



Formato de diseño ABP

Contextualización



1) Nivel escolar:

☐

Preescolar



Básica

2) Grado Escolar:

6to



Multigrado

3) # de estudiantes

30

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):



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.

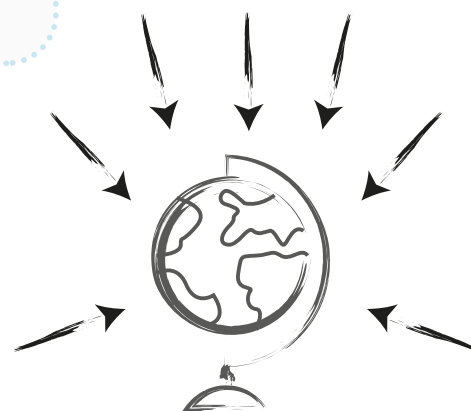
6) Objetivos de aprendizaje:

- 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.

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:

- | | |
|--|---|
| ☐ Salud y bienestar | ☒ Acción por el clima |
| ☐ Equidad de género | ☐ Vida submarina |
| ☐ Energías renovables | ☒ Apoyo en comunidad |
| ☐ Cuidado del agua | |
| ☐ 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:



Empatía



Comunicación



Negociación

Respeto por las
diversidades

Participación



Autorregulación



Colaboración



Creatividad

Toma de
decisionesResolución de
problemasPensamiento
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 las y los estudiantes se pongan en el lugar de otras personas para generar acciones donde se encuentren soluciones. Adicional, se fortalece la relación del grupo al tener metas en común.

Creatividad y resolución de problemas: a través de actividades que conllevan juego, colores y manipulación de distintos materiales pueden explorar muchas formas de crear soluciones. Déjales imaginar y que creen tantas soluciones como les sea posible, no limites su 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 escuchen y valoren.

9) Producto público:

Recomendados para Preescolar y Primaria baja



Jardín o huerto



Creación de un juego



Música, canción, baile



Festival escolar



Dibujos, pósters



Collage

Modelo a pequeña escala
(maqueta, diorama, etc.)

Álbum de fotos y dibujos



Otro: _____



Museo viviente

Obra de teatro
(juego de roles)

Recomendados para Primaria Alta:



Podcast



Plan de negocios



Videos



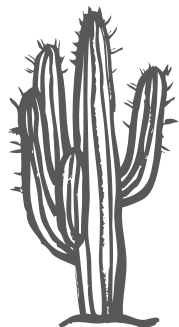
Campaña de comunicación



Prototipo tecnológico

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:



¿Qué sé y qué necesito saber?
Identificar conocimientos previos
del tema.



Dime qué encontraste. Utilizar
distintos textos informativos para
ampliar su conocimiento en diversos temas.



Prueba 1, 2 y 3 Bocetar elementos de composición,
estructura y función junto con su propuesta de solución.



Arma tu diorama Elaboración de producto público que
represente sus bocetos.

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



Exploración de espacios



Música



Lectura de textos
(cuentos, revistas, periódicos, libros)



Excursiones



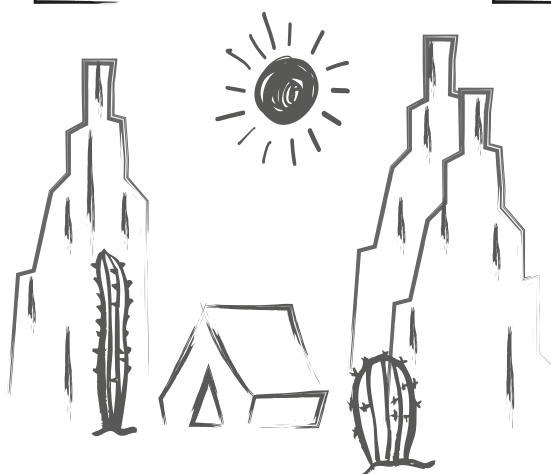
Invitación a personas expertas



Museos



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

Me gustaría desafiar a mi grupo diciéndoles que se convertirán en Guardianes de la Reserva Nacional de la Mariposa Monarca. Para eso, tienen que conocer sobre ella y tendrán la misión de compartir con las y los demás lo que saben para cuidarla y continuar recibiendo cada año en la Reserva. Ya que al recibir a miles de personas de distintas partes del mundo se genera consciencia sobre las alteraciones en su hábitat.

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**

Etapas 1. Presentación del desafío

El juego

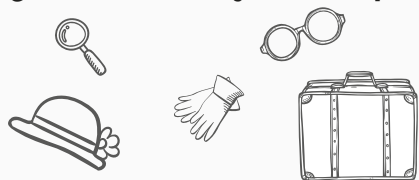
¿Cómo puedo introducir mi idea poderosa a través de un juego?

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

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.

¿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.

Ejemplo:

Podría portar 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 requieren en la reserva, una botella de agua, etc.

Contar una historia

Invitación atractiva

¿Qué escribirías en la invitación para tus estudiantes?

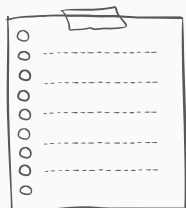
El proyecto debe desafiarlos y expresar que su participación y conocimientos son muy importantes.

Ejemplo:

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

¿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.
- ✓ Divertirse, aprender y disfrutar cada etapa del proyecto.
- ✓ Después de cada sesión mantener limpia el aula.

Acuerdos grupales



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?

Ejemplo:

- 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

¿Cómo organizar a mi grupo de manera que todas y todos se sientan incluidos en el proyecto?

Ejemplo:

- Formar equipos de pocos integrantes, designarles un rol para que tengan una tarea específica.
- Realizar actividades variadas que requieran 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, opiniones y propuestas son igual de valiosas.
- Rotar los equipos de trabajo constantemente para que tengan oportunidad de conocerse y experimentar diferentes formas de trabajo.

Espacios clarificadores

¿Qué elementos y estrategias puedo utilizar para intervenir y aclarar dudas durante el proceso?

Ejemplo:

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 puedan resolver en alguna otra sesión o de manera individual.

¿Cómo reorganizar los espacios para facilitar el trabajo en equipos?

Dentro de tus posibilidades ¿qué espacios de tu aula (rincones, paredes, etc.) designarías para ejercitar alguna habilidad o característica del ABP? ¿Cuál sería?

Ejemplo:

Al trabajar en el Proyecto de guardianes de la naturaleza:

- Pared del proyecto donde se coloque 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 sentarse, compartir y escuchar las opiniones. Puede funcionar para llegar a acuerdos sobre algo o para los espacios de presentación de avances y retroalimentación.

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.

Rincones de trabajo

Etapa 4. Iteración o mejor dicho, prueba otra vez

Fundación
Robotix

RG
M3.14

Mantener la motivación

¿Qué palabras y acciones implementaría para que el grupo no pierda la motivación?

Ejemplo:

Puedo establecer metas a corto plazo que sean de fácil alcance y reconocer el trabajo que han realizado individualmente y como equipo.

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.

¿Cuántas iteraciones deseas que tus estudiantes practiquen?

Mínimo dos bocetos de prototipo

¿Cuál es el producto público que van a comenzar a elaborar?

Mis estudiantes y yo elegimos: Construcción de un diorama

¿Qué pasos engloban la creación del producto público?

Ejemplo:

• 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.

Creación del producto público

Toma de decisiones

¿Qué acciones llevarías a cabo para facilitar la toma de decisiones individual y en equipos?

☐ Lluvia de ideas

☐ Respeto de acuerdos

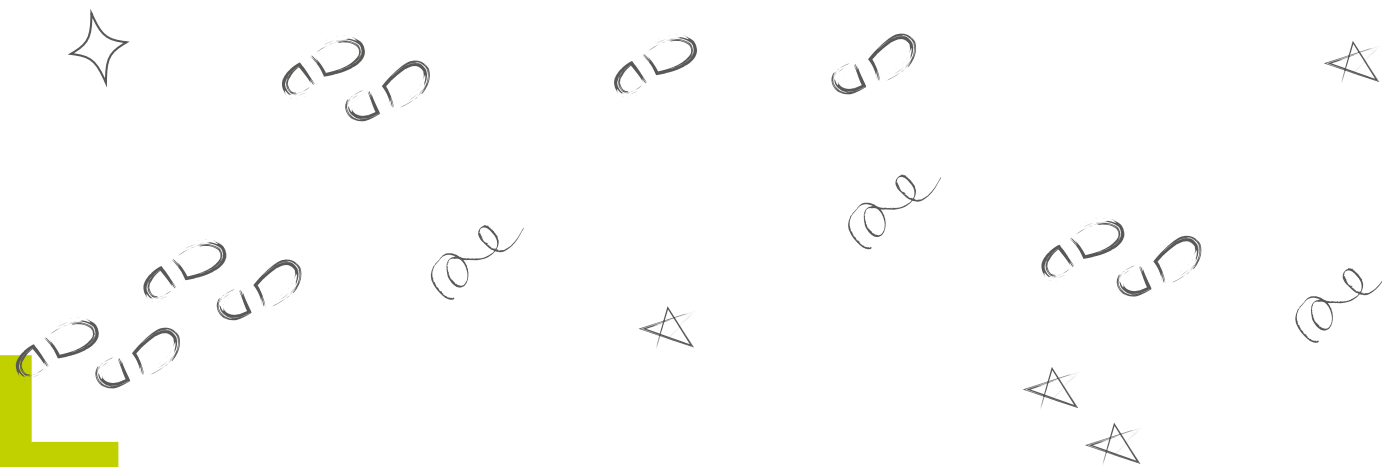
☒ Intervención de persona adulta y/o experta

☐ Tomar en cuenta las emociones que les provocaron

☐ Votación

☐ Señalización de que necesitan apoyo

Éstas sólo 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 y primaria

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?

Ejemplo:

La aplicaría en las etapas 3, 4, 5 y 6

¿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) Compartir el proyecto públicamente.

- ☐ Dinámicas de integración
- ☒ Ejercicios para controlar emociones
- ☐ Juegos y cantos
- ☐ Saludos personalizados

Practicaría ejercicios de contención que les ayuden a procesar las diferentes retroalimentaciones que reciban y a respetar los turnos y tiempos establecidos para que desarrollen sus habilidades de síntesis y de pensamiento crítico.

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?

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.

Etapa 6. Compartir el proyecto públicamente

Fundación
Robotix

RG
M3.14

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 observadoras

Rescata elementos que se han omitido a través de anotaciones o participaciones.



Personas solucionadoras

Comienza a responder preguntas de la audiencia.



Personas expositoras

Platica lo que trabajaron en el proyecto. Puede ser más de una.

¿Se te ocurre algún otro?

Personas modeladoras

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

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

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



Aula de clase



Patio Escolar



Mesas



Sillas



Periódicos murales

Otro:

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

Confianza y autoestima

¿Cómo voy a construir la 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 público y observaciones en privado.
- Adaptar las actividades al nivel y complejizarlas de manera paulatina. El cumplir diferentes retos motiva y fortalece la autoestima.
- Reinventar 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.