

CUADRO COMPARATIVO DE METODOLOGÍAS PARA EL TRABAJO POR PROYECTOS

Los distintos tipos de proyectos que existen, facilitan al alumnado al desarrollo de diferentes aprendizajes. Según las circunstancias, recursos, intereses y necesidades en que se sitúe el contexto de aprendizaje, el docente guiará al alumnado a dirigirse por un tipo u otro proyecto. (Tobón, 2006, Escola El Roure Gros, s.f. y Lacueva, 1998).

METODOL OGÍA	JUSTIFICACIÓN	ENFOQUE QUE PERMITE AL DOCENTE	ORGANIZACIÓN
KILPATRICK	<p>Plan de trabajo elegido con el objeto de realizar algo que nos interesa. Modelo formativo que ofrece el desarrollo de individuo ante los problemas de la vida, enfrentándose con éxito ante los mismos.</p> <p>Aprendizaje basado en el compartir, descubrir, construir y reconstruir el conocimiento de manera libre y tutelada, fomentando así la autonomía y desarrollo íntegro del alumnado, la relación y el respeto entre iguales junto con la inclusión y colaboración de las familias y el resto de miembros de la comunidad educativa.</p>	<p>Ayuda al alumnado a hacer distinciones, tomar consideraciones más elaboradas y desarrollar las actitudes sociales sobre las decisiones adoptadas. Parten de un enfoque globalizador para provocar aprendizajes significativos a partir de los intereses, experiencias y conocimientos previos. El proyecto debe permitir la inclusión de las familias y la comunidad educativa, donde el maestro sea el nexo de unión entre éstas y el alumnado, actuando como guía del proyecto.</p>	<p>FASE 1: PROPÓSITO</p> <p>FASE 2: PLANEACIÓN</p> <p>FASE 3: EJECUCIÓN</p> <p>FASE 4: EVALUACIÓN</p>
PROYECTOS INTEGRADORES	<p>Propuesta que pretende que las alumnas y alumnos vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje cognitivo, emocional y social; basado en la interacción con su entorno, se estimule, fortalezca y amplíen sus conocimientos, habilidades y valores; que logren mayores niveles de aprendizaje, que sean felices al aprender y les permita en un futuro tener éxito en la vida.</p>	<p>Fortalezca su práctica educativa que impacte en la mejora de los aprendizajes de los alumnos y alumnas, desde su contexto y con un enfoque de evaluación formativa.</p> <p>Desarrolla su creatividad y profesionalismo innovador desde cada una de las aulas, lo convierte en un guía a través de las fases y momentos; con el inicio de una pregunta generadora que genere curiosidad por aprender, los involucra en los aprendizajes que van descubriendo y los hace conscientes de las formas en cómo aprenden por medio de la metacognición y la retroalimentación. Se involucra a la comunidad educativa al compartir sus aprendizajes y a los padres de familia con el apoyo desde casa de forma colaborativa.</p>	<p>FASE 1. LANZAMIENTO. PLANEACIÓN</p> <p>FASE 2. INDAGACIÓN. CONSTRUIR Y CONSOLIDAR EL CONOCIMIENTO.</p> <p>FASE 3. CONSTRUCCIÓN DE PRODUCTOS FINALES.</p> <p>FASE 4. PRESENTACIÓN PÚBLICA. EVALUACIÓN. RETROALIMENTACIÓN. COEVALUACIÓN. METACOGNICIÓN.</p>
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMUNITARIOS	<p>Esta metodología permite la reconstrucción de significados a partir de diversos escenarios pedagógicos y de acciones transformadoras del entorno.</p>	<p>Explorar el entorno inmediato con la intención de identificar diversas situaciones-problemas y construir alternativas de solución.</p> <p>Experimentar creativamente la resolución de problemas sociales, culturales, pedagógicos. Representar e interpretar diferentes situaciones de la realidad. Promover la diversidad de soluciones a problemas y situaciones, realizar actividades desafiantes al apropiarse de los lenguajes. Tejer redes con la comunidad a fin de involucrarnos gradualmente. Promover la diversidad de técnicas didácticas que permitan la dinamización y apropiación de contenidos y diálogos presentes en el campo formativo.</p>	<p>FASE 1. PLANEACIÓN- 1.Identificación 2.Recuperación 3.Panificación</p> <p>FASE 2. ACCIÓN- 4.Acercamiento 5.Comprensión y producción 6.Reconocimiento 7.Concreción</p> <p>FASE 3. INTERVENCIÓN – 8.Integración 9.Difusión 10.Consideraciones 11.Avances</p>

ENFOQUE DE INDAGACIÓN/STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)	<p>El campo formativo de Saberes y pensamiento científico demanda un enfoque interdisciplinario y transdisciplinario para ofrecer explicaciones desde las ciencias y los saberes de las comunidades.</p>	<p>Comprometer a los alumnos con preguntas o problemas de orientación científica o tecnológica. Incitar a la planificación y realicen indagaciones o diseños tecnológicos en el campo, aula o laboratorio. Sensibilizar en priorizar la evidencia de los diseños experimentales para decidir una solución. Fomentar el uso de las matemáticas y pensamiento computacional. Formular explicaciones basadas en evidencia. Argumentar y evaluar sus explicaciones a la luz de explicaciones alternativas. Comunicar y justificar sus explicaciones.</p>	<p>FASE 1. Introducción al tema. Uso de conocimientos previos sobre el tema a desarrollar. Identificación de la problemática. FASE2. Diseño de la investigación. Desarrollo de la indagación. FASE 3. Organizar y estructurar las respuestas a las preguntas específicas de indagación. FASE 4. Presentación de los resultados de indagación. Aplicación. FASE 5. Metacognición.</p>
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	<p>Es pertinente en primer lugar, orienta la solución de problemas que hacen el proceso de aprendizaje una experiencia para la vida más allá del aula. En segundo lugar, al convocar distintas perspectivas interrelacionadas en la naturaleza de los objetos de estudio (problemas) que parecerían inconexos en los criterios y métodos de las diferentes disciplinas (biología y ética), pero que guardan relación factorial. En tercer lugar, contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, solidaridad con su comunidad y responsables de la naturaleza.</p>	<p>El proceso de indagación diseño y solución de problemas a través del aprendizaje basado en problemas (ABP) se desarrolla en seis momentos, por medio de proyectos educativos para los tres escenarios sociocognitivos. (Aula, escuela y familia)</p>	<p>FASE1. PRESENTAMOS. FASE 2. RECOLECTAMOS. FASE3. FORMULEMOS ELPROBLEMA. FASE 4. ORGANICEMOS LA EXPERIENCIA. FASE 5. METACOGNICIÓN. FASE6. RESULTADOS Y ANÁLISIS.</p>
APRENDIZAJE SERVICIOS	<p>Se considera como parte de las llamadas “pedagogías de la experiencia”, que se caracterizan porque: Las prácticas educativas hacen posible la relación directa de los alumnos con los fenómenos de la realidad que estudia. El aprendiz actúa y experimenta sobre la misma realidad que quiere estudiar. Los proyectos basados en este aprendizaje, “surgen de la mirada inquieta y atenta de la comunidad”, por lo que es fundamental involucrarse en los saberes y contextos comunitarios, necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo.</p>	<p>Considerar lo siguiente: Elementos fundamentales: Detectar una necesidad social. Diseño de un servicio como respuesta. Desarrollo de los aprendizajes necesarios para su puesta en práctica. Tres grandes características: Protagonismo activo. Servicio solidario. Aprendizajes intencionadamente planificados.</p>	<p>ETAPA 1. PUNTO DE PARTIDA. ETAPA 2. LO QUE SÉ Y LO QUE QUIERO SABER. ETAPA 3. ORGANICEMOS LAS ACTIVIDADES. ETAPA 4. CREATIVIDAD EN MARCHA. ETAPA 5. COMPARTIMOS Y EVALUAMOS LO APRENDIDO.</p>

REFERENCIAS:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3401/LLOSCOS%20AUDI%2C%20MARTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-panamericana-mexico/economia/kilpatrick-metodo-de-proyectos/24280041>

<https://es.slideshare.net/sblanco192/aprendizaje-basado-en-proyectos-70657611>

Anexo Guía de Proyectos Integradores Preescolar. Secretaría de Educación Jalisco. Subsecretaría de Educación Básica. Dirección de Educación Preescolar.

Secretaría de Educación Pública. (2023). Un libro sin receta para la maestra y el maestro. Fase 3. Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.

<https://libros.conaliteg.gob.mx/2023/P1LPM.htm?#page/1>

FASES Y/ETAPAS QUE CONFORMAN LAS METODOLOGÍAS PARA EL TRABAJO POR PROYECTOS

Existe una serie de fases genéricas en la realización de un proyecto que suelen ser flexibles y tienen una secuencia lineal, aunque en realidad en muchas ocasiones se hace necesario volver atrás para hacer reconsideraciones. Está bastante aceptado el hecho de que cuando se habla de trabajo o metodología por proyectos, no se haga mención a ningún método definido como una secuencia cerrada de pasos concretos. No existe pues, una única forma de tratar un proyecto y existe mucha diversidad. (Pozuelos, 2007)

METODOLOGÍA	FASES/ETAPAS/MOMENTOS			
KILPATRICK	<p>FASE 1. PROPÓSITO Diagnóstico y elección del tema. Contar con ideas e intereses de los alumnos para atraer su atención y mantener su motivación.</p>	<p>FASE 2. PLANEACIÓN Docente consciente de la estructura lógica del conocimiento, secuenciación e interrelación. A partir de la temática, objetivo claro, se programan actividades, recursos, tiempos y espacios.</p>	<p>FASE 3. EJECUCIÓN Llevar a cabo el desarrollo de las actividades planteadas. Es la fase en la que, verdaderamente, se desarrolla el proyecto.</p>	<p>FASE 4. EVALUACIÓN La evaluación se realiza por parte del maestro y del alumno, durante todo el proceso para comprobar el grado de consecución de los objetivos. El uso del portafolio como instrumento de evaluación de los alumnos suele ser lo habitual.</p>
PROYECTOS INTEGRADORES	<p>FASE 1. LANZAMIENTO. Momento 1. Sensibilizar a los niños(as). Momento 2. Recuperar saberes previos. Despertar el interés y necesidad de los alumnos(as). Momento 3. Plantear la pregunta generadora (reto cognitivo). Momento 4. Elaboración de la planeación, involucrar a los alumnos(as) con aportación de ideas. Recursos, tiempos, espacios. Presentar generalidades del proyecto, interdisciplinariedad (campos), visualizar productos parciales y finales</p>	<p>FASE 2. INDAGACIÓN. Momento 5. Indagación guiada para recuperar información de distintas fuentes (buscar, analizar, seleccionar, organizar, compartir). Plantear revisión científica y cultural del tema para planificar. Momento 6. Formulación de hipótesis: tareas que permiten reunir conocimientos. Momento 7. Lo que necesito saber sobre el objeto de investigación. Momento 8. Construir y consolidar su conocimiento.</p>	<p>FASE 3. CONSTRUCCIÓN DE PRODUCTOS FINALES. Momento 9. Recuperar los aprendizajes significativos. Momento 10. Crear y proponer los productos para la presentación final. Momento 11. Compartir en colectivo los aprendizajes. Momento 12. Seleccionar el cierre. Concretar y definir acuerdos.</p>	<p>FASE 4. EVALUACIÓN Momento 13. Presentar resultados públicos de los aprendizajes del proyecto. Momento 14. Retroalimentar y reflexionar en la presentación pública (con padres, alumnos o comunidad) Momento 15. Coevaluación del proyecto mediante la puesta en común. (alumnos. docente) Momento 16. Reconocimiento de lo aprendido (metacognición) Conclusión del proyecto.</p>
PROYECTOS COMUNITARIOS	<p>FASE 1. PLANEACIÓN Momento 1. IDENTIFICACIÓN: Proponer planteamientos genuinos (situación real, no forzada). Identificación de la problemática y aspectos específicos. Identificación del insumo inicial. Se diseña un planteamiento (producto, material, objeto, texto) para que el alumno conozca lo que se va a hacer en el proyecto. Momento 2. RECUPERACIÓN: Vinculación de conocimientos previos, Proponer planteamientos genuinos. Momento 3. PLANIFICACIÓN: Negociación de los pasos a seguir. Negociar las acciones del proyecto. Las producciones. Los tiempos. Tipo de acciones que se realizarán.</p>	<p>FASE2. ACCIÓN Momento 4. ACERCAMIENTO: Exploración del problema o situación acordado. Se diseñan planteamientos para formular una primera aproximación a las diversas facetas del problema a resolver. Que permita describir, comparar, identificar aspectos sobresalientes, tomando en cuenta la finalidad del proyecto. Momento 5. COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN: Planteamiento que permitan comprender los aspectos necesarios para elaborar las diversas producciones. Momento 6. RECONOCIMIENTO: Se elaboran planteamientos para identificar los avances y las dificultades. Ajustes (en la medida de lo posible). Momento 7. CONCRECIÓN: Se elaboran planteamientos para desarrollar una primera versión del producto que se planteó en los momentos 1 y 3.</p>	<p>FASE 3. INTERVENCIÓN Momento 8. INTEGRACIÓN: Exposición, explicación de soluciones o recomendaciones. Para ello: intercambian sus producciones. Explican lo que hicieron. Reciben retroalimentación. Momento 9. DIFUSIÓN: Presentación del producto, muestran el producto final al aula. Momento 10. CONSIDERACIONES. Seguimiento y retroalimentación, planteamientos para dar seguimiento y recibir opiniones sobre la forma en que el producto impactó los escenarios áulicos, escolares y comunitarios. Momento 11. AVANCES: Toma de decisiones. Planteamientos que permitan analizar la retroalimentación recibida y emplearla para mejorar los procesos en los proyectos.</p>	

ENFOQUE DE INDAGACIÓN/STEAM	FASE 1. INTRODUCCIÓN AL TEMA. CONOCIMIENTOS PREVIOS. INDENTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA Se introduce al tema. Se usan conocimientos previos para generar disonancia. Se identifica la problemática general a indagar y establecer las preguntas específicas que orientan la indagación. Dichos problemas deben ser sociales vinculados con la comunidad.	FASE 2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN. DESARROLLO DE LA INDAGACIÓN Se acuerda ¿Qué se va a hacer ante cada pregunta de indagación?, ¿Quién o quiénes la realizará(n)?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿para qué?, ¿con qué? Se lleva a cabo la indagación en el aula, se contesta cada una de las preguntas y se genera una explicación inicial a partir de lo recabado, considerando: describir, comparar, identificar cambios y estabilidad, identificar patrones o regularidades, explicaciones, otros aspectos.	FASE 3. ORGANIZAR Y ESTRUCTURAR RESPUESTAS A PREGUNTAS DE INDAGACIÓN Se establecen conclusiones relacionadas con la problemática general. Específicamente: Se analizan, organizan e interpretan los datos. Se sintetizan ideas. Se clarifican conceptos y explicaciones.	FASE 4. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE INDAGACIÓN, APLICACIÓN. Se presentan los resultados de indagación. Se elaboran respuestas de acción para resolver la problemática	FASE 5. METACOGNICIÓN Se reflexiona sobre todo lo realizado: los planes de trabajo, las actuaciones personales o grupales, los procedimientos e instrumentos, los logros, las dificultades y los fracasos.	
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	FASE 1. PRESENTEMOS Es el inicio que plantea la reflexión inicial. El objetivo es observarnos en lo individual y lo colectivo en torno al contenido que plantea el diálogo y los ejes articuladores que retoma el proyecto, en este momento se introduce el escenario a partir del cual se podrá reflexionar sobre una problemática, se sugiere usar una imagen o una lectura breve acompañada de preguntas detonantes que permitan situar el escenario en el contexto cotidiano de los alumnos.	FASE 2. RECOLECTAMOS En este momento se exploran y recuperan de manera general los saberes sociales y escolares previos respecto a la temática detectada en el momento uno. La recuperación de estos datos se realiza a partir de la selección y ejecución de distintas técnicas didácticas, con la intención de ir clarificando las definiciones que surgieron en el momento anterior, las necesidades de aprendizaje del grupo y los posibles factores que convergen en el problema a identificar.	FASE 3. FORMULEMOS EL PROBLEMA Determine con claridad el problema sobre el cual se trabajará, así como las inquietudes y curiosidades de los alumnos en torno al mismo.	FASE 4. ORGANICEMOS LA EXPERIENCIA Se plantea una ruta de trabajo para el proceso de indagación contemplando los objetivos de aprendizaje, los acuerdos, los medios, los recursos, el tiempo, los responsables y otros actores que participan para argumentar una posible solución al problema planteado; dicha respuesta puede ir encaminada: a) La construcción de conocimiento para comprender y resignificar la problemática identificada en el momento 3. b) La construcción de conocimiento para transformar el fenómeno identificado en el momento 3	FASE 5. METACOGNICIÓN Se guía a los alumnos a la indagación específica de corte documental o vivencial con la intención de aportar elementos que lo lleven a comprender el problema e intervenir para transformarla.	FASE 6. RESULTADOS Y ANÁLISIS Como parte del cierre, se realiza un corte para visualizar los avances o bien el fin del proyecto, retomando el problema inicial, los hallazgos, el proceso de construcción de acuerdos, los aprendizajes obtenidos así como la participación individual y colectiva de cada uno de los involucrados. Finalmente, se plantean los medios para divulgar los resultados, y en caso de ser necesario, se identifican problemas nuevos.
APRENDIZAJE SERVICIOS	ETAPA 1. PUNTO DE PARTIDA Puede nacer del interés de los alumnos o de la necesidad de responder a una demanda concreta de la comunidad. Inicialmente se comparte con el grupo y conforme se va desarrollando se hace partícipes al resto de la comunidad. La motivación puede derivar de la experiencia del alumnado, es necesario iniciar con actividades de sensibilización e informativas para enriquecer el planteamiento y generar la apropiación de la respuesta. Todos los actores que participan en el proyecto se convierten en protagonistas tanto del aprendizaje como del servicio.	ETAPA 2. LO QUE SÉ Y LO QUE QUIERO SABER Se generan actividades que permitan clarificar la realidad sobre la que se trabajará, es indispensable recabar información y contar con el apoyo de otros aliados, después de haber identificado cuáles son las necesidades reales y los recursos con los que se cuenta. También será periodo en el que se realicen actividades de análisis y debates para proponer un diagnóstico participativo donde se involucre la comunidad. Se trata de que los alumnos, maestros, tutores tomen la voz.	ETAPA 3. ORGANICEMOS LAS ACTIVIDADES Guiar actividades que articulen la intencionalidad pedagógica con la intencionalidad del servicio. Durante esta etapa, se parte de preguntas como: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿A quiénes? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Quiénes? ¿Con qué? ¿Cuánto? ¿Con quiénes? Se requiere una descripción clara de las acciones a realizar, de los recursos, los tiempos necesarios y los responsables para alcanzar los objetivos propuestos. Recursos materiales necesarios (espacios físicos, textos, papelería, etc.) indicando de cuáles se dispone y cuáles pueden obtenerse.	ETAPA 4. CREATIVIDAD EN MARCHA Es la puesta en práctica de lo planificado, incluye el monitoreo de las actividades, espacios y tiempos de los responsables de cada actividad, lo cual implica el seguimiento tanto de los contenidos curriculares como del servicio.	ETAPA 5. COMPARTIMOS Y EVALUAMOS LO APRENDIDO En esta etapa se consideran tanto los resultados de la experiencia académica, como el cumplimiento de los objetivos en función del servicio a la comunidad. Grado de protagonismo de los alumnos. Grado de integración entre el aprendizaje, autoevaluación por parte de los alumnos, reflexionar sobre el logro del proyecto. Es el momento de plantear la continuidad o la posibilidad de iniciar otro proyecto.	

ELABORÓ: Equipo pedagógico de Preescolar Jalisco. Dolores Carrillo