviarles las evidencias. Las autoridades te podrán dar información sobre dicho formato.

¿Quién será la persona que me dará seguimiento durante el taller?

La autoridad educativa en tu entidad establece quién será la persona que dé seguimiento a las evidencias que les hagas llegar. Puede ser alguien del departamento de Formación Continua de tu estado, alguien de la Dirección de Educación Preescolar o Primaria, tu Supervisor o ATP.

¿Cómo obtengo mi constancia equivalente a 20 horas de formación?

Si deseas obtener una constancia, recuerda que estas solo podrán expedirse al docente o director/ ATP/supervisor de nivel preescolar o primaria que:

1. Haya realizado satisfactoriamente todas las actividades del taller;
2. Haya generado las evidencias correspondientes; y
3. Haya remitido las evidencias de cada módulo a la autoridad educativa estatal que le corresponda, conforme a los lineamientos definidos por cada entidad.

El enlace estatal de Formación Continua en tu entidad podrá confirmarte la validez de la constancia para la USICAMM.

Si soy docente pero no tengo un grupo asignado, ¿puedo cursar el taller?

Sí, el curso podrá ayudarte aunque no tengas grupo asignado. Dicho esto, recomendamos que puedas contar con la participación de niñas y niños a tu alrededor para realizar las actividades.

¿Puedo continuar teniendo acceso al material, luego de terminar el curso?

Sí, el micrositio estará abierto. Sin embargo, te sugerimos descargar el material para tenerlo siempre a la mano aun cuando no tengas acceso a Internet.

¿Qué es aprendizaje autogestivo?

El aprendizaje autogestivo hace referencia a una modalidad en la que cada uno de los y las participantes organiza su tiempo para desarrollar el taller.

Si no puedes acceder a la liga, escríbenos a contacto@fundacionrobotix.org

PEDAGOGÍA Y JUEGO

TALLERES PARA FORTALECER LA PRÁCTICA
PROFESIONAL DOCENTE

El Legado de Acreditaciones “Pedagogía y Juego. Talleres para fortalecer la Práctica Profesional Docente”

tiene como objetivo que los y las docentes y líderes educativos, reconozcan y fomenten el uso de estrategias pedagógicas con las y los estudiantes de preescolar y primaria, desarrollando su capacidad de utilizar con eficacia el conocimiento de contenidos y habilidades para la transferencia del aprendizaje. Esta Guía de Aprendizaje reconoce la importancia de crear ambientes que favorezcan el aprendizaje a través del juego, por ello, se presentan conceptos, ideas y diversas estrategias que permitan a las y los participantes entender cómo transformar o crear ambientes que inviten al juego y la exploración, promoviendo el desarrollo del pleno potencial de las y los niños, desarrollando y fortaleciendo procesos de inclusión educativa.

De igual forma, esta Guía fomenta el desarrollo de actitudes individuales y colectivas que permitan una mejor comprensión de los temas que se plantean favoreciendo una mejor implementación de su quehacer pedagógico.

Esperamos que la Guía que tiene en sus manos se constituya en el compendio idóneo de herramientas lúdicas que le permita realizar esta travesía, involucrándose activamente en su propio proceso de aprendizaje.