



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

VICEMINISTERIO DE SERVICIOS TÉCNICOS Y PEDAGÓGICOS

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Planificando y Evaluando **por** **PROYECTOS**

“Uniendo sueños hacia el rango de la excelencia”



DIMA
DIRECCIÓN DE LA MODALIDAD ACADÉMICA

REFERENTES

Autoridades:

Roberto Antonio Marte García
Director General del Nivel Secundario

Juan José Mariñez Báez
Director de la Modalidad Académica (DIMA)

Danilsa Pujols
Subdirectora del Nivel Secundario

Equipo Técnico Dirección General del Nivel Secundario

Material compilado y adaptado por:

Freddy Trinidad Polanco
Yesenia Alt. Trinidad
Cristina Alt. Díaz
Manuel Paredes

Revisado por:

Andrea Alcántara
Enma Amelfis Germán
Sicta E. De La Cruz
Yesely Báez Mejía
Rosario Torres
Julia Álvarez
Moisés Méndez
Juan Radhames Ortiz
Erida Pacheco

Presentación

La sociedad actual avanza en algunos aspectos más que otros. Es innegable que en los últimos tiempos se han incorporado nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aportando mayor velocidad a la comunicación y acercamiento al conocimiento entre diversas culturas; mientras que, múltiples situaciones ponen en peligro la vida y los ecosistemas a nivel global o local, las cuales se profundizan y se mantienen sin solución.

Superar esta situación, requiere que la sociedad se encamine hacia una educación que oriente el desarrollo sostenible, sin dejar atrás los avances alcanzados, preparando las personas que generen nuevos conocimientos para enfrentar los retos del presente, creando mejores condiciones individuales y para la sociedad en su conjunto.

En este sentido, desde esta formación al personal docente, la Dirección General del Nivel Secundario, prioriza la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos, estrategia que posibilita la aplicación e integración de los conocimientos y saberes en la resolución de problemas o superar necesidades.

Como en todas las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, la investigación en los proyectos es un proceso fundamental para la creación de nuevos conocimientos, momento en el cual el estudiante desarrolla su capacidad de gestión de conocimientos, reflexión crítica y argumentativa, haciendo conexión de experiencias y saberes, potenciando su creatividad en la solución de problemas y transformación propositiva de la realidad.

Dentro de los retos aún por superar en el proceso de enseñanza y de aprendizaje se encuentran: el fraccionamiento de los contenidos, desarticulación de las áreas del conocimiento, la descontextualización de los aprendizajes y la evaluación tradicional memorística solo de lo teórico.

El Aprendizaje Basado en Proyectos se fundamenta en la articulación de saberes y se evalúa tanto el proceso como el producto final, valorando las evidencias que va generando el estudiante durante su proceso formativo con los criterios e indicadores de logro preestablecidos.

El uso de técnicas e instrumentos de evaluación aplicados durante el desarrollo de las actividades de aprendizajes en la implementación del proyecto, permiten la retroalimentación adecuada y la autorregulación de los aprendizajes a través de la metacognición como garantía del desarrollo de las competencias.

En este documento se recogen las concepciones planteadas en diferentes momentos de la sociedad por diversos autores sobre el concepto de proyecto, tipos, y metodología de abordaje para su planificación y gestión, haciendo énfasis en los proyectos de aula como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Desde esta perspectiva se abre un abanico de posibilidades de vivir la grata experiencia en la construcción de saberes a través de proyectos, en que docentes y estudiantes, juntos a su comunidad, continúen impulsando la sociedad del conocimiento.

Tabla de contenidos

Origen y evolución de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyecto	6
Concepción del Aprendizaje Basado en Proyecto	6
Teorías vinculadas al Aprendizaje Basado en Proyecto	8
Categorías a la que pertenece el concepto de Aprendizaje Basado en Proyecto	9
Clasificación de los proyectos de aula.....	10
Principales características de los proyectos de aula	13
El Aprendizaje Basado en Proyecto y su diferencia con otras estrategias	14
Metodologías aplicadas en los proyectos de aula.....	16
Metodologías de los Proyectos de Investigación.....	16
Criterios para seleccionar el tema del proyecto.....	20
Formulación de las preguntas e hipótesis de investigación	21
¿Cómo son las actividades de un proyecto?	21
Metodología de los Proyectos Participativos de Aula	22
Pasos para la planificación del Proyecto Participativo de Aula	23
Fase de aplicación de la estrategia Proyecto Participativo de Aula	23
Metodología de los Proyectos Socioformativos	24
Recomendaciones a tener en cuenta para implementar los proyectos de aula	24
Formatos para la planificación de los proyectos	25
Formato flexible para la planeación didáctica socioformativa.....	26
Ventajas del formato:.....	27
Sugerencias generales para la planeación didáctica	28
Formato propuesto para planificar por proyecto	29
Formato de secuencia curricular de cada área para trabajar por proyecto.....	30
Explicación del proceso.....	31
Tipos de actividades de aprendizaje	31
Visión compartida.....	31
Gestión y co-creación del conocimiento	33
Metodología y ejemplo.....	33
Aplicación colaborativa real o simulada	34
6. Valoración y metacognición.....	35
7. Socialización.....	36
Taxonomía socioformativa para planear las actividades	36

Recursos para el aprendizaje	38
Manejo del tiempo	39
Organización del grupo	40
Puntos esenciales para estructurar proyectos de manera efectiva	41
Ejemplo de esquema de proyecto	46
Planeación de un proyecto de enseñanza	48
Referencias.....	50

Origen y evolución de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyecto

Knoll (1997), las investigaciones históricas sitúan el uso de la palabra proyecto, como una herramienta educativa y de aprendizaje, en el movimiento de la educación arquitectónica que empezó en el siglo XVI.

En el año 1577 se fundó la Academia de San Lucas en Roma, dedicada a las artes. Desde el principio fue evidente que el aprendizaje sería insatisfactorio a menos que las lecciones fueran acompañadas de un segundo elemento, en este caso las competiciones. Los profesores entregaban a los estudiantes avanzados tareas desafiantes, como el diseño de iglesias, monumentos o palacios. Estas tareas introducían a los estudiantes a las demandas de su profesión y, al mismo tiempo, les permitía aplicar, de forma independiente y creativa, las reglas y principios de composición y construcción que habían aprendido en las lecciones y talleres. Las competiciones académicas se llevaban a cabo de igual forma que las competiciones arquitectónicas, ya que en ambos casos había tareas que realizar, una fecha límite y un jurado. Sin embargo, los diseños de las competiciones académicas eran tareas puramente hipotéticas, ejercicios de imaginación que no iban a llevar a cabo realmente. Por esta razón, se llamaron “progetti. Así, en la Academia de San Lucas fue donde el término “proyecto “apareció en contexto educativo.

A finales del siglo XVIII, se estableció la profesión de la ingeniería y se incorporó a las técnicas y a las universidades y colegios industriales. Este traslado del Aprendizaje por Proyecto desde Europa a América y desde arquitectura a la ingeniería tuvo una importante influencia en el uso del Aprendizaje Basado en Proyecto.

El término “proyecto” fue redefinido por Kilpatrick, filósofo educador de la educación en el “Instituto de Profesores” de la Universidad de Columbia, a través de su ensayo “El Método de Proyecto.” Basó su concepto en la teoría de Dewey. Los estudiantes adquirirían experiencia y conocimiento solucionando problemas prácticos de situaciones sociales reales.

Concepción del Aprendizaje Basado en Proyecto

El Diseño Curricular (2016), define la estrategia de proyectos como una estrategia de aprendizaje en la que los/las estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase. Para la implementación de esta estrategia se selecciona, junto a los estudiantes, una situación que motive y que esté relacionada con una o varias competencias, luego se establece un producto o resultado esperado, asegurando la participación de todos los estudiantes y la comunidad.

Para Galeana (2022) es una forma de trabajar que involucra a los estudiantes en la indagación para resolver problemas interesantes y cuya finalidad es la presentación de un producto real.

El trabajar juntos, “estimula el crecimiento emocional, intelectual y personal mediante experiencias directas con personas y estudiantes ubicados en diferentes contextos. Aprender a aprender el uno el otro y también aprenden la forma de ayudar a que sus compañeros aprendan”. Se comparte de

esta manera la experiencia del aprendizaje colaborativo a partir de la convivencia, entendimiento y la participación activa del sujeto que aprende.

Díaz Barriga (2006), plantea que el trabajo por proyectos facilita la integración del conocimiento y su aplicación a situaciones de la realidad; dicha integración se da a partir de la asignación de una tarea con objetivos específicos o enseñanza programada (conocimiento explícito), y su relación con un tópico o problema real o cuestionamiento derivados de la interpretación de la experiencia (conocimiento tácito).

Según Gómez (2014), son considerados proyectos aquellas actividades en donde los estudiantes actúan en un problema y metodología predefinidos, limitándose solo a actuar como “ayudante de investigación”, sin el empuje de la iniciativa y autogestión característicos de un proyecto.

Sena (2012), define la estrategia de proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los estudiantes toman mayor responsabilidad de su propio aprendizaje y en donde aplican, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en el salón de clase.

El método de proyectos busca enfrentar a los estudiantes a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquellos que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven.

El método de proyectos es una estrategia de aprendizaje que se enfoca a los conceptos centrales y principios de una disciplina, involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos.

El método de proyectos se aboca a los conceptos fundamentales y principios de la asignatura del conocimiento y no a temas seleccionados con base en el interés del estudiante o en la facilidad en que se traducirían a actividades o resultados.

Para el gobierno de Canarias el Aprendizaje Basado en Proyecto es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas o actividades basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por aparte del estudiante que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina en un producto presentado ante los demás (difusión).

Una sociedad en continuo cambio requiere educar desde la incertidumbre a través de la experiencia y construyendo conocimientos compartidos generando la interacción y fomentando la autonomía. Quizás aquí radica la receta. El aprendizaje relevante y sostenible se desarrolla mediante el intercambio cultural con la creación compartida de la cultura en múltiples direcciones, implementar una educación más activa centrada en **“saber hacer”**.

Para Pimienta (2012), los proyectos son una metodología integradora que plantea la inmersión del estudiante en una situación o una problemática real que requiere solución o comprobación. Se caracteriza por aplicar de manera práctica una propuesta que permite solucionar un problema real desde diversas áreas del conocimiento, centrada en actividades y productos de utilidad social. Surge del interés de los estudiantes.

Para Tobón (2018), el proyecto de enseñanza aprendizaje y evaluación desde la socioformación, se aborda como un conjunto articulado de actividades para lograr uno o varios aprendizajes esperados mediante la resolución de un problema del contexto con base en el logro de un producto significativo y el fortalecimiento del pensamiento complejo. Esto se hace en el marco de la transversalidad con otra u otras asignaturas para que los estudiantes aprendan a ser emprendedores y contribuyan a mejorar las condiciones de vida.

Según Martí, Heydrich, Rojas y Hernandez (2010), un proyecto es una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar objetivos mediante una serie de acciones, interacciones y recursos. Debido a que otorga este papel activo a los estudiantes, forma parte de la metodología constructivista. Mediante la realización del proyecto se pretende alcanzar una solución a un problema que se plantea inicialmente y que está vinculado con el mundo real, como pueden ser un problema ambiental o un problema social.

Lamer y Mergendoller (2010), el Aprendizaje Basado en Proyecto es un método de enseñanza sistemático que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través de cuestiones complejas y auténticas que se plasman en actividades o tareas y productos.

Kokotsaki, Menzies y Wiggins (2016), Es una metodología centrada en el aprendizaje activo del estudiante, que se caracteriza por la autonomía del estudiante, investigaciones constructivas, consecución de objetivos, colaboración, comunicación y reflexión mediante prácticas relacionadas con el mundo real.

Trujillo (2016), es una metodología basada en la colaboración de proyectos relacionadas con la vida real que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias claves del siglo XXI.

Para la Dirección General del Nivel Secundario (2016), hoy en día se habla de Metodologías Activas y surge la pregunta ¿Por qué se les nombran así? Se llega a la conclusión que las metodologías activas son aquellas que hacen posible que los estudiantes y los docentes logren aprendizajes significativos, dentro de estas metodologías se encuentra la estrategia macro que es Aprendizaje Basado en Proyectos, la cual articula otras áreas a través de las actividades y un producto para lograr la resolución de un problema real del contexto.

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje colaborativo a través del cual, los estudiantes identifican, investigan, argumentan, planean como resolver problemas o necesidades de su contexto, gestionando y articulando saberes para implementar soluciones a la situación.

Teorías vinculadas al Aprendizaje Basado en Proyecto

El Aprendizaje Basado en Proyectos se ha ido adecuando en función de las distintas teorías del constructivismo que explican cómo se pasa de un nivel de conocimiento a otro superior, mediante un proceso de construcción humana. Esta construcción se va produciendo como resultado de la interacción con el medio físico y social. Por tanto, depende de nuestros esquemas formados por saberes previos, experiencias y las prácticas culturales en las que estamos insertos.

Mientras que, los proyectos formativos hacen parte de la socioformación y la misma está dentro de la sociedad del conocimiento. A la vez, se vinculan con el pensamiento complejo, el cual consiste en

articular saberes (Morin, 1994, 1999) para abordar situaciones y resolver problemas con flexibilidad en el marco de una perspectiva de cambio y afrontamiento estratégico de la incertidumbre.

Esto tiene las siguientes implicaciones en el abordaje de un proyecto formativo:

1. En los proyectos se articulan los saberes y no se abordan de manera fragmentaria, con el fin de comprender, argumentar y resolver los problemas de manera integral.
2. En los proyectos se busca la inclusión de todas las personas, buscando unir fortalezas para la resolución de los problemas que se presentan.
3. En los proyectos formativos se busca el desarrollo de habilidades de pensamiento complejo en el marco de la gestión del conocimiento, tales como: la recursividad organizacional, la dialógica, la hologramática y la autoorganización (Morin, 1999).

Categorías a la que pertenece el concepto de Aprendizaje Basado en Proyecto

Categorización	
<p>Los proyectos formativos se orientan a formar ciudadanos con un sólido proyecto ético de vida, emprendimiento, trabajo colaborativo, gestión y concreción del conocimiento, centrado en la identificación, interpretación, argumentación y resolución de problemas del contexto con niveles de complejidad progresivos, combinando el trabajo individual y en equipo, y realizando un proceso de mejora continua a través de la metacognición (Tobón, 2004b).</p>	
<p>La socioformación En la sociedad del conocimiento se pretende construir el conocimiento (Binimelis, 2010) y aplicarlo en la resolución de los problemas de la comunidad mediante la colaboración. Para ello deben formarse ciudadanos que estén en condiciones de resolver problemas trabajando unos con otros, actuando en lo local con una visión global, con apoyo en las tecnologías de la información y la comunicación (Tobón, 2013a).</p>	
<p>La sociedad del conocimiento debe enfocarse en resolver problemas mundiales como lograr la sustentabilidad ambiental, erradicar la pobreza, mejorar la educación básica y universal, reducir la mortalidad infantil y materna, etc. (Flores, Galicia y Sánchez 2007; Pedraja-Rejas, Rodríguez-Ponce y Rodríguez-Ponce, 2006). análisis, la búsqueda de acciones creativas y el logro de un producto. Un problema no se resuelve de manera mecánica u obvia. Siempre requiere del análisis y la gestión del conocimiento.</p>	
<p>Resolución de problemas del contexto</p>	<p>En todo proyecto se busca que los estudiantes aprendan a identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto. Un problema del contexto es el reto de transformar una situación dada en una situación ideal o esperada en un entorno con sentido para los estudiantes (personal, familiar, comunitario, ambiental, científico, tecnológico, recreativo, cultural, disciplinar, etc.), mediante la comprensión, el análisis, la búsqueda de acciones creativas y el logro de un producto. Un problema no se resuelve de manera mecánica u obvia. Siempre requiere del análisis y la gestión del conocimiento.</p>

Trabajo colaborativo	Consiste en trabajar con otros para acordar y lograr una meta común uniendo las fortalezas personales de todos, asegurando la responsabilidad individual y el mejoramiento continuo. Esto implica aprender estrategias para colaborar con los demás y resolver los conflictos que se presenten.
Gestión del conocimiento	Es aplicar estrategias para identificar las fuentes del conocimiento, buscar el conocimiento, organizarlo, comprenderlo, adaptarlo, crearlo y aplicarlo en la resolución de problemas. En todo proyecto se orienta y apoya a los estudiantes para que aprendan estrategias que les posibilite gestionar el conocimiento, tales como: mapas mentales, mapas conceptuales, V heurística, cartografía conceptual, etc.
Beneficio o servicio	En todo proyecto se busca brindar un servicio o beneficio a los mismos estudiantes, la institución educativa, la comunidad, el ambiente, etcétera. Este servicio o beneficio es complementario a la formación de las competencias; es un extra. Implica mejorar una situación, como, por ejemplo, lograr una mayor sustentabilidad ambiental, tener mayor desarrollo social, aumentar la calidad de vida, etcétera.

El papel del docente es asegurar que los estudiantes participen de manera activa en el proyecto y se cumplan estas cuatro características mínimas. Además, debe procurar fortalecer el **proyecto ético de vida**, el cual consiste en vivir con valores sólidos (responsabilidad, honestidad, solidaridad, equidad, compromiso y respeto) buscando la plena realización personal al mismo tiempo que se contribuye a la calidad de vida, el bienestar social, la convivencia y el desarrollo sustentable. En todo proyecto se forman y fortalecen los valores mediante la resolución del problema del contexto y realización de las actividades. El docente también debe apoyar a los estudiantes para que estén en un mejoramiento continuo considerando unas determinadas metas y aplicando los valores, a través de la reflexión continua y el diálogo consigo mismos y los demás.

Clasificación de los proyectos de aula

Haciendo un recorrido por los investigadores y teóricos que abrazan la aplicación de la estrategia de aprendizaje basado en proyectos se han identificado diferentes tipos de proyectos de aplicación con los estudiantes.

Tipos de proyectos de aula	Características
Proyectos de Investigación	El proyecto de investigación consiste en identificar preguntas respecto a temas que los y las estudiantes desean investigar, y guiarlos/as en un proceso de búsqueda de respuestas de manera grupal y colaborativa. El proceso incluye: a) la identificación de un interés hacia un problema, objeto o hecho, en función del cual se diseñará la situación de aprendizaje del proyecto, b) la formulación de preguntas sobre el mismo y la elaboración de hipótesis sobre las preguntas planteadas, c) la observación, búsqueda y análisis de información, consulta con expertos, d) la comprobación de las hipótesis y e) la elaboración de conclusiones y presentación de las mismas
	Constituye una estrategia pedagógica de investigación-acción-participativa , lo que se corresponde con la necesidad de impulsar una pedagogía de la conciencia crítica y transformadora . Dicha estrategia articula las experiencias de aula con la realidad social posibilitando que el espacio del aula se convierta en un lugar privilegiado para la

Proyectos participativos de aula	investigación y el dialogo directo de los estudiantes con el contexto y su comunidad para identificar necesidades y generar procesos de cambios propositivos junto a los demás participantes del proceso, convirtiéndose en una comunidad de aprendizaje.
Proyectos de intervención	Los proyectos de intervención de aula son aquellos que asumen un grupo específico de estudiantes y docentes para abordar una problemática que concierne al grupo de manera específica y que no necesariamente es pertinente para los demás miembros de la comunidad educativa en un momento determinado. Generalmente son problemas que trascienden las áreas curriculares, por lo cual son transdisciplinarios y pueden ser abordados tomando en cuenta las diferentes Competencias Fundamentales y específicas, así como varias áreas curriculares.

Fuente: Diseño curricular del Nivel Secundario 2016.

Tipos de proyectos de aula	Características
De creación	El propósito dominante es hacer o efectuar algo, dar cuerpo a una idea o aspiración en una forma material (por ejemplo, un discurso, un poema, una sinfonía, una escultura, una manualidad, en la que los estudiantes desarrollen su creatividad o producción.
De apreciación, recreación o consumo	A través del cual los alumnos disfrutarán de una experiencia estética.
De solución de problemas	Para que los estudiantes resuelvan problemas (por ejemplo, analizar un teorema matemático, desentrañar un acertijo o dificultad intelectual, la contaminación, efectos del mal manejo de la basura).
De adquisición	El propósito es adquirir un determinado grado de conocimiento o habilidad al cual la persona que aprende aspira en un punto específico de su aprendizaje o adiestramiento.

Fuente: Kilpatrick 1921.

Desde el punto de vista pedagógico, una de las clasificaciones más habituales es aquella que atiende a la **finalidad que persigue el proyecto**, es decir, cuál es su propósito. En este sentido, se puede decir que existen proyectos:

Tipos de proyectos de aula	Características
De revisión documental	Estos proyectos realizan una búsqueda exhaustiva y valoración de información y recursos documentales en base a un tema central de estudio. Su principal objetivo es recopilar y analizar información, contrastando las informaciones aparecidas y evidenciando su interés con relación al tema elegido.
De análisis y/o comparación	Se trata de proyectos cuyo propósito es profundizar en el estudio de una realidad concreta y establecer comparaciones con otras realidades vinculadas con la misma temática en otras latitudes, en otras circunstancias, para otros colectivos, etc.

De investigación, experimentación y/o implementación	En distintas áreas de conocimiento, los proyectos se conciben con el propósito de plantear una o varias hipótesis y contrastar o verificar su validez a partir de un trabajo experimental. El proyecto, por lo tanto, debe contemplar necesariamente una fase de experimentación para validar aquellas hipótesis que se han planteado previamente.
De creación	Existen proyectos que pretenden generar nuevas propuestas e ideas, como podrían ser sistemas, procesos, productos, etc., debidamente adaptados a los niveles educativos de nuestro alumnado.
De evaluación	Su principal propósito es el estudio de una determinada realidad (un programa, una organización, un equipo humano, etc.) para evaluar cuáles son sus particularidades, detectar posibles necesidades y establecer distintas líneas de actuación en aras a aportar soluciones a dicha necesidad o problemática.
De innovación	Estos proyectos conciben y aplican algún cambio en una realidad concreta para mejorar en una o más de sus dimensiones. Una vez aplicada dicha innovación, puede evaluarse para verificar los resultados obtenidos de la misma.

Tobón y Agudelo, Proyecto de Aula: una mirada a través del educando y el educador. según el grupo de estudiantes, las asignaturas, contenidos, grados o niveles escolares involucrados:

Tipos de proyectos de aula	Características
<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de aula específico 	Es realizado en el aula por un grado determinado con estudiantes cuyos intereses son similares, con una temática única y en conexión a ejes curriculares propio del grado.
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de aula integrado o semiintegrado 	Este permite involucrar o establecer una conexión en su proceso de realización con todas las asignaturas del grado, o en su defecto, establece una conexión con una o más asignaturas de un grado determinado.
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de aula de área 	Se establece conexión con solo una asignatura, y puede agrupar a uno o a varios grupos de estudiantes, pero siempre de un mismo nivel.
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de aula Inter niveles 	En este están presentes diferentes niveles de la educación cobijados bajo un mismo tema. Pueden ser integrados o de áreas (en la práctica y para un mejor proceso se elaboran de área conjugando una mayor especificidad y profundidad).
<ul style="list-style-type: none"> • Macroproyecto 	Realizado para toda la institución, es decir, con un mismo tema se elaboran diversos subproyectos para cada grado de la institución. Pueden ser integrados o direccionados desde una sola área o asignatura.
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de aula extracurriculares 	La presencia del interés y curiosidad de los educandos por aprender otros temas que la realidad, la vida y el mismo entorno ofrecen, ha llevado a la elaboración de proyectos de aula cuyo propósito trasciende lo curricular.
<ul style="list-style-type: none"> • Otros proyectos (atípicos) 	Estos a su vez se pueden subclasificar en: Proyectos de aula del mercado educativo. Hace referencia a textos existentes que se ofrecen como guía de proyectos de aula, los cuales presentan la temática y sus actividades, e inclusive agregan modelos de evaluación. En ellos existe una direccionalidad desde el texto que genera el interés, fija los

	<p>pasos y el cronograma, y limita, por lo tanto, todo el asombro, curiosidad y en sí mismo la investigación/indagación.</p> <p>Proyectos de aula enciclopédico. Cuya única función es recolectar información de diferentes textos.</p>
--	--

Fuente: Tobón (2018)

Principales características de los proyectos de aula

Innovador: Favorecen prácticas innovadoras, pues incorpora los elementos de la malla curricular (competencias fundamentales y específicas, contenidos: conceptos, procedimientos, actitudes y valores, e indicadores de logro, hacia la aplicación en situaciones reales con fines de crear o modificar recursos o procedimientos que permitan satisfacer una necesidad.

Pertinente; ya que responde a intereses y necesidades reales, sentidos en el mismo espacio y tiempo en el aula, la escuela y la comunidad. Esta nueva forma de planificar la enseñanza y el aprendizaje, parte de las características de los individuos, del medio o entorno, a fin de desarrollar las capacidades esenciales en las personas y para el disfrute de bienes culturales. Por ello, la planificación por proyectos permite atender a la diversidad de necesidades e intereses y determinar hacia dónde ir de la manera más económica y eficiente posible.

Este proceso de aprendizaje gira en base al planteamiento de una situación problemática real y la elaboración de constructos, permitiendo un acercamiento, comprensión y solución de los problemas sociales de la comunidad, el país y el mundo y sus múltiples causas, que requieren desarrollar tareas más complejas.

Pedagógico: pues se centra en el rol activo de los estudiantes, motivados a resolver problemas o necesidades con cierto grado de dificultad, para lo cual se parte desde su experiencias y saberes previos, identifican situaciones, gestionan nuevos conocimientos a través de investigar, argumentar, plantear, analizar y valorar alternativas de solución para producir e implementar en el contexto real.

Las productos o evidencias de aprendizajes son valorados, retroalimentados procesualmente, lo que favorecen la metacognición. Finalmente, los resultados son compartidos con una audiencia mayor.

Práctico: los conocimientos teóricos están enfocados a la elaboración de o los productos que dan repuesta al problema o necesidad. Por lo que los estudiantes gestionan el proyecto, administran el tiempo, los recursos y uso de las tecnologías.

Articulador: se van coherenciando en un proceso constructivo con otras estrategias de enseñanza y de aprendizaje. Permitiendo transferir conocimientos, habilidades y capacidades de diversas áreas de conocimiento en actividades de aprendizajes interdisciplinarias y multidisciplinarias de manera que se consideran los aportes de las diferentes áreas del conocimiento como puntos de vista que han de complementarse, porque cada una ofrece una visión parcial de la realidad.

Integrador: además de integrar los aprendizajes que plantea el diseño curricular con la realidad del contexto, establece relaciones de integración entre diferentes disciplinas y se desarrollan actividades de aprendizajes transdisciplinar centradas en un producto integrador.

Flexible: en cuanto a que las situaciones del contexto pueden partir de un tema problema, un producto integrador, una necesidad de innovación y se puede adaptar a los diversos métodos de investigación. Pues los estudiantes pueden presentar soluciones diferentes.

Colaborativo: al ser el resultado de un compromiso de equipo y comunitario, de toma de decisiones consensuadas, de responsabilidades compartidas. Implicando que los integrantes negocien soluciones, intercambien información, ideas, saberes, y se retroalimenten mutuamente. Fomentando el aprendizaje cooperativo.

Inclusivo: toma en cuenta la atención a la diversidad y los distintos ritmos y estilos de aprendizajes, mediante prácticas de trabajo individuales y colaborativas. Los estudiantes pueden presentar diferentes soluciones a un mismo problema.

Generador de cambios: los estudiantes incrementan su capacidad de reflexión y autonomía de sus aprendizajes, (búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y metacognición), asumen un rol activo: como organizadores, planificadores, directores, actores, investigadores, mediadores de conflicto, relatores, entre tantos otros roles que les permitirán encontrar y construir e implementar respuestas y soluciones. Aumentando su autoestima, motivación, responsabilidad y liderazgo positivo al estar comprometido con proyectos estimulantes.

El Aprendizaje Basado en Proyecto y su diferencia con otras estrategias

Estrategias de aprendizajes	Objetivo	Descripción
ABP Aprendizaje Basado en Proyectos	Persigue la resolución de problemas complejos mediante la integración de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • El énfasis se establece en la obtención del producto. • Los problemas suelen ser complejos y exigir una amplia dedicación para su elaboración. • Realmente, la materialización del proyecto exige la resolución de determinados problemas, que han de ser identificados previamente por los estudiantes. • Requiere la utilización del conocimiento y de las destrezas que se van adquiriendo a fin de obtener éxito en el proceso. • Las problemáticas analizadas se extraen directamente de conflictos detectados en la realidad y, por ello, se suelen analizar mediante procedimientos del propio entorno.
Aprendizaje basado en problemas (abp)	Focalizado en una meta concreta de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Se centra en el proceso de resolución. • Los problemas tratados no pueden ser excesivamente complejos ni abordarse durante períodos excesivos de tiempo. • A veces los retos se estructuran en forma de casos, que se van resolviendo en un orden fijado por el docente. Por ese

		<p>motivo es habitual trabajar con un modelo de preguntas-guía.</p> <ul style="list-style-type: none"> Las cuestiones pueden ser de contenido teórico y responde a cierta idealización de la realidad.
Estudio de Caso	Busca en especial la generación de soluciones.	<ul style="list-style-type: none"> Según el currículo: el caso debe ser tomado de la vida real. Plantea propósitos que se refieren a conceptos, procedimientos y actitudes. Debe ser claro y reflexivo. Para estimular la curiosidad e invitar a la discusión, la descripción debe exponer experiencias concretas y personales. Debe proporcionar datos concretos para reflexionar, analizar y discutir en grupo las posibles soluciones. Debe fomentar la participación y apelar al pensamiento crítico del estudiante. El tiempo debe controlarse para la discusión y la toma de soluciones. El informe es el producto final.

Estas estrategias comparten un elevado número de características:

- Se basan en el modelo de **aprendizaje constructivista**.
- Su punto de partida es un determinado **problema**.
- Los **estudiantes dirigen** su proceso aprendizaje.
- La resolución del problema requiere trabajar en grupo o equipo, relacionar conceptos teóricos y prácticos e incorporar **aspectos multidisciplinarios**.
- A diferencia del Aprendizaje por Descubrimiento, no se espera que el estudiante alcance por sí sólo las respuestas, sin ninguna ayuda. El docente debe establecer **una secuencia de trabajo**, a veces subyacente, orientada a la consecución de los objetivos.

La estrategia de Proyecto Y Resolución de Problema tienen similitudes y diferencias: comparten un mismo fundamento. Hemos sintetizado una revisión sintetizada por Kolmos (2004) y otras aportaciones para relacionar los principales aspectos **comunes**.

- La formulación de una **problemática** se convierte en el punto de partida del proceso de aprendizaje. Estos problemas son abiertos, con más de una respuesta o solución a situaciones de la vida real, fomentando la motivación de los estudiantes.
- Los estudiantes **parten de su propia experiencia**.
- Requieren un papel del docente como **facilitador o guía** del aprendizaje.
- Los procesos son **autodirigidos**. Por tanto, los objetivos de ambas metodologías se centran en los estudiantes.
- La situación problemática se presenta **al principio del proceso**, sin la introducción previa de elementos de ayuda.
- Se presta especial atención a hacer explícitas las **relaciones entre teorías y práctica**.

- **El aprendizaje grupal** tiene una fuerte presencia en ambas estrategias.
- Los estudiantes necesitan identificar distintas **fuentes de información** y contrastarlas.
- Los dos procedimientos permiten **trabajar aspectos reflexivos y**, sobre todo, conllevan una modificación de la evaluación.

Estudio de Casos posee similitudes y diferencias tanto con la estrategia de proyecto como la de problema entre las que inciden: Los estudiantes se enfrentan a un problema real.

Son capaces de analizar datos y hechos.

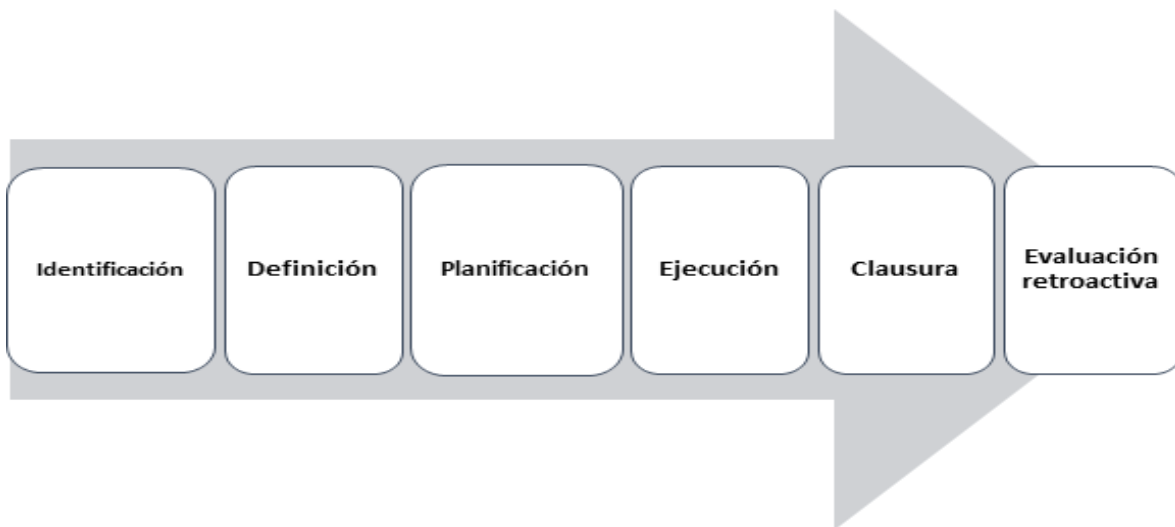
Articulación de las áreas

Desarrollo del espíritu crítico y creativo capacitándolos para la toma de decisiones, la exposición y defensa de los argumentos., llevándolos a reflexionar y contrastar sus conclusiones con las de otros, expresar sus sugerencias y aceptar la de sus pares ejecutando el trabajo colaborativo.

Metrologías aplicadas en los proyectos de aula

Al trabajar por proyectos algunos docentes entran en la disyuntiva con relación a la aplicación metodológica según el tipo de proyecto que les permita diseñar las secuencias de actividades de aprendizaje. A continuación, se presentan diversas metodologías en sus diferentes fases o etapas, según los tipos de proyectos. así como algunos formatos o esquemas para su planificación.

Ives Poulin, citado por Cerda, recomienda el siguiente ciclo de vida para un proyecto:



1. Identificación. Se constituye en un registro de propuestas para el proyecto.

2. Definición. Incluye las conclusiones del estudio de factibilidad que sirve para la selección del proyecto.

3. Planificación. En esta fase se elabora el plan de ejecución, tomando en cuenta la secuencia de actividades.

4. Ejecución. Se desarrolla por los momentos marcados por la producción de las evidencias parciales.

5. Clausura. Es el cierre del proyecto que incluye la socialización de un informe final del proceso y resultado del proyecto.

6. Evaluación retroactiva. Son las reflexiones de las acciones desarrolladas durante el proyecto y permite crear nuevas acciones y oportunidades de aprendizajes.

Metodologías de los Proyectos de Investigación

Método científico de Mario Bunge abarca los siguientes pasos (1990):	Esquema general de investigación de Arias Galicia (1991)	Método general de investigación de Hernández et al. (1998)	Pimienta 2012 Proyectos de investigación
<p>1. Planteamiento del problema:</p> <p>a. Reconocimiento de los hechos.</p> <p>b. Descubrimiento del problema.</p> <p>c. Formulación del problema.</p>	<p>1. Primera etapa: planteamiento del problema:</p> <p>a. ¿Qué se necesita saber?</p>	<p>1. Concebir la idea de investigación.</p> <p>2. Plantear el problema de investigación:</p> <p>a. Establecer objetivos de investigación.</p> <p>b. Desarrollar las preguntas de investigación.</p> <p>c. Justificar la investigación y su viabilidad.</p>	<p>1. Observación y documentación de un tema de interés o una problemática específica de la profesión.</p>
<p>2. Construcción del modelo teórico:</p> <p>a. Selección de los factores pertinentes.</p> <p>b. Planteamiento de la hipótesis central.</p> <p>c. Operacionalización de los indicadores de las variables.</p>	<p>2. Segunda etapa: planeación:</p> <p>a. ¿Qué recursos se requieren?</p> <p>b. ¿Qué actividades deben desarrollarse?</p>	<p>3. Elaborar el marco teórico:</p> <p>a. Revisar la literatura.</p> <p>b. Detectar la literatura.</p> <p>c. Obtener la literatura.</p> <p>d. Consultar la literatura.</p> <p>e. Extraer y recopilar la información de interés.</p> <p>f. Construir el marco teórico.</p>	<p>2. Formulación de una pregunta que exprese una situación por resolver.</p>
<p>3. Deducciones de consecuencias particulares:</p> <p>a. Búsqueda de soportes racionales.</p> <p>b. Búsqueda de soportes empíricos.</p>	<p>3. Tercera etapa: recopilación de la información:</p> <p>a. ¿Cómo se obtienen los datos?</p> <p>b. ¿Con qué?</p>	<p>4. Definir si la investigación es exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa, y hasta qué nivel llegará.</p>	<p>3. Planteamiento de una hipótesis a comprobar.</p>

<p>4. Aplicación de la prueba:</p> <p>a. Diseño de la prueba. b. Aplicación de la prueba. c. Recopilación de datos. d. Inferencia de conclusiones.</p>	<p>4. Cuarta etapa: procesamiento de datos.</p>	<p>5. Establecer la hipótesis: a. Detectar las variables. b. Definir conceptualmente las variables. c. Definir operacionalmente las variables.</p>	<p>4. Selección y adecuación del método a utilizar y que permita resolver la pregunta de investigación.</p>
<p>5. Introducción de las conclusiones en la teoría:</p> <p>a. Confrontación de las conclusiones con las predicciones. b. Reajuste del modelo. c. Sugerencias para trabajos posteriores.</p>	<p>5. Quinta etapa: explicación e interpretación.</p>	<p>6. Seleccionar el diseño apropiado de investigación (diseño experimental, preexperimental, cuasiexperimental o no experimental).</p>	<p>5. Recopilación, análisis e interpretación de información.</p>
	<p>6. Sexta etapa: comunicación de resultados y solución de un problema.</p>	<p>7. Determinar la población y la muestra: a. Seleccionar la muestra. b. Determinar el universo. c. Estimar la muestra.</p>	<p>6. Redacción de las conclusiones.</p>
		<p>8. Redactar los datos: a. Elaborar el instrumento de medición y aplicarlo. b. Determinar la validez y confiabilidad del instrumento de medición. c. Codificar los datos. d. Crear un archivo o una base de datos.</p>	<p>7. Presentación de los resultados de la investigación.</p>
		<p>9. Analizar los datos: a. Seleccionar las pruebas estadísticas. b. Elaborar el problema de análisis. c. Realizar los análisis.</p>	
		<p>10. Presentar los resultados: a. Elaborar el informe de investigación. b. Presentar el informe de investigación.</p>	

Los proyectos utilizan uno de los diversos métodos de investigación y tienen mayor o menor aplicabilidad según la naturaleza y diseño de cada área curricular. En el siguiente cuadro se presentan los pasos del método científico, investigación acción participativa, investigación etnográfica y los procedimientos planteados en el diseño curricular para las áreas de ciencias de la naturaleza y ciencias sociales.

Método Científico	Diseño Curricular Ciencias de la Naturaleza	Diseño Curricular Ciencias Sociales	Investigación Acción Participativa	Investigación Etnográfica
	Formulación de pregunta	Formulación de pregunta e hipótesis	Fase inicial Identificar problemas o necesidades de interés	Planteamiento de interrogantes acerca de la cultura o grupo objeto de estudio.
Fase de la Observación	Observación			Descubrimiento e interpretación neutral de los rasgos característicos y la dinámica del grupo en su contexto específico.
Fase del Planteamiento de la hipótesis	Planificación		Fase de Planificación. Plan de acción. Objetivos, información necesaria para resolver.	
Fase de experimentación y comprobación	Experimentación	Búsqueda de información bibliográficas y audiovisuales	Fase de ejecución y evaluación del estudio. Búsqueda de información. Desarrollo de las acciones para transformar la realidad social de las personas involucradas. Retroalimentación Solución concreta del problema estudiado.	
Análisis	Registro y análisis de datos	Análisis. Clasificación y comparación de datos.		Reconstrucciones teóricas, y búsqueda de coherencia entre las interpretaciones y la realidad estudiada

Evaluación de resultados	Evaluación de resultados		Redacción del informe final	Informe final con la caracterización del respectivo grupo en un escenario particular y natural contextualizado
Presentación	Presentación	Exposición de los resultados.	Exposición de los resultados.	Exposición de los resultados.

a) Identificar y/o diseñar la situación de aprendizaje partiendo del problema, objeto o hecho que requiera ser estudiado.	b) Seleccionar las Competencias Fundamentales y las específicas de las diferentes áreas que se involucran en la situación, hecho o problema y que se pretenden desarrollar.	c) Formular las preguntas de investigación y/o la hipótesis.
d) Definir la duración.	e) Diseñar las actividades que permitan a los y las estudiantes construir respuestas a sus preguntas y/o probar su hipótesis.	f) Identificar los recursos y a los expertos que puedan contribuir en el desarrollo del proyecto.
g) Diseñar la actividad de cierre en la que se evidenciarán los aprendizajes de los y las estudiantes (mural, escultura, exposición, entre otras).		

Fuente: Diseño curricular MINERD (2016)

Fase I

Es el inicio del proceso. Los y las estudiantes y los y las educadores/as dedican uno o varios períodos de discusión a la selección y a la definición del tema que será investigado. Si algunos/as de los y las estudiantes no están familiarizados/as con el tema, es pertinente realizar una o varias actividades para ir aproximándolos/las al mismo.

Los temas para el proyecto Los temas de los proyectos surgen de los intereses de los y las estudiantes. Pueden surgir de manera circunstancial; por ejemplo, en un caso, luego del Día de Reyes había un interés marcado por las bicicletas, por lo que se inició un proyecto con este tema. El tema puede ser propuesto por los y las estudiantes de manera directa o de manera indirecta, es decir, sus intereses, curiosidades o problemas pueden ser evidentes en sus diálogos, conversaciones, acciones, juegos y expresiones.

Criterios para seleccionar el tema del proyecto

El tema debe estar íntimamente relacionado con las experiencias de los y las estudiantes.

- El tema debe permitir el desarrollo de las Competencias Fundamentales y específicas.
- El tema debe ser suficientemente amplio de forma que pueda ser abordado desde distintas perspectivas.
- El tema debe ser más concreto que abstracto y ofrecer posibilidades de experiencias de primera mano con situaciones, objetos o sujetos reales.
- El contacto directo de los y las estudiantes con el tema es muy importante para que puedan apropiarse de la investigación.

Formulación de las preguntas e hipótesis de investigación

Las preguntas e hipótesis surgen con naturalidad y facilidad en algunos grupos, mientras que en otros no, en cuyo caso la labor del educador o educadora consiste en estimular la curiosidad de los y las estudiantes, preguntando:

- ¿Te gustaría saber más acerca de...?
- ¿Te gustaría saber para qué sirve...?
- ¿Me pregunto si...?, ¿Qué piensas tú?
- ¿Y qué pasaría si...?

En ocasiones el educador o la educadora puede provocar el interés de los y las estudiantes con algún objeto que traen al grupo.

- ¿Para qué creen que sirve esto?
- ¿Cómo encaja esto con lo que estamos hablando?

Una vez que se tienen definidas las preguntas de investigación y/o las hipótesis, el educador o la educadora pasa a seleccionar las Competencias Fundamentales y específicas, así como los contenidos de las diferentes áreas curriculares que se estarán desarrollando. Por último, se define el tiempo aproximado de duración del proyecto.

Fase II

Una vez que se tienen las preguntas y/o hipótesis de investigación, se inicia la segunda fase del proyecto diseñando las actividades y situaciones de aprendizaje que permiten a los y las estudiantes poder contestar sus preguntas y/o comprobar sus hipótesis.

Es el trabajo práctico; se usan múltiples recursos para poder encontrar respuestas a sus interrogantes. Incluye la experiencia directa y recursos como textos diversos, visitas a lugares de interés y entrevistas a expertos o a personas que pudieran aportar algunas ideas o soluciones.

¿Cómo son las actividades de un proyecto?

Las actividades que se realizan dependen de la edad y las habilidades de los y las estudiantes. Estas deben estar en coherencia con los principios pedagógicos planteados en el currículo y favorecer el desarrollo de las Competencias Fundamentales.

Entre las actividades que se llevan a cabo durante el trabajo de un proyecto, encontramos: observar, anotar observaciones, explorar, experimentar, dibujar, pintar, escribir, leer, consultar, comprobar, comparar, entrevistar a personas expertas, así como realizar visitas y paseos que puedan contribuir a la investigación.

Fase III

Es la conclusión del proyecto y consiste en culminar para compartir lo aprendido, proponer e informar. Se realiza la presentación de los resultados en forma de exposiciones y construcción de modelos, de artefactos, charlas, dramatizaciones, entre otras posibilidades.

Al igual que en las fases anteriores es muy importante que los y las estudiantes participen en la toma de decisiones acerca de cómo harán visibles sus aprendizajes. El proceso generalmente inicia con la pregunta del maestro o de la maestra: “¿Cómo podemos compartir lo que hemos aprendido en este proyecto con los demás?”.

Una escultura, un panel, ir a un museo, una visita guiada al salón de clases, una revista, un libro, una canción o una dramatización son algunas de las posibles opciones para compartir lo aprendido.

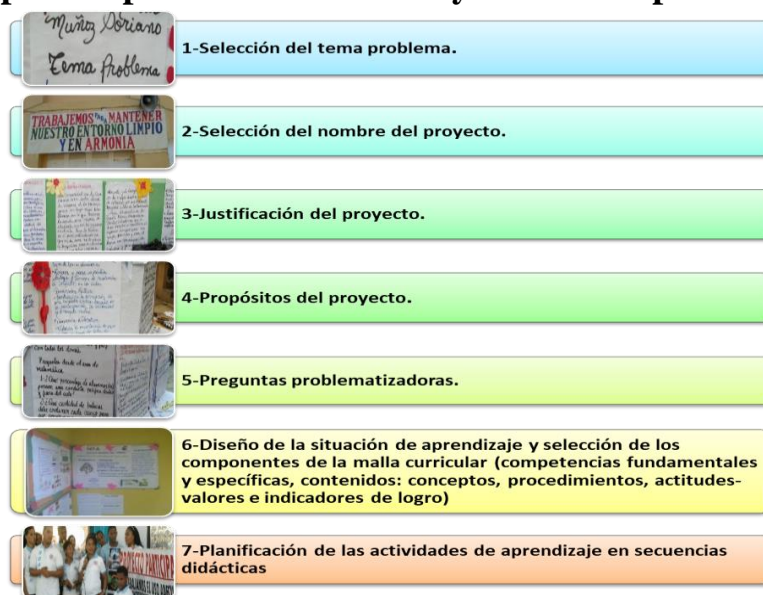
El rol de los padres, madres, la familia y la comunidad en los proyectos de investigación: Los padres, madres y personas de la comunidad son actores accesibles que pueden colaborar y proveer experiencias diversas y valiosas. Las familias juegan un rol muy importante, pues son muchas veces “los expertos o las expertas” que dan asistencia e información a los y las estudiantes.

Metodología de los Proyectos Participativos de Aula

La metodología de los proyectos participativos de aula se concibe desde la investigación acción participativa, desde un inicio transcurre con la participación directa de los estudiantes de una o varias secciones de clases.

A- Fase de Diseño:

Pasos para la planificación del Proyecto Participativo de Aula



Fase de aplicación de la estrategia Proyecto Participativo de Aula

Secuencia de actividades de aprendizaje del proyecto participativo de aula.
1-RECOGIDA DE INFORMACIÓN
Recogida de experiencia y conocimientos previos
Búsqueda y análisis de información documentada
Búsqueda de información en el entorno
2 APERTURA A OTROS SABERES Y PUNTO DE VISTAS EXISTENTES.
Encuentro con sectores involucrados.
Análisis del discurso.
3-REFLEXIÓN, PROPUESTAS
<i>Propuestas de acción.</i>
4-APLICACIÓN
<i>Sensibilización</i>
<i>Participación</i>

Metodología de los Proyectos Socioformativos

Tobón 2018 Proyectos socioformativos
1-Motivación en torno al aprendizaje esperado y acuerdo del producto central a lograr:
2-Diagnóstico de los saberes previos en los alumnos:
3-Búsqueda, organización, comprensión y análisis del conocimiento respecto al aprendizaje esperado y el producto central.
4- Aprendizaje de procedimientos y técnicas para lograr el aprendizaje esperado y el producto central con el apoyo en un ejemplo.
5-Elaboración o finalización del producto central mediante una o varias actividades prácticas, considerando el trabajo colaborativo y la evaluación integral.
6-Reflexión sobre el producto central y realización de mejoras concretas en el producto central hasta lograr el nivel satisfactorio, con base en la retroalimentación recibida.
7-Socialización del producto central con los pares, la escuela, la familia y/o la comunidad.

Recomendaciones a tener en cuenta para implementar los proyectos de aula

Sugerencias por considerar en el proyecto de enseñanza	
Elemento	Sugerencias
Indicadores de logro	Los proyectos de enseñanza deben enfocarse en los indicadores de logro a desarrollarse en varias sesiones de clase. Por lo que, estos deben estar en un nivel de desempeño estratégico.
Diagnóstico	El diagnóstico debe posibilitar que la planeación didáctica sea pertinente al grupo de alumnos en los cuales se debe aplicar. Se recomienda emplear un registro de observación y aplicar instrumentos para evaluar determinados aspectos como el ambiente familiar, las competencias básicas, los estilos de aprendizaje y los intereses.
Planeación	1. Centrar la planeación didáctica en la resolución de problemas del contexto, considerando el diagnóstico del grupo. Estos problemas deben ser reales 2. Buscar que la planeación se centre ante todo en lo que debe hacer el estudiante para aprender y no en las

	tareas del docente. Esto se corresponde con el enfoque centrado en el aprendizaje. Se pueden agregar las actividades que debe hacer el docente, pero como complemento.
Ejecución	El proyecto de enseñanza debe ejecutarse con los estudiantes, siguiendo el diagnóstico del grupo y una determinada planeación didáctica.
Recursos	Desde el diagnóstico deben identificarse con claridad los recursos que se poseen y emplearlos en las actividades de aprendizaje con base en una programación. Si se carece de los recursos básicos, es necesario buscar recursos alternativos.
Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integrar las actividades de evaluación en las actividades de aprendizaje. 2. Enfocarse en un único producto central como evidencia de logro del aprendizaje y la evaluación. Evitar tener muchos productos de evaluación. 3. Anexar el instrumento empleado en la evaluación del producto central. 4. Se recomienda que el instrumento sea una rúbrica analítica o sintética, que es uno de los instrumentos más completos para evaluar el desempeño de los estudiantes ante problemas del contexto. 5. Orientar la evaluación para que el estudiante logre y aplique los aprendizajes.
Articulación con otras asignaturas	Desde la socioformación se sugiere que el proyecto de enseñanza se articule con al menos otra asignatura, considerando alguna actividad o el producto central. No se recomienda una articulación con muchas asignaturas si no se tiene experiencia en ello o se carece del tiempo necesario.
Ejemplo	Revisar al menos un ejemplo de diagnóstico y planeación didáctica, antes de empezar el proceso de planeación e implementación del proyecto de enseñanza. Es importante que el ejemplo se enfoque en abordar el aprendizaje desde el estudiante y se centre en la resolución de un problema del contexto.
Prácticas pedagógicas pertinentes	<p>El proyecto de enseñanza debe ser tomado como una experiencia que ayude a mejorar las prácticas pedagógicas de los maestros y los procesos de aprendizaje de los estudiantes, con el fin de trascender el ejercicio de la evaluación del desempeño. Abordar en la planeación didáctica del proyecto de enseñanza prácticas pedagógicas pertinentes al momento de proponer las actividades, como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) buscar que los estudiantes aprendan mediante la resolución de problemas del contexto; 2) promover el aprendizaje mediante la colaboración; 3) considerar el proyecto ético de vida, es decir, los valores universales y el compromiso con la comunidad y el desarrollo social sostenible; 4) buscar la co-construcción del conocimiento mediante fuentes pertinentes; 5) desarrollar el pensamiento complejo (análisis crítico, creatividad y análisis sistémico); y 6) aplicar la metacognición para que los estudiantes aprendan del error, mejorando de manera continua.

Fuente: Tobón, 2018. Proyecto de enseñanza. (adaptado)

Formatos para la planificación de los proyectos

Tobón plantea que la planeación del proyecto de enseñanza no se enfoque solo en los elementos de las guías académicas y en los referentes de la evaluación, sino que, ante todo, sea un medio para mejorar y transformar las prácticas pedagógicas. En este sentido, la metodología que se propone pretende ayudar a los docentes a fortalecer su rol como mediadores de la formación integral considerando los retos de la sociedad del conocimiento. En este sentido, los ejes esenciales de la planeación didáctica son:

1. Título de la planeación
2. Elementos curriculares
3. Problema, producto y vinculación con otra asignatura
4. Estrategia didáctica: actividades de aprendizaje y evaluación
5. Estrategia de evaluación: acciones e instrumentos
6. Organización del grupo
7. Recursos
8. Instrumento de evaluación: rúbrica

Formato flexible para la planeación didáctica socioformativa

ASPECTOS CURRICULARES			
Nivel/Grado: Modalidad:	Asignatura: Docente:	Período académico:	Número de clases: Inicia: Termina:
Enfoque de la asignatura			
Competencia: Aprendizaje esperado:			
Problema: Producto central que deben lograr los estudiantes mediante el abordaje del problema del contexto: Vinculación o interdisciplinariedad con otra asignatura: Aprendizaje esperado o tema:			
Actividades y organización de los alumnos		Estrategia de evaluación (acción e instrumento)	Recursos
Inicio. Sensibilización y acuerdos del plan de trabajo.	Visión compartida. Motivación en torno al aprendizaje esperado y acuerdo del producto central a lograr:		
	Diagnóstico de los saberes previos en los alumnos:		
	Gestión de los conocimientos. Búsqueda, organización, comprensión y análisis del conocimiento respecto al		

Desarrollo. Abordaje del problema con los saberes necesarios.	aprendizaje esperado y el producto central:		
	Metodología. Aprendizaje de procedimientos y técnicas para lograr el aprendizaje esperado y el producto central con el apoyo en un ejemplo:		
	Aplicación. Elaboración o finalización del producto central mediante una o varias actividades prácticas, considerando el trabajo colaborativo y la evaluación integral:		
Cierre. Mejoramiento del producto y socialización.	Metacognición. Reflexión sobre el producto central y realización de mejoras concretas en el producto central hasta lograr el nivel satisfactorio, con base en la retroalimentación recibida:		
	Socialización del producto central con los pares, la escuela, la familia y/o la comunidad:		

Ventajas del formato:

1. Integra la evaluación junto a las actividades de aprendizaje (muchos formatos abordan la evaluación al final y eso contribuye a mantener las prácticas pedagógicas tradicionalistas).
2. Orienta al docente frente a las actividades esenciales que es importante considerar en las prácticas pedagógicas orientadas hacia la sociedad del conocimiento, como el análisis de los saberes previos, la automotivación, el énfasis en la evaluación formativa y el trabajo con base en problemas del contexto.
3. Promueve la planeación centrada en el estudiante y no en el docente (muchos formatos de planeación se enfocan en determinar qué debe hacer el maestro, lo cual es incorrecto)
4. Se focaliza en un único producto central, con el fin de que los alumnos se concentren en la elaboración de este paso a paso, y de esta manera logren el aprendizaje esperado. Muchas veces los alumnos solo logran un aprendizaje superficial porque se les piden muchos trabajos sin profundizar en alguno.

5. Integra en las actividades la organización de los estudiantes y los recursos, lo cual es importante para que la formación no sea fragmentada.
6. El formato que se propone es flexible. En función de las circunstancias se pueden unir o subdividir los componentes, o cambiar el orden en el cual se ejecutan.
7. El formato que se propone es para toda la planeación didáctica (tres a cinco clases) y no para cada sesión.
8. Aunque en el formato se deja un espacio para la estrategia evaluativa en cada actividad o momento, no es necesario que cada actividad tenga evaluación explícita mediante un instrumento. Un docente puede implementar varias actividades sin necesidad de evaluación explícita. Sin embargo, en la práctica siempre se está haciendo evaluación para apoyar a los alumnos en el aprendizaje.

Sugerencias generales para la planeación didáctica

1. Se sugiere que la planeación didáctica se haga en el marco de un trabajo colaborativo, donde los profesores se apoyen unos a otros.
2. Es importante que los alumnos contribuyan a mejorar la planeación didáctica para que tengan apropiación del proceso.
3. La planeación se hace al inicio de la formación, pero debe adaptarse a las situaciones imprevistas, buscando el logro de las metas en todos los estudiantes.
4. El tiempo asignado a una planeación didáctica debe poder abordarse con flexibilidad para tener el mayor impacto posible en el aprendizaje de todos los estudiantes.
5. Cuando se tienen varios grupos, se puede hacer una planeación general y luego adaptarse a las características de cada grupo considerando los procesos de inclusión.
6. Se sugiere asignar el tiempo de manera flexible a las actividades, de tal manera que se puedan considerar los diferentes ritmos de trabajo de los alumnos, como sus necesidades de aprendizaje.

Formato propuesto para planificar por proyecto

Centro Educativo:			
Grado			
Sección			
Título			
Duración			
Asignaturas vinculadas			
Docentes			
Selección de los componentes de la malla curricular			
Asignaturas	Competencias Fundamentales (Descriptores)	Competencias Específicas (Descriptores)	Indicadores de logro
Contenidos			
Asignaturas	Conceptos	Procedimientos	Actitudes y valores

Formato de secuencia curricular de cada área para trabajar por proyecto

Situación de Aprendizaje:					
Incluye: un problema o necesidad de innovar, contexto, producto, la estrategia de proyecto y el punto de llegada como desempeño idóneo.					
Secuencia didáctica _____					
Fecha	Actividades de Aprendizajes	Evidencia	Técnicas e instrumentos de evaluación	Metacognición	Recursos
Visión compartida y análisis de saberes previos. Planeación.					
	I D C				
Gestión del conocimiento					
	I D C				
Metodología y Ejemplificación					
	I D C				
Aplicación					
	I D C				
Evaluación					
	I D C				
Socialización y Cierre					
	I D C				

Explicación del proceso

Una vez se tiene el problema del contexto, el producto y la vinculación, se procede a determinar el conjunto articulado de actividades de aprendizaje, enseñanza y evaluación que se esperan realizar con los estudiantes, considerando el problema y buscando el logro de unas determinadas metas curriculares, tomando como base el estudio del contexto interno y externo, como también el análisis de las características del grupo donde se va a aplicar, a partir de una o varias estrategias de formación.

Aunque existen muchas metodologías para planear las actividades, desde la socioformación se proponen las siguientes acciones mínimas para asegurar la pertinencia y el impacto en la formación de los estudiantes. No se trata de hacer muchas actividades, sino las actividades necesarias y articuladas en torno a un problema que permitan el logro de uno o varios aprendizajes esperados correspondientes a un tema o área. La duración de las actividades puede ser de una, dos o más sesiones.

Se recomienda que el proyecto de enseñanza se enfoque ante todo en un producto integrador, el cual puede hacerse mediante entregas parciales. De esta manera, el producto integrador puede abordarse desde el inicio hasta el final para que los estudiantes puedan profundizar y realicen un mejoramiento continuo hasta lograr un resultado con sentido en el contexto. Muchas veces los estudiantes no pueden profundizar o mejorar porque son demasiadas evidencias y no les queda suficiente tiempo. Esto también es importante para los docentes, con el fin de poder dedicarse a todos los estudiantes y apoyar a aquellos que tienen dificultades.

Las actividades de aprendizaje son las acciones concretas que se realizan con los estudiantes para abordar el problema del contexto y lograr las metas de formación establecidas en el currículo, tanto de la asignatura de base como de las asignaturas articuladas o vinculadas, considerando el contexto externo e interno, como también el diagnóstico del grupo. Se organizan, generalmente, en tres fases: apertura, desarrollo y cierre. Todas las actividades están articuladas entre sí y se enfocan a un mismo producto o productos, con una o varias estrategias didácticas. En muchas ocasiones es importante centrarse en una única estrategia didáctica para darle uniformidad, consistencia e impacto al proceso.

Tipos de actividades de aprendizaje

A continuación, se presentan ejemplos de los diferentes tipos de actividades de aprendizaje y evaluación, que pueden ser considerados en la planeación didáctica. Se sugiere que las actividades se articulen, en lo posible, a una única estrategia didáctica principal, como el análisis de casos, aprendizaje basado en problemas, proyectos formativos, sociodramas, etc. También es necesario que solo se aborde una evidencia, para que existan diversas oportunidades de mejoramiento hasta lograr la excelencia.

Visión compartida

Consiste en lograr que los alumnos se motiven en torno al logro del aprendizaje esperado mediante el trabajo en un producto significativo a partir de un problema del contexto. Para ello, es esencial que

comprendan el aprendizaje que se busca y que desarrollen sensibilidad frente al problema, considerando su ciclo vital. Para alcanzarlo, se puede trabajar sobre un mismo problema o abordar diferentes problemas que posibiliten el logro de la meta esperada en la formación.

Actividades sugeridas para generar compromiso y motivación en torno al aprendizaje:

- Observar un video en torno al problema del contexto que lleve a los alumnos a sensibilizarse y motivarse en su resolución.
- Leer una historia en torno al problema que se pretende resolver y elaborar una reflexión personal en relación a este.
- Realizar una dinámica o juego que motive al logro del aprendizaje esperado.
- Realizar un juego para lograr la integración del grupo y potenciar la participación.
- Acordar con los estudiantes el problema por resolver y el producto por lograr, considerando sus intereses.
- Lograr la comprensión del aprendizaje esperado con base en ejercicios de lectura crítica y búsqueda de ejemplos.
- Acordar el trabajo colaborativo que se va a implementar en el proceso y la gestión de este con el apoyo de los alumnos.
- Acordar las normas que se van a seguir y los mecanismos de regulación para asegurar el cumplimiento de estas con la participación de los mismos estudiantes.
- Analizar en equipo el grado de comprensión del problema y de la meta o metas a lograr en la secuencia didáctica, tomando como base el plan de trabajo.

Análisis de saberes previos

Consiste en un conjunto de acciones orientadas a que los alumnos identifiquen y compartan sus saberes previos frente al aprendizaje esperado, problema y/o producto, con el fin de generar motivación, sentido de reto y apertura por los nuevos conocimientos. Los saberes previos pueden ser: conocimientos, habilidades, actitudes, valores, opiniones o percepciones. Para activarlos, detectarlos y conectarlos con los nuevos conocimientos se sugieren actividades variadas, no solo la formulación de preguntas a los alumnos, como el análisis de casos, los sociodramas, el cine-foro, la lectura de una historia, etc.

Actividades sugeridas para activar los saberes previos:

- Analizar por escrito un caso sobre el problema de la planeación didáctica para identificar los saberes previos.
- Elaborar en equipo un mapa conceptual sobre el aprendizaje esperado para tomar consciencia de los conocimientos previos.
- Elaborar un mapa mental sobre el problema para identificar los saberes previos respecto a este.
- Responder preguntas abiertas del docente para tomar consciencia de los conocimientos previos.
- Plantear preguntas para identificar las actitudes, conocimientos y habilidades frente al problema abordado en la planeación didáctica.
- Realizar un sociodrama en equipo para tomar consciencia de las preconcepciones respecto al problema.
- Autoevaluar los saberes previos a partir del análisis de un caso relacionado con el problema.

Gestión y co-creación del conocimiento

Se trata de que los alumnos se apropien de las actitudes, conocimientos y habilidades esenciales para identificar, comprender y explicar el problema de la planeación didáctica, como también el producto central. Para ello, se sugieren actividades en las cuales los alumnos busquen, lean, sistematicen, analicen, comprendan, critiquen, crean y apliquen el conocimiento en la resolución del problema propuesto. Es importante integrar alguna actividad de evaluación en este proceso.

Actividades sugeridas para orientar la gestión del conocimiento:

- Buscar información en diferentes fuentes para interpretar y argumentar el problema.
- Buscar y sistematizar en equipo la información necesaria para abordar el problema en fuentes pertinentes y rigurosas como artículos y libros.
- Leer un determinado documento o apartado del libro de texto y elaborar un mapa conceptual para comprender los conceptos esenciales de la planeación didáctica y abordar el problema establecido.
- Leer un apartado del libro de texto, extraer las ideas centrales y comprender los conceptos básicos de la secuencia didáctica. Emplear la información para interpretar, argumentar y plantear posibles soluciones al problema.
- Exponer los conceptos esenciales de la planeación didáctica y aplicarlos en el problema abordado.
- Exponer de manera oral la interpretación, argumentación y posibles soluciones al problema de la secuencia didáctica tomando como base artículos, libros o fuentes pertinentes.
- Realizar por escrito una cartografía conceptual en torno al concepto, teoría o metodología esencial de la secuencia didáctica, considerando el problema de base.
- Analizar un video, hacer una síntesis y elaborar un texto en el cual se comprenda y explique el problema.
 - Buscar uno o varios videos, hacer una síntesis escrita de ellos y presentar un texto en el cual se realice una interpretación y argumentación del problema, planteando posibles soluciones.
 - Elaborar un video en el cual se presente una interpretación y argumentación del problema, junto con posibles soluciones, tomando como base fuentes rigurosas, tales como artículos y libros.
 - Autoevaluar el proceso de interpretación, argumentación y establecimiento de soluciones al problema mediante un instrumento de evaluación, determinar logros y hacer mejoras en el producto establecido con apoyo de los compañeros y del facilitador (texto, mapa, exposición oral o video).

Metodología y ejemplo

Este proceso se refiere a comprender los procedimientos y técnicas para analizar, argumentar y contribuir a resolver el problema propuesto establecido y lograr el producto central esperado de la planeación didáctica. Para ello, es esencial que los alumnos revisen y comprendan un ejemplo real o simulado en el cual se apliquen los procedimientos y técnicas propuestos, u otros similares. Esto puede hacerse mediante la lectura crítica de un documento, la observación de un video, el análisis de una infografía, la explicación del docente, etc. Es importante agregar actividades de evaluación en este proceso para lograr la mejora continua.

Actividades sugeridas para abordar la metodología y el ejemplo:

- Leer un documento sobre la metodología propuesta para resolver el problema y realizar una síntesis crítica escrita.
- Buscar en equipo información en fuentes pertinentes y rigurosas en torno a la metodología para abordar el problema, sistematizarla, analizarla y elaborar un texto escrito que explique dicha metodología con el apoyo en un ejemplo real o simulado.
- Elaborar un mapa mental en el cual se explique la metodología para abordar el problema con un ejemplo teniendo en cuenta el libro de texto y fuentes complementarias como artículos y otros documentos.
- Buscar un video explicativo de la metodología para abordar el problema con base en un ejemplo y presentar una síntesis escrita de este.
- Buscar en equipo un ejemplo pertinente del producto central de la planeación didáctica en artículos, libros o videos, y elaborar un mapa mental argumentado de dicho ejemplo.
- Elaborar un ensayo en equipo sobre la metodología para realizar el producto central de la planeación didáctica, articulando información del libro de texto y de otros materiales.
- Analizar una experiencia concreta sobre el abordaje del problema en un contexto similar a través de diferentes fuentes (artículos, libros, videos, blogs, etc.) y presentar un análisis crítico escrito.
- Realizar un diagnóstico del problema en el entorno mediante el trabajo en equipo con distribución de roles y la aplicación de un instrumento pertinente (cuestionario, entrevista, encuesta, etc.). Presentar el respectivo informe por escrito y en video.
 - Autoevaluar y mejorar un ejemplo sobre el producto central de la planeación didáctica con base en una rúbrica o lista de cotejo.
- Realizar un sociodrama que muestre los pasos de la metodología para lograr el producto central de la planeación didáctica, a través de la resolución de un problema.

Aplicación colaborativa real o simulada

Consiste en trabajar en el producto central de la planeación didáctica abordando el problema del contexto identificado, mediante el apoyo de los pares. Se aplican los procedimientos y técnicas analizados y comprendidos en la fase anterior, en un contexto real o simulado, mediante el trabajo individual, en binas, equipos o todo el grupo. El trabajo colaborativo propende porque los alumnos se apoyen entre sí para lograr el producto esperado. Cuando la organización del grupo es individual, el trabajo colaborativo se da a través de estrategias como la coevaluación, la tutoría entre pares o el apoyo entre compañeros para lograr las metas. Es necesario integrar actividades de evaluación en este proceso con el apoyo de un instrumento que facilite el mejoramiento continuo.

Actividades sugeridas para abordar la aplicación colaborativa:

- Planear la elaboración del producto central de la planeación didáctica mediante un mapa mental, considerando los saberes abordados en actividades previas.

- Elaborar el producto central de la planeación didáctica mediante el trabajo individual, autoevaluarlo mediante una rúbrica y mejorarlo. Someterlo a la coevaluación de un compañero e implementar las mejoras sugeridas.
- Planear en equipo la resolución del problema propuesto en la planeación didáctica mediante un video o audio. Considerar diferentes opciones de solución, y analizar cada opción con la descripción de sus ventajas y desventajas. Seleccionar la mejor estrategia y explicarla.
- Realizar un análisis de caso de manera individual en torno al problema propuesto en la planeación didáctica, autoevaluarlo mediante una rúbrica y mejorarlo con el apoyo de la coevaluación de un compañero.
 - Realizar un sociodrama que muestre la solución del problema identificado para la planeación didáctica tomando en cuenta las características del contexto en el cual se presenta y elaborar un video con la presentación de la experiencia. Autoevaluar el sociodrama en equipo y pedir coevaluación a otro equipo siguiendo una rúbrica.
- Abordar el problema en el contexto real mediante el trabajo colaborativo y realizar un informe escrito de la experiencia, agregando la autoevaluación mediante una rúbrica.
- Autoevaluar el proceso de trabajo colaborativo en la elaboración del producto central con el apoyo de una rúbrica e implementar las mejoras necesarias.

Valoración y metacognición

Consiste en mejorar el producto central de la planeación didáctica a partir de la heteroevaluación del docente, aplicando un determinado instrumento de evaluación. El producto se debe mejorar hasta lograr al menos el nivel aceptable o satisfactorio en todos los indicadores del instrumento. Esto significa que deben darse varias oportunidades para que los alumnos mejoren el trabajo y puedan lograr el aprendizaje esperado.

Actividades sugeridas para abordar la metacognición:

- Mejorar el producto central de la planeación didáctica a partir de la heteroevaluación del docente con el apoyo de una rúbrica, considerando los procesos de autoevaluación y coevaluación implementados. Volver a presentar el producto al maestro y recibir la nueva retroalimentación. Mejorar de nuevo el producto si es necesario.
- Solicitar el apoyo de un compañero para mejorar el producto central de la planeación didáctica y volver a presentarlo al docente hasta lograr el nivel satisfactorio en los diferentes indicadores, o en los indicadores esenciales.
- Mejorar de manera individual el producto central de la planeación didáctica elaborado en equipo, autoevaluarlo y presentarlo de nuevo al docente para recibir una nueva retroalimentación, hasta lograr los niveles mínimos esperados.

Socialización

En esta fase se comparte el producto central y la experiencia en el abordaje del problema identificado para la planeación didáctica con los pares, la familia y/o la comunidad, a través de exposiciones orales, infografías, redes sociales, videos, audios, etc. Con ello se busca que el alumno reflexione sobre lo que hizo, los aprendizajes que alcanzó y que identifique los aspectos en los cuales debe seguir mejorando. Además, se pretende sensibilizar a otras personas frente a la importancia de abordar el problema y actuar para transformar el contexto.

Actividades sugeridas para abordar la socialización:

- Presentar el producto central de la planeación didáctica mediante un video, indicando el proceso de elaboración, los logros y aspectos que deben seguir mejorando.
- Realizar una entrevista a otro compañero o equipo para determinar el producto que se elaboró, los aprendizajes logrados, las dificultades y los aspectos en los cuales se debe seguir profundizando.
- Elaborar una entrada de blog, presentar el producto y describir el proceso de elaboración.
- Elaborar un video en el cual se presente el producto central elaborado y el proceso llevado a cabo. Compartir el video en las redes sociales.
- Integrar el producto central de la planeación didáctica en el portafolio del curso, y compartirlo con los pares, la familia y/o comunidad.

Taxonomía socioformativa para planear las actividades

En la planeación de las actividades de aprendizaje y evaluación se sugiere tener alguna taxonomía de referencia que oriente en torno al grado de profundidad de las acciones que se pretenden desarrollar con los estudiantes, buscando que se consideren los diferentes niveles de dominio. En este sentido, se propone la taxonomía socioformativa de que busca la implementación de actividades que logren que los alumnos lleguen como mínimo al nivel Resolutivo, y desde allí puedan avanzar en función de sus saberes previos, dedicación, motivación, recursos, apoyo, estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples, a niveles superiores como el Autónomo y, finalmente, el Estratégico.

Acciones que pueden integrarse en las actividades de la planeación didáctica para lograr cada nivel.

Tabla 5. Ejemplos de actividades para apoyar el logro de los niveles más altos de la taxonomía socioformativa			
Nivel	Acciones típicas		Sugerencias de actividades
Preformal	Aborda Acata Atiende Codifica Enumera Enuncia	Memoriza Nombra Observa Reacciona Repite Rotula Señala Sigue	<ul style="list-style-type: none"> • Atender a las instrucciones antes de realizar un procedimiento. • Enumerar los pasos a llevar a cabo en la elaboración de un informe. • Observar la exposición de un compañero para tener confianza en la actividad. • Expresar lo que siente o piensa respecto a un tema, sin análisis.

	Explora Lee (sin comprensión)		<ul style="list-style-type: none"> • Rotular una tarea, actividad o producto elaborado.
Receptivo	Busca Cita Define Denomina Describe Determina Identifica Indaga Manipula Opera Organiza	Recepciona Reconoce Recupera Registra Relata Reproduce Resume Se concentra Selecciona Subraya Tolera	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar información sobre un tema en el libro de texto o en internet. • Definir un concepto a partir de la búsqueda de la información en diferentes fuentes. • Identificar los pasos para resolver un problema del contexto con los saberes esenciales respecto al aprendizaje esperado. • Operar una técnica para realizar una tarea o actividad. • Organiza la información recolectada en torno a un tema o aprendizaje esperado. • Relatar las ideas de un texto a partir de la lectura o mediante la escucha a un compañero o al docente.
Resolutivo	Aplica Caracteriza Categoriza Compara Comprende Comprueba Conceptualiza Controla Cumple Diagnostica Diferencia Ejecuta	Elabora Emplea Implementa Interpreta Labora Motiva Planifica Procesa Resuelve Sistematiza Subdivide Verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar una técnica en la resolución de un problema sencillo, acorde con el aprendizaje esperado. • Comprender el proceso para resolver un problema sencillo. • Comprender los conceptos básicos y aplicarlos en la comprensión de un problema del contexto. • Sistematizar el abordaje de un problema a través de la presentación de un informe oral ante todo el grupo.
Autónomo	Analiza Aporta Argumenta Autoevalúa Autogestiona Autorregula Coevalúa Comenta Contextualiza Critica Ejemplifica Evalúa Explica Formula	Hipotetiza Infiere Integra Mejora Metaevalúa Monitorea Planea metas Reflexiona Regula Relaciona Retroalimenta Teoriza Valora	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar un problema del contexto con apoyo en conceptos esenciales y fuentes bibliográficas rigurosas. • Argumentar la resolución de un problema del contexto con los conceptos esenciales relacionados con el aprendizaje esperado. • Resolver un problema del contexto con criterio propio, argumentación e independencia, teniendo en cuenta fuentes rigurosas y recientes, de los últimos tres años. • Mejorar un producto o servicio a partir de la evaluación continua, con apoyo en un instrumento concreto.

Estratégico	Adapta	Personaliza	<ul style="list-style-type: none"> • Generar estrategias para resolver los problemas con impacto en el contexto. • Ejecutar acciones creativas en la resolución de los problemas. • Empoderar a otros para la resolución de un problema del contexto. • Resolver un problema del contexto articulando saberes de varias áreas, asignaturas o disciplinas. • Transformar una situación negativa en positiva en el entorno para mejorar las condiciones de vida o el desarrollo social sostenible.
	Asesora Ayuda Co-crea Compone Crea Empodera Genera Innova Intervalora Juzga Lidera	Predice Propone Proyecta Reconstruye Recrea Sinergia Transfiere Transforma Transversaliza Tutoriza Vincula	

Recursos para el aprendizaje

Los recursos para el aprendizaje son los materiales, bibliografía, equipos, espacios y tiempo para realizar las actividades propuestas en la planeación didáctica, tanto respecto al aprendizaje como en torno a la evaluación. Para ello se debe considerar el diagnóstico del grupo y articular la formación con la evaluación desde el inicio.

Los recursos se articulan en las actividades de aprendizaje y evaluación, indicándose su uso. Luego, se brinda más información de ellos para ubicarlos o gestionarlos si no se poseen. A veces, es necesario crearlos.

Aspectos por considerar:

1. Es importante capacitar a los alumnos en torno al uso de los diferentes recursos. Un ejemplo de ello es el libro de texto que requiere comprender cómo se organizan sus sesiones o secuencias didácticas.
2. Establecer actividades para brindarle cuidado y mantenimiento a los recursos que se poseen.
3. Gestionar los recursos que no se poseen a través del Consejo Técnico Escolar, el Consejo Escolar de Participación Social, el SATE, las autoridades educativas del estado, etc.
4. Elaborar o crear los recursos necesarios para el aprendizaje. Estas cuatro actividades se pueden integrar dentro de la misma planeación didáctica como parte de las actividades de aprendizaje y evaluación.

Tabla 6. Ejemplos de recursos para el aprendizaje que se pueden gestionar y usar en un proyecto de enseñanza

Tipo de recurso	Ejemplos	
	Libro de texto de la asignatura Libros académicos Artículos	Ponencias Videos Audios

Bibliografía	Ensayos Manuales	Cuentos Novelas
Información de diferentes fuentes	Sitio web Blog Bases de datos académicas	Bases de datos del gobierno Bases de datos de organizaciones sociales
Espacios físicos	Auditorio Salón de usos múltiples Sala de sistemas Aula Oficinas administrativas Sanitarios	Patio Espacios para el deporte Espacios al aire libre Biblioteca escolar Biblioteca del aula Rincones para el aprendizaje
Espacios virtuales	Sitio web de la escuela Plataforma de e-learning	Aplicaciones para redes sociales Aplicación para teleconferencias
Equipos	Computador Proyector Computador portátil	Televisor Reproductor de video Equipo de audio Servidor Pizarrón digital
Mobiliario	Pizarrón Sillas Mesas	Estantes para los libros Escritorios Archivador
Materiales	Libro de apuntes Carpetas Hojas de papel Libretas Fotocopias	Hojas de registro Instrumentos Bolígrafos Software CD Memorias USB
Comunicaciones	Internet Celular	Teléfono Emisora de la escuela

Manejo del tiempo

Este es un recurso especial que se debe abordar para garantizar que se puedan trabajar los diferentes aprendizajes esperados durante el grado. Se determina al final de la planeación de las actividades de acuerdo con los aprendizajes esperados que se estiman lograr, el currículo de todo el grado escolar, el tipo de actividades propuestas, el grado de reto en el producto a lograr y el diagnóstico de los alumnos, entre otros aspectos. Hay diferentes maneras de establecer el tiempo.

A continuación, se brindan algunas sugerencias.

Sesiones: número de clases. Cada clase tiene una determinada duración de acuerdo con las normas educativas para el nivel.

Duración en meses, semanas, días, horas o minutos: Esto depende de las actividades propuestas. Generalmente se hace en horas o minutos. Se recomienda seguir una misma unidad de medida en todas

las actividades. Por ejemplo, si en una actividad se establece que la duración es 1.5 horas, en otra actividad no podría decirse que la duración es de 30 minutos, sino de 0.5 horas.

Duración en clases: Consiste en determinar la duración de las actividades. Ejemplos: una o más clases; o 0.5, 1.5 o 3 clases, etc.

Fecha puntual: A veces, es necesario indicar la fecha puntual de una actividad, para que los alumnos la tengan en cuenta, como, por ejemplo, la asistencia de una persona de la comunidad al aula, una salida de campo, la asistencia a un evento en la escuela, etc.

Fecha de inicio y finalización: Se indica la fecha en la cual inicia la actividad y la fecha en la cual termina. Esto aplica cuando una actividad se debe realizar en varias semanas o días de manera continua.

Sugerencias para el manejo del tiempo en la planeación didáctica:

1. Reducir el tiempo de las actividades administrativas y de organización de los alumnos para dedicárselo a las actividades de aprendizaje mediante acciones colaborativas con los mismos estudiantes y otros docentes. También se pueden implementar acciones a través del Consejo Técnico Escolar. Por ejemplo, la asistencia podría ser revisada por un alumno, lo mismo que la organización de las sillas de acuerdo con la actividad.
2. En la planeación didáctica, lo más importante es determinar el número de sesiones que se van a dedicar, lo cual puede variar durante la implementación. Asignar tiempo a cada actividad en la planeación debe ser una decisión de cada docente con base en su experiencia, planeaciones anteriores y diagnóstico del grupo. Cuando se tienen grupos con alta diversidad en sus saberes previos y potencialidades para el aprendizaje, es difícil que las actividades se lleven a cabo en los tiempos preestablecidos.
3. Buscar que los mismos alumnos ayuden a gestionar el tiempo de las clases haciendo un seguimiento a la realización de las actividades, el tiempo empleado y brindando sugerencias para distribuir mejor el tiempo.

Organización del grupo

Este apartado se refiere a las diferentes modalidades de distribución de los alumnos en función de las actividades propuestas en la planeación didáctica. En este sentido, se trata de determinar si los estudiantes van a realizar las actividades de manera individual, por parejas, en equipos o mediante la interacción en todo el grupo. Se sugiere indicar en cada una de las actividades de aprendizaje y evaluación el tipo de organización de los estudiantes que se propone. En la Figura 4 se describen diferentes opciones de organización de los alumnos en función de las metas. Hay que tener en cuenta que la organización no es solamente para el aula sino también para otros espacios tanto en la escuela como por fuera de esta.

Sugerencias:

1. Combinar las actividades individuales con las actividades en pareja o equipo, considerando el tipo de actividad de aprendizaje o de evaluación que se propone en la planeación.
2. Las actividades que requieren la comprensión del tema con el apoyo directo del docente se pueden abordar de manera individual, a través de filas horizontales, bloques, organización en U o pasillo.
3. Las actividades que impliquen el análisis de casos, la resolución de problemas retadores y el trabajo por proyectos requieren más la organización en equipos.
4. Cuando es preciso un apoyo entre compañeros para comprender mejor un tema, leer, resolver dudas o concentrarse en solucionar un problema, se puede considerar el trabajo en parejas.

El aprendizaje por proyectos requiere perseverancia, dedicación y el mejor de los esfuerzos por parte de todos los actores implicados, se debe proponer y desarrollar modelos innovadores de aprendizaje que logren potenciar las capacidades para de autoaprendizaje de nuestros estudiantes contribuyendo de manera primaria a:

1. Crear un concepto integrador de las diversas áreas del conocimiento.
2. Promover una conciencia de respeto de otras culturas, lenguas y personas.
3. Desarrollar empatía por personas.
4. Desarrollar relaciones de trabajo con personas de diversas índoles.
5. Promover el trabajo disciplinar.
6. Promover la capacidad de investigación.
7. Proveer de una herramienta y una metodología para aprender cosas nuevas de manera eficaz.

El Aprendizaje Basado en Proyectos se orienta hacia la realización de un proyecto o plan siguiendo el enfoque de diseño de proyectos. Las actividades se orientan a la planeación de la solución de un problema complejo; el trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos.

Puntos esenciales para estructurar proyectos de manera efectiva

Los proyectos provienen de diferentes fuentes y se desarrollan de distintas maneras. No existe una forma única para implementar un proyecto, pero sí se deben tener en cuenta algunas preguntas y aspectos importantes a la hora de diseñar proyectos efectivos (Edwards, 2000; Jobs for the Future, n.d.).

Cómo plantear objetivos o metas para los proyectos

Es muy importante que todos los involucrados o interesados tengan claridad sobre los objetivos, para que el proyecto se planee y complete de manera efectiva. Tanto el docente, como el estudiante, deben hacer un planteamiento que explique los elementos esenciales del proyecto y las expectativas respecto

a este. Aunque el planteamiento se puede hacer de varias formas, debe contener los siguientes elementos (Bottoms & Webb, 1988):

Situación o problema: Una o dos frases con las que se describa el tema o problema que el proyecto busca atender o resolver. Ejemplo: Casas y negocios localizados cerca a los cauces que alimentan un lago y que inciden en el contenido de fósforo de este y afectan la calidad del agua. ¿Cómo pueden los dueños de casas y negocios mejorar la calidad del agua del lago?

- **Descripción y propósito del proyecto:** Una explicación concisa del objetivo último del proyecto y de qué manera atiende este la situación o el problema. Ejemplo: Los estudiantes deben investigar, realizar encuestas y hacer recomendaciones sobre cómo los negocios y los propietarios de viviendas pueden reducir el contenido de fósforo en los lagos. Los resultados se publicarán en un boletín, folleto informativo, o sitio Web.
- **Especificaciones de desempeño:** Lista de criterios o estándares de calidad que el proyecto debe cumplir.
- **Reglas: Guías o instrucciones para desarrollar el proyecto.** Incluyen tiempo presupuestado y metas a corto plazo, tales como: Completar las entrevistas para cierta fecha, tener la investigación realizada en cierta fecha.
- **Listado de los participantes en el proyecto y de los roles que se les asignaron:** Incluyendo los miembros del equipo, miembros de la comunidad, personal de la institución educativa y padres de familia.
- **Evaluación:** Cómo se va a valorar el desempeño de los estudiantes. En el aprendizaje por proyectos, se evalúan tanto el proceso de aprendizaje como el producto final.

El planteamiento es crucial para el éxito del proyecto por lo que es deseable que docentes y estudiantes lo desarrollen en compañía. Mientras más involucrados estén los estudiantes en el proceso, más van a retener y a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje (Bottoms & Webb, 1988).

Cómo identificar objetivos de aprendizaje y metas:

Antes de iniciar el proyecto, los docentes deben identificar las habilidades o conceptos específicos que el estudiante va a aprender, formular objetivos académicos claros y planear de qué manera estos objetivos cumplen los estándares establecidos por los Ministerio de Educación y que han sido adoptados por la institución educativa.

Herman, Aschbacher y, Winters (1992) han identificado cinco cuestiones o elementos que se deben tener en cuenta cuando se plantean objetivos de aprendizaje:

- ¿Qué habilidades cognitivas importantes quiero que desarrollen mis estudiantes? (Ej: utilizar el álgebra para resolver problemas de todos los días, escribir de manera persuasiva, etc) Utilice como guía los estándares básicos de logro de competencias.

- ¿Qué habilidades afectivas y sociales quiero que desarrollen los estudiantes? (Ej: desarrollar habilidades para trabajar en grupo o en equipo).
- ¿Qué habilidades metacognitivas deseo que desarrollen los estudiantes? (Ej: reflexionar sobre el proceso de investigación que realizaron, evaluar su efectividad y determinar métodos para mejorarlo).
- ¿Qué tipo de problemas quiero yo que estén en capacidad de resolver los estudiantes? (Ej; saber indagar, aplicar el método científico, etc).
- ¿Qué conceptos y principios quiero yo que los estudiantes estén en capacidad de aplicar? (Ej: aplicar en sus vidas principios básicos de ecología y conservación, comprender las relaciones causa – efecto, etc).

Otras consideraciones que docentes y estudiantes deben tener en cuenta:

- ¿Tienen los estudiantes acceso fácil a los recursos que necesitan?
Lo anterior es especialmente importante si un estudiante requiere conocimiento experto de la comunidad en una materia o en el uso de una tecnología específica.
- ¿Saben los estudiantes cómo utilizar los recursos?
Por ejemplo, los estudiantes que tienen una experiencia mínima con los computadores necesitan apoyo adicional para utilizarlos.
- ¿Tienen los estudiantes tutores o monitores que los ayuden con su trabajo?
Estos pueden estar en la institución o fuera de ella.
- ¿Tienen claro los estudiantes los roles y las responsabilidades de cada una de las personas del grupo?

Según Pimenta (2012), los proyectos se realizan de la siguiente manera:

a) Se presenta la situación o el problema. Se puede exponer a los alumnos en una frase corta o bien por medio de una pregunta. Los proyectos que se generan a partir de las inquietudes de los estudiantes suelen ser interesantes, pero también son útiles los que plantea el profesor para guiar el trabajo con los estudiantes.

b) Se describe el objetivo del proyecto. Es una fase de análisis y generación de expectativas.

c) Se comunican los criterios de desempeño esperados por los estudiantes.

d) Se establecen reglas e instrucciones para desarrollar el proyecto.

e) Se plantean las características del método científico para su ejecución.

f) Se ejecuta el proyecto, lo que implica realizar:

- Un análisis del problema, su importancia y las posibles soluciones.
- Una búsqueda de información en fuentes primarias y secundarias.

g) Se encuentra solución al problema o la situación. Para ello:

- Se analizan los elementos y contenidos de diversas propuestas de solución.
- Se elige una propuesta.
- Se elabora la propuesta elegida.

h) Se elabora una propuesta de trabajo:

- Se realiza la presentación de la propuesta bajo los criterios especificados previamente.

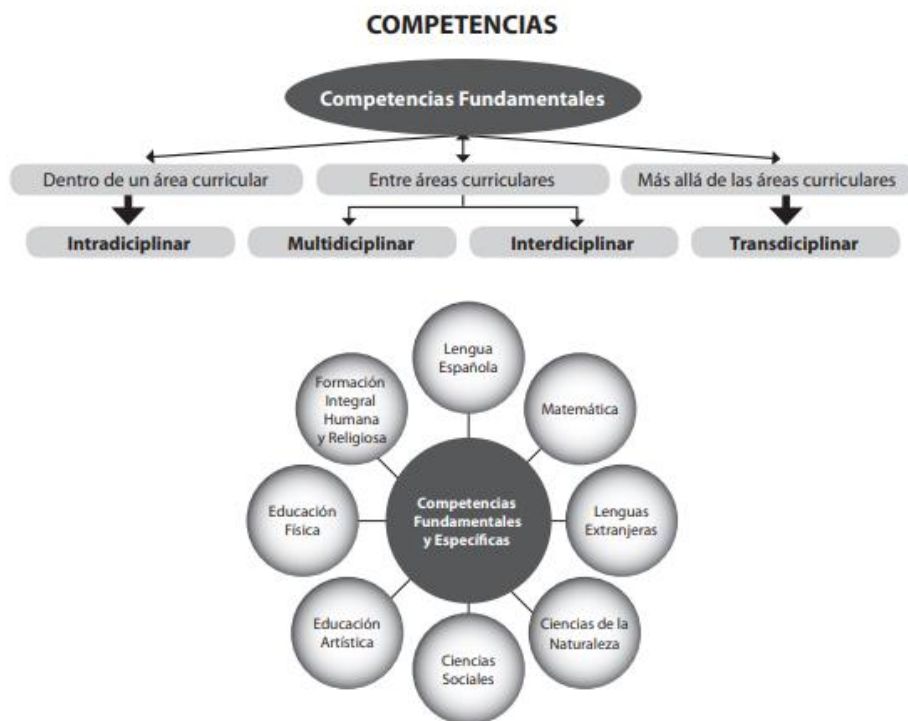
i) Se redacta un informe, con base en los pasos seguidos en el proyecto y las conclusiones, así como la metaevaluación del mismo.

Según Tobón (2018), en la evaluación del desempeño, la planeación del proyecto de enseñanza es una etapa central y constituye uno de los procesos más enriquecedores y relevantes de la práctica docente. Se compone de una planeación didáctica para un número pequeño de clases (3-5), con base en el diagnóstico del grupo, considerando el contexto escolar, familiar y sociocultural, el desarrollo biopsicosocial (cognitivo, social y físico) y los procesos de aprendizaje (saberes previos, estilos de aprendizaje, intereses y necesidades educativas especiales). Esto se propone con un enfoque centrado en la resolución de problemas para todas las asignaturas y los diferentes niveles educativos (preescolar, primaria y secundaria), mediante la colaboración, el desarrollo de la creatividad y la aplicación de la evaluación formativa centrada en lograr las metas establecidas con los estudiantes.

Tabla 2. Momentos del proyecto de enseñanza		
Momento	Definición	Descripción de acciones esenciales
1. Elaboración del diagnóstico y de la planeación didáctica	Consiste en establecer cómo será el proceso de formación de los alumnos a partir de un diagnóstico del grupo.	Planear el proyecto de enseñanza considerando: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar el diagnóstico del grupo y de los retos del contexto. 2. Determinar los elementos curriculares, las estrategias didácticas, los recursos (tiempos, espacios, materiales), la organización del grupo y la estrategia de evaluación. Esto debe hacerse en relación a un reto del entorno. 3. Evaluar el proyecto e implementar mejoras.
2. Intervención docente	Consiste en ejecutar las actividades planeadas y presentar tres productos representativos de los alumnos.	Acciones esenciales: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tener en cuenta el empleo de los recursos para lograr los aprendizajes esperados. 2. Evidenciar el proceso de evaluación ejecutado (actividades e instrumentos). 3. Presentar la retroalimentación brindada a los estudiantes para lograr los aprendizajes esperados.
3. Texto de análisis y reflexión sobre la práctica	Reflexión en torno a la planeación y la intervención ejecutadas con base en tareas evaluativas y preguntas de andamiaje, considerando las características de los alumnos.	Comprende acciones tales como: <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración del texto de análisis y reflexión de la práctica ejecutada. 2. Comprensión de las tareas evaluativas 3. Análisis de las decisiones que se tomaron en función de las características de los alumnos. 4. Análisis de los logros y áreas de oportunidad de la práctica ejecutada.

Fuente: Tobón, 2018.

ESQUEMA DE ARTICULACIÓN CURRICULAR



Fuente: Diseño Curricular del Nivel Secundario (2016).

Se sugiere que la integración se plantee a partir de las competencias, siguiendo los niveles de transversalidad tal como los plantea Tobón:

a) Nivel Pre-formal: Transversalidad centrada en abordar un tema relevante a nivel social en un proyecto, como los Derechos Humanos, la alimentación saludable, la educación vial, la equidad de género, los problemas ambientales, la educación sexual, etc. Por el solo hecho de abordar un tema social relevante, ya hay un proceso inicial de transversalidad porque ello implica considerar implícitamente varias áreas, como por ejemplo lenguaje, ciencias sociales, etc.

b) Nivel Receptivo: Transversalidad enfocada en abordar al menos una Competencia Fundamental junto a una competencia específica. Por ejemplo, tener un proyecto formativo centrado en una competencia específica de biología como: “Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención” y buscar también el desarrollo de una o varias Competencias Fundamentales, como el trabajo colaborativo, la investigación y la comunicación. Un proyecto de este tipo debe tener actividades concretas relacionadas con la competencia específica que a su vez aborden las Competencias Fundamentales descritas. Puede haber algunos elementos de transversalidad, pero de forma explícita.

c) Nivel Autónomo: Transversalidad centrada en que dos o más asignaturas o módulos tengan un mismo proyecto en un bloque, el cual se planifica y ejecuta mediante la colaboración de los y las docentes de las asignaturas o módulos. Se sigue un enfoque interdisciplinario, que consiste en resolver un problema con las contribuciones conceptuales y metodológicas de varias disciplinas.

d) Nivel Estratégico: Transversalidad centrada en tener proyectos integrativos que aborden varias competencias, con pérdida de límites entre las asignaturas y campos. La evaluación se hace completamente con los productos del proyecto. Se sigue un enfoque transdisciplinario, en el cual se construye un modelo teórico metodológico integrando las contribuciones teóricas y metodológicas de varias disciplinas, con pérdida de límites entre dichas disciplinas.

Los proyectos favorecen la articulación de las áreas curriculares al tiempo que posibilitan el desarrollo de las Competencias Fundamentales y específicas, contribuyendo así a la formación integral del ser humano. La responsabilidad compartida entre estudiantes y docentes otorga a esta estrategia de enseñanza y aprendizaje un carácter democrático. El proyecto de investigación consiste en identificar preguntas respecto a temas que los y las estudiantes desean investigar, y guiarlos/as en un proceso de búsqueda de respuestas de manera grupal y colaborativa.

El proceso incluye: a) la identificación de un interés hacia un problema, objeto o hecho, en función del cual se diseñará la situación de aprendizaje del proyecto, b) la formulación de preguntas sobre el mismo y la elaboración de hipótesis sobre las preguntas planteadas, c) la observación, búsqueda y análisis de información, consulta con expertos, d) la comprobación de las hipótesis y e) la elaboración de conclusiones y presentación de las mismas.

Ejemplo de esquema de proyecto

Proyecto a realizar		
Proyecto: Publicación de un libro titulado: La Universidad Anáhuac. Una mirada desde la etnografía educativa. Producto: Libro publicado y presentado a un público interesado. Asignatura: Investigación pedagógica I Tiempo para la realización: agosto a noviembre de 2010		
Calendarización / Responsable	Actividades	Recursos
13 de octubre de 2010. Responsable: Julio H. Pimienta.	Acuerdo con el grupo acerca del protocolo de investigación: <ul style="list-style-type: none"> • Determinación del área de indagación • Dimensiones de análisis • Preguntas de investigación • Estrategia para la recolección de la información • Análisis e interpretación de la información • Conclusiones • Referencias 	
18 de octubre de 2010. Responsables: Integrantes de equipo de investigación: Verónica, Ronit, Elena, Paulina,	Trabajo de campo, atendiendo a los sitios culturales seleccionados después de la observación general de la universidad, realizada el día 11 de octubre: a) Capilla b) Explanada c) Cafetería d) SB e) Explanada de diseño	Cuaderno para notas de campo. Computadora Guía de temas para entrevista: <ul style="list-style-type: none"> • Preferencias • Gustos

Lucero, Alejandra, Ana, Vivian, Cecilia Pérez, Cecilia Saucedo y Gabriela.		<ul style="list-style-type: none"> • Momentos de frecuentar el lugar • Materiales, recursos que utilizan cuando visitan este lugar • Pasatiempos favoritos • Amistades • Sentido, significado del sitio • Motivaciones para acudir al lugar
20 de octubre de 2010. Responsable: Julio H. Pimienta.	Trabajo en el salón, para la organización de la información y su posterior análisis	Computadora Cuaderno para notas de campo Libros: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación educativa y metodología cualitativa
25 de octubre de 2010. Responsables: Julio H. Pimienta e integrantes de equipo	Asistencia a congreso	Cuaderno de apuntes
27 de octubre de 2010. Responsables: integrantes de equipo de investigación.	Trabajo de campo Realización de observaciones y entrevistas in situ.	Cuaderno para notas de campo
1 y 3 de noviembre de 2010. Responsables: Julio H. Pimienta.	Trabajo en el salón, para el análisis de la información. El día 3 de noviembre, afinar los detalles de la impresión del libro: estructura, diseño, formato, corrección de estilo.	Computadora Cuaderno para notas de campo Libros: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación educativa y metodología cualitativa
10 de noviembre de 2010. Responsable: Julio H. Pimienta.	Entrega del manuscrito a la imprenta. Preparación de la presentación	Libro Computadora
17 de noviembre de 2010. Responsables: Julio H. Pimienta e integrantes del equipo.	Preparación de la presentación del libro: <ul style="list-style-type: none"> • Foro • Participantes en la presentación • Público 	Todo lo relacionado con la actividad: PP y otros
22 de noviembre. Responsables: Julio H. Pimienta e integrantes del equipo.	Presentación del libro: La Universidad Anáhuac. Una mirada desde la etnografía educativa	Ejemplares del libro

Fuente: Pimienta, P. (coord.) (2010). La universidad Anáhuac. Una mirada desde la etnografía educativa, Universidad Anáhuac, México.

Planeación de un proyecto de enseñanza.

Tabla 1. Planeación didáctica para español 1, Secundaria. Análisis de saberes previos	
DIAGNÓSTICO	
Datos de la escuela	Nombre: Escuela Viva México Nivel: Secundaria Modalidad: Secundaria técnica Estado: Guanajuato
Diagnóstico del grupo	<ul style="list-style-type: none"> • La escuela posee aulas y un patio para la recreación. • El tamaño de los grupos es grande, con 42 alumnos en promedio. • Hay pocos computadores. • La mayoría de los padres no responde por la educación de los hijos.
	<ul style="list-style-type: none"> • El nivel socioeconómico de la comunidad es bajo. • La escuela se valora en la comunidad. • Hay muchos problemas de violencia en la comunidad. • Muchos alumnos tienen problemas en la redacción de textos. • El 50% de los alumnos posee un estilo de aprendizaje pragmático. • Los estudiantes se interesan mucho en las redes sociales y videojuegos
PLANEACIÓN DIDÁCTICA	
Título	La entrevista y sus componentes
Asignatura:	Español I, secundaria
Enfoque de la asignatura	Aprendizaje por competencias
Duración	5 sesiones de clase
Aprendizaje esperado:	Entrevista a una persona relevante de su localidad.
Problema del contexto	Los alumnos tienen dificultades de comprensión de lectura.
Productos o evidencias de desempeño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mapa mental sobre la entrevista y su metodología. 2. Texto con la introducción y preguntas de la entrevista. 3. Audio de la entrevista realizada con la persona de la comunidad. 4. Redacción de las respuestas de la entrevista. 5. Síntesis final de la entrevista.
Actividades	<p>Apertura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender la secuencia didáctica que se va a implementar, identificando el aprendizaje esperado, el producto, las actividades, la forma de organización del grupo, los recursos y la estrategia de evaluación. • Analizar y responder la siguiente pregunta en binas con base en los saberes previos: ¿Cómo se lleva a cabo una entrevista?
	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el video “¿Qué es una entrevista?” y comentar con otro compañero algo que le haya llamado la atención. • Leer y comprender el apartado del libro de texto de español 1: “La entrevista, su metodología y sistematización escrita” y presentar un mapa mental. Conformar un equipo de tres integrantes y explicarles este mapa a los compañeros.

	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar un tema de interés, determinar el objetivo y seleccionar una persona relevante de la localidad para entrevistarla. Compartir lo anterior con el mismo equipo de la actividad previa y recibir sugerencia • Buscar información sobre el tema seleccionado en internet y preparar las preguntas para hacerlas a la persona seleccionada (preguntas centrales y de apoyo). Usar los signos de pregunta. Esto se hace en los mismos equipos de la actividad anterior. • Hacer en equipo la entrevista a la persona seleccionada para ello, explicándole el objetivo, tomando en cuenta las sugerencias del libro de texto de español 1. Grabar en audio o video la entrevista. • Pasar la entrevista a texto y mejorar la redacción, cuidando la ortografía y la coherencia entre las ideas. Usar los signos de exclamación e interrogación, como también el punto y la coma. Esto también se hace en equipo. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluar en equipo la entrevista escrita mediante una rúbrica entregada por el docente. • Realizar la heteroevaluación de la entrevista por parte del docente a través de la misma rúbrica empleada en la autoevaluación. • Elaborar en equipo una síntesis de la entrevista y compartirla con los pares y la familia. • Hacer en equipo una reflexión oral sobre las diferencias entre lengua oral y lengua escrita. • Presentar una reflexión escrita de manera individual sobre los usos y funciones de la entrevista en la vida social. • Presentar de manera individual todos los productos elaborados para recibir una calificación final del docente.
Instrumento de evaluación	Rúbrica analítica para evaluar la entrevista

Fuente: Tobón (2018)

Referencias

Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. PEARSON EDUCACIÓN, México, 2010

Segunda edición ELECTRÓNICA, 2013

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2013, Argentina 28, Centro, 06020, Cuauhtémoc, México, D.F.

MINERD (2016). Diseño Curricular Nivel Secundario, Versión Preliminar. Editora Centenario, S.R.L. Santo Domingo. República Dominicana.

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar: Invitación al viaje*. Paris: ESF editeur.

Pimienta, J. (2008). *Evaluación de los aprendizajes, un enfoque basado en competencias*. Pearson Educación. México

Plessi, P. (2011). *Didáctica de las operaciones mentales: Evaluar cómo aprenden los estudiantes el proceso de valoración*. Madrid, España: NARCEA, S.A. de Ediciones.

Prieto, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria*. México: PEARSON EDUCACIÓN.

Tobón, S. (2013). *Metodología de gestión curricular: una perspectiva socioformativa*. México: TRILLAS.

Tobón, S. (2016). *Meditación didáctica y proyectos participativos para la SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO*. Florida: Kresearch Corp.

Tobón, S., Pimienta Prieto, J., & García Fraile, J. (2016). *Secuencias didácticas y socioformación*.

México: Pearson Educación de México.

Zabala, A. Arnau, L. (2010). *11 Ideas Claves, cómo aprender y enseñar competencias*.

Editorial GRAO, de IRIF, S.L.

Zúñiga L.E. (2003). *Metodología para la elaboración de normas de competencia laboral*. Bogotá

MINERD 2014 Manual Operativo de Centros Públicos

Val Klenowski, (2012). *Desarrollo del Portafolios para el aprendizaje y la evaluación*.

Procesos y Principios. Madrid, España. NARCEA, S.A. DE EDICIONES.

- Inmaculada Bordas, Cabrera, F. Estrategias de Evaluación de los aprendizajes centrados en el proceso. Departamento de didáctica y organización educativa; Departamento de métodos de investigación y diagnóstico en educación. Universidad de Barcelona, España.
- Moreno Olivos, T. (2012). La evaluación de competencias en educación. Grupo Institucional de Investigación Educativa de la Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa.
- Prendes Espinos, Ma. Paz; Sánchez Vera, Ma. Del Mar. (2015). Portafolio electrónico: posibilidades para los docentes. Universidad de Murcia, España.
- Sanmartin, Neus. (2007). 10 Ideas claves para evaluar para aprender. Editora Grao. Barcelona, España.
- Marcelo, C. Vaillant, D. (2011). Desarrollo Profesional Docente. ¿Cómo se aprende a enseñar? NARCES, S.A DE EDICIONES. Madrid, España.
- Perrenoud, P. (2004). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Editorial GRAO, de IRIF, S.L. Barcelona, España.
- Tobón, S. (2017). Evaluación Socioformativa. Estrategias e instrumentos. Mount Dora (USA): Kresearch.
- Tobón, S., Cardona, S., Vélez R., y López Loya, José (2015) Proyectos formativos y desarrollo del talento humano para la sociedad del conocimiento. Centro Universitario CIFE – México.