



Guía de Proyectos Integradores

Índice

Objetivo General	2
Descripción	2
Fases	6
Fase 1: Lanzamiento	6
Fase 2: Indagación	7
Fase 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica.	8
Fase 4: Presentación pública. Evaluación final.	9
Personajes	10
Recursos	11
Complementos a los Aprendizajes	13
Transversalidad STEAM	14
Enfoque en la educación Socioemocional	15
Evaluación	17
Consideraciones finales	18

Proyectos Integradores

Objetivo General

El presente documento tiene la finalidad de dar a conocer la estructura y características de la propuesta de trabajo para la educación primaria del estado de Jalisco, denominada Proyectos Integradores, a través de los cuales, las y los alumnos, desarrollarán habilidades que les permitan construir aprendizajes en y para la vida a partir de la indagación, pensamiento crítico, comunicación y desarrollo de habilidades socioemocionales. Esta propuesta vincula los saberes de las diferentes asignaturas con el objetivo de resolver una situación problemática de la realidad, para ello los alumnos y alumnas deben poner en práctica todo aquello que desarrollen a lo largo del proyecto.

Descripción

Los Proyectos Integradores son una propuesta flexible que incluyen todo lo necesario para guiar el proceso de aprendizaje del alumno.

Consideran los aprendizajes esperados y contenidos del plan de estudios vigente en cada grado escolar y están diseñados para llevarse a cabo durante un mes.

La **Ficha Didáctica** es el principal documento para el docente, ya que es ahí donde se explica y guía el proceso para desarrollar cada proyecto, a continuación, se describen los componentes de la misma.

Primero se especifica el **Grado Escolar**, el **Mes** que comprende y el **Eje** desde el cual se vinculan los aprendizajes esperados de todas las asignaturas, éste será el mismo en todos los grados escolares e irá cambiando cada mes, por ejemplo, en febrero el eje es Formación Cívica y Ética de 1º a 6º grado. Esto significa que serán temas y contenidos de la asignatura eje, los que inspiran el proyecto y articulan las, actividades, recursos y productos.

A continuación, aparece el **Nombre del Proyecto**, que presenta de forma creativa y adecuada a la edad escolar lo que se realizará en el mismo. Es importante presentar el nombre a toda la comunidad escolar y hacer referencia constante al mismo para lograr su identificación y apropiación.

Posterior al nombre del Proyecto se encuentra la **Pregunta Generadora**, misma que está planteada de tal manera que pueda ser contestada utilizando lo aprendido en el proyecto, se caracteriza por ser abierta, es decir, permite múltiples posibilidades de respuesta, que llevará a las y los alumnos a proponer, inventar, diseñar o resolver, impulsando así el desarrollo de su creatividad. Además, invita a la indagación y presenta un nivel de reto adecuado para los alumnos.

Después encontramos los **Productos Parciales** y **Productos Finales**. Los Productos Parciales forman parte de las evidencias de aprendizaje y ayudarán a dar respuesta a la Pregunta Generadora, estos se definen a detalle a través de Rúbricas, y se irán construyendo a lo largo del Proyecto cada vez que se especifica el trabajo sobre los mismos. El o los Productos Finales son evidencias que se construyen durante momentos específicos y puntuales del Proyecto, al igual que los Productos Parciales son especificados a detalle mediante Rúbricas y serán los entregables a presentar al final del Proyecto durante el evento de cierre, donde se reflejarán aprendizajes y se dará respuesta clara y directa a la Pregunta Generadora.

El **Evento de Cierre** propone la planeación de un momento especial para concluir y socializar los productos construidos a lo largo del Proyecto. Es importante que el evento de cierre contemple la presentación de los productos a distintas personas de la comunidad. Si bien, este evento puede llevarse a cabo de forma presencial, se sugieren alternativas para que se realice a distancia. Concluir y terminar el Proyecto es un momento sumamente importante tanto para el docente como para cada alumna y alumno, se sugiere darle la relevancia necesaria.

Todos los componentes anteriores ayudan a presentar el Proyecto y conforman el primer apartado de la Ficha Didáctica. A continuación, y para explicar de manera general el desarrollo del proyecto, se presenta una breve **Sinopsis del Proyecto**, en la que se narra de forma sintética cómo es que se van vinculando contenidos y la manera en que se entreteje el avance del Proyecto hasta llegar a dar respuesta a la Pregunta Generadora.

Después, en el apartado **¿Qué lograremos?** se incluye una relación de Asignaturas y lo que se pretende lograr en cada una de ellas. Todas las asignaturas quedan involucradas en cada Proyecto, de forma tal, que en cada uno se abordan aprendizajes esperados, contenidos, intenciones didácticas, entre otros del grado y bloque correspondiente, mismos que son una selección que tienen como base los Aprendizajes Sustantivos Para la Vida.

Hasta aquí se ha presentado información general, la Ficha Didáctica después presentará a detalle la guía para el docente, estructurada en cuatro **Fases**. Dentro de cada fase se organiza la información por **Momentos**. Cada momento incluye la **Intención** a lograr en cada alumna y alumno, la **Actividad** a realizar, los pasos a seguir para **Mediar el Proceso**, los **Recursos** incluidos y **Más Opciones** para el docente.

La Ficha Didáctica concluye presentando los **Complementos a los Aprendizajes**, estos son recursos que se utilizan para reforzar de forma directa e intencionada ciertos aprendizajes esperados de las asignaturas de español y matemáticas que requieren un abordaje más profundo. El uso de los Complementos a los Aprendizajes queda sugerido a lo largo de la Ficha Didáctica consiguiendo vincularlos al Proyecto. Es importante utilizarlos para aumentar la práctica y consolidar aprendizajes esperados, sin embargo, queda abierta la posibilidad de incluir otros ejercicios o actividades que el docente considere abonen al mismo objetivo.

Hasta aquí se explica de forma breve el contenido de un Proyecto Integrador, como se menciona anteriormente, su organización es en cuatro **Fases** que ayudan a estructurar el trabajo de mejor manera y dan sentido a los roles y personajes que irán apareciendo. Las cuatro Fases son:

- 1) Lanzamiento.
- 2) Indagación.
- 3) Construcción de Productos Finales. Revisión y Crítica.
- 4) Presentación Pública. Evaluación Final.

Fases

Fase 1: Lanzamiento



Personaje: Jawy/ Alicia/ Agente Julián.

Rol: Explorador

Duración: 2 días

En la fase de **Lanzamiento** se busca conocer los detalles e implicaciones para lograr dar respuesta a la Pregunta Generadora, para ello se viven distintos momentos con sus actividades específicas.

El primer momento es para **Despertar el Interés** de las alumnas y alumnos, su principal finalidad es captar la atención y generar ilusión por aprender a través del Proyecto.

Un segundo momento es **Sensibilizar** a las alumnas y alumnos para comenzar a visualizar la temática del Proyecto y lograr familiarizarse con la misma.

El tercer momento implica **Presentar el Proyecto** a grandes rasgos incluyendo nombre y pregunta generadora.

Es en el cuarto momento que se trabaja con **Visualizar productos parciales, finales y cierre del proyecto** revisando a detalle las Rúbricas.

Un quinto momento busca **Evaluar conocimientos previos** para recuperar experiencias, ideas y conocimientos de las alumnas y alumnos, además de lograr así, tener claridad de las áreas que deberán trabajarse con mayor profundidad.

El sexto y último momento de la fase 1 es para **Planear el Proyecto**, con ello se dará claridad de los tiempos, expectativas y responsabilidades que se tienen que cumplir para llegar al evento de cierre en tiempo y forma.

Fase 2: Indagación



Personaje: Detective

Rol: Mapi/ Paco/ Detective Melisa.

Duración: 6 a 8 días

En la fase de **Indagación** se comienza el proceso de investigación y construcción del aprendizaje para poder dar respuesta a la Pregunta Generadora, mediante distintos momentos que se van intercalando y apareciendo, se sugieren distintas actividades y recursos para lograr los aprendizajes esperados incluidos en el Proyecto.

El primer momento de esta fase es **Generar respuestas para la pregunta**, se inicia así, ya que antes de comenzar a investigar es importante vivir un momento de idear, imaginar y pensar en posibles respuestas a la Pregunta Generadora. Es importante involucrar a los alumnos otorgándoles un rol protagónico de su proceso de aprendizaje, permitir compartan sus saberes, experiencias e ideas propias les ayudará a interesarse realmente dentro de la fase de Indagación.

En la siguiente lista se intercalan, sin un orden riguroso, tres tipos de momentos:

- a) **Construir y consolidar el conocimiento:** momento para favorecer el aprendizaje y consolidar la comprensión de los contenidos.
- b) **Investigar en fuentes confiables:** momento para buscar información, consultar y recurrir a distintos recursos digitales, libros o sitios oficiales para obtener información necesaria que lleve a dar respuesta a la pregunta generadora.

- c) **Investigar con personas:** momento de escuchar a otros miembros de la comunidad, obtener información de personas especialistas o referentes en el tema y consultar a otros para ir construyendo la respuesta a la pregunta generadora.

El último momento que cierra la fase de Indagación es **Comprobar las respuestas iniciales**, se recuerda y revisa aquí el primer momento de la fase y se reconocen los cambios en el pensamiento, los aprendizajes adquiridos y las ideas nuevas descubiertas.

Además de estos momentos se incluyen en esta fase los **Complementos a los Aprendizajes** que se explicarán con mayor detalle en un apartado posterior.

Fase 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica.



Presenta: Uro/ Juan/ Roy

Rol: Artista

Duración: 4 a 5 días

En la fase de **Construcción de productos finales. Revisión y Crítica**, se trabaja especialmente en la construcción de los Productos Finales y se pueden terminar o revisar algunos Productos Parciales. Es la fase de construir, proponer, diseñar, inventar, crear.

El primer momento de esta fase es **Proponer y Seleccionar ideas**, aquí se comienza por concretar los aprendizajes en ideas que pueden servir para la elaboración de los productos.

Después viene el segundo momento, que es **Construir bocetos y prototipos**, se cuida construir los productos siguiendo la rúbrica y aplicando todas las ideas antes generadas.

El tercer momento es para **Revisar y retroalimentar**, se procura que la revisión sea entre alumnas y alumnos además de la intervención del docente y/o miembros de la comunidad. Mirar críticamente los bocetos y/o prototipos ayuda a generar mejoras y conseguir productos de mayor calidad.

El cuarto momento es **Construir productos finales**, aquí se toman en consideración las retroalimentaciones anteriores para realizar los ajustes necesarios y obtener la versión definitiva del producto o productos.

El quinto y último momento es **Ensayar la presentación pública**, resulta importante poder practicar y descubrir áreas de mejora de la presentación final que será el evento de cierre.

Fase 4: **Presentación pública. Evaluación final.**



Personaje: Tipi/ Iván López/ Enrique Enríquez
Rol: Reportero
Duración: 2 días

En la fase de **Presentación pública. Evaluación final**, se vive el evento de cierre y se concluye el proyecto, es una fase importante pues es aquí donde finalmente se dará respuesta a la Pregunta Generadora.

El primer momento es **Presentar públicamente**, en cada Proyecto se sugiere, desde la descripción del Evento de Cierre, que la presentación contemple a otros miembros de la comunidad además de las alumnas, alumnos y docente del grupo. En la medida que se pueda presentar a un público más grande, variado y representativo de la comunidad, las alumnas y alumnos le darán mayor importancia al evento. Esto ayuda a subir el nivel de compromiso, colaboración y motivación, cualidades que interesa desarrollar en el proceso educativo.

El segundo momento es **Reflexionar y retroalimentar**, se vive después de la presentación pública para llevar a las alumnas y alumnos a reconocer los aprendizajes logrados, las competencias desarrolladas, recordar momentos importantes y descubrir áreas de mejora.

El tercer momento es **Evaluar**, al docente se le sugieren y proporcionan instrumentos de evaluación para evidenciar el nivel de logro alcanzado en los distintos aprendizajes esperados que contempla el Proyecto. Este momento busca hacer visible el nivel de comprensión alcanzado en los distintos contenidos abordados para favorecer el mejor acompañamiento del proceso educativo de cada alumna y alumno. Los resultados de la evaluación deben ayudar al docente para intervenir estratégicamente en el plan de mejora de cada una de las y los alumnos a su cargo.

El cuarto y último momento de la fase y del Proyecto es **Concluir**, cada Proyecto termina y cierra reconociendo el valor del esfuerzo, los aprendizajes alcanzados, el crecimiento de cada una y uno, las emociones experimentadas y en general, valorando la riqueza de haber alcanzado a responder a la Pregunta Generadora y presentado el Proyecto en el Evento de Cierre.

Personajes

Las Fases mencionan a una serie de **Personajes** que asumen y modelan roles específicos. Los personajes han sido diseñados con la finalidad de ser atractivos para la edad de las alumnas y alumnos, es por ello que en cada Fase encontramos 3 personajes.

Se presentan por ciclos siendo el ciclo I, primer y segundo grado, el ciclo II, tercer y cuarto grado y el ciclo III, quinto y sexto grado. A continuación, se

muestran todos los personajes que aparecen en los distintos grados escolares de educación primaria.

Fase	Lanzamiento	Indagación	Construcción	Presentación
Rol	Explorador	Detective	Artista	Reportero
	 Jawi	 Mapi	 Uro	 Tipi
	 Alicia	 Paco	 Juan	 Iván López
	 Agente Julián	 Detective Melisa	 Roy	 Enrique Enríquez

Recursos

La Ficha Didáctica, organizada en Fases y dentro de las Fases en Momentos, incluye una gran variedad de Recursos, se describen a continuación algunos de ellos. Se decidió describir aquellos que aparecen en todos o en la mayoría de los Proyectos, sin embargo, pueden aparecer algunos otros distintos o no aparecer alguno de los mencionados ya que cada Proyecto es único y diferente a los demás.

- Video Introductorio: Anima, entusiasma e invita a la participación dentro del Proyecto, además presenta e introduce lo que sucederá a lo largo del mismo. Aparece siempre en la Fase uno.
- Videos de diferente tipo: A lo largo de cada Proyecto pueden ir apareciendo videos para presentar, explicar, mostrar o definir un contenido. Los videos pueden tener diferente duración y estilo, pero siempre estarán vinculados al Proyecto, a la Fase y al Personaje.
- Video de Cierre: Ayuda a concluir y cerrar el Proyecto, recuerda momentos importantes del mismo y genera emociones positivas por haber terminado. Aparece siempre en la Fase cuatro.
- Infografías: Recursos visuales con imágenes y texto que ayudan a presentar o explicar un contenido.
- Presentaciones: Recursos para mostrar, exponer, explicar o presentar un contenido incluyendo más de una diapositiva que puede contener imágenes y/o texto.
- Rúbricas: Elemento descriptivo a manera de escala para detallar los Productos Parciales y Finales de cada Proyecto y que constituye un referente al mismo tiempo que guía el proceso de evaluación.
- Quizzes: Instrumento de evaluación centrada en evidenciar la comprensión y nivel de aprendizaje de los contenidos del Proyecto. Este recurso aparece en el momento de Evaluar principalmente dentro de la Fase cuatro.
- Rueda de las emociones: Elemento alineado a los principios de la educación socioemocional que ayuda a la alfabetización emocional principalmente, se utiliza a lo largo del Proyecto en diferentes momentos.
- Bitácora del Proyecto: Recurso diseñado para guiar, acompañar y orientar el proceso de avance del alumno a lo largo del Proyecto. Funciona como un cuaderno que se irá utilizando en todas las Fases y donde quedarán registradas muchas de las actividades propuestas.

- **Diario del Docente:** Recurso diseñado para guiar, acompañar y orientar el proceso de avance del Docente a lo largo del Proyecto. Ayudará a mantener un registro visible del proceso de aprendizaje de las alumnas y alumnos además de favorecer la reflexión de la práctica docente.

Los Recursos antes descritos se incluyen en versión digital, todos ellos han sido diseñados pensando en poder ser impresos y reproducidos para el uso y aprovechamiento de las alumnas, alumnos, docentes y padres de familia.

Adicional a los Recursos incluidos, pueden aparecer mencionados otros no incluidos en el apartado Más opciones, tal sería el caso de libros de texto para consultar, cuadernos, cartulinas, hojas, equipo electrónico u otros recursos didácticos que se podrían utilizar. El apartado Más opciones presenta la sugerencia que bien puede ser seguida o no por el docente quien tendrá la posibilidad de decidir con cuáles recursos de los no incluidos trabajar en cada caso de acuerdo a su contexto y realidad.

Complementos a los Aprendizajes

Los Complementos a los Aprendizajes mencionados anteriormente en la Fase dos, son actividades de aprendizaje cuyo objetivo principal es practicar, reforzar, consolidar o incrementar un aprendizaje esperado en las asignaturas de español y matemáticas.

Se han diseñado especialmente para cada Proyecto y respetan un enfoque adecuado a la edad, de tal forma que en primer y segundo grado de primaria se les llama **Superpoder**, en tercer y cuarto grado se les llama **Refuerzo** y en quinto y sexto grado se les denomina **Práctica**. De esta forma se facilita la percepción positiva de los mismos por estar presentados de manera positiva.

Los Complementos a los Aprendizajes se vinculan con el Proyecto y se enfocan intencionalmente a desarrollar un aprendizaje esperado concreto y puntual del bloque y grado correspondiente.

Cada Complemento se puede entender como una serie de ejercicios de distinta índole diseñados como recurso digital, el tipo de ejercicios cambia entre Complementos y siempre responde al propósito específico bajo el cual fue diseñado. Se observará que la temática de los ejercicios es compatible y se vincula con el Proyecto.

El docente puede decidir enriquecer los momentos de trabajo con Complementos a los Aprendizajes que aparecen en la Ficha Didáctica. Puede incorporar más ejercicios, más actividades u otros recursos que decida utilizar para mejorar el proceso de aprendizaje de sus alumnas y alumnos. Así mismo, es decisión del docente variar u omitir un determinado Complemento si considera que el nivel del mismo no corresponde a la realidad de su grupo o de determinada alumna o alumno. Sin embargo, no se aconseja omitir el momento de trabajo como tal, ya que es necesario tener tiempo para aumentar la práctica y reforzar los aprendizajes esperados de Español y Matemáticas con especial énfasis.

Transversalidad STEAM

Los Proyectos Integradores tienen un enfoque STEAM, lo que significa que van incorporando elementos de las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas de una forma relacionada y vinculada. Si bien no todos los Proyectos serán totalmente STEAM, siempre aparecerán actividades o recursos que implican la integración de sus distintos elementos.

En educación la interacción entre las distintas disciplinas que conforman el enfoque STEAM, suele verse desvinculada, a través de los Proyectos se consigue su articulación con lo que se impulsa en las alumnas y alumnos la posibilidad de experimentar, integrar, innovar, investigar, crear soluciones creativas y proponer diseños. Además, el enfoque STEAM favorece el interés por las disciplinas que lo componen, áreas altamente demandadas en el ámbito laboral y profesional.

Cada Proyecto va presentando actividades, personajes y recursos que invitan a explorar más estas disciplinas y facilitan su comprensión para aumentar el gusto por ellas.

Cuando sea el caso, el logotipo STEAM estará presente en la Ficha Didáctica, de esta manera será evidente el momento en que se promueve con mayor énfasis el enfoque.



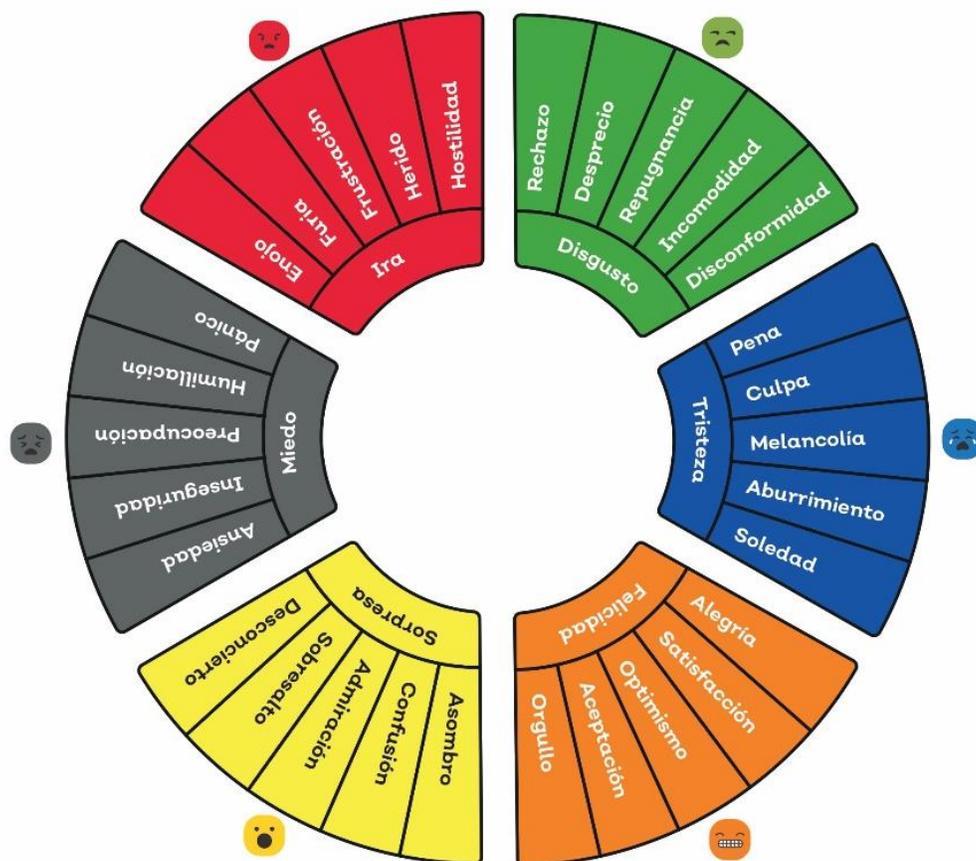
Enfoque en la educación Socioemocional

Es de suma importancia para la formación de las niñas y los niños incluir la educación socioemocional como un componente indispensable, por ello, los Proyectos incluyen de forma integrada actividades y recursos que favorecen el aprender a ser, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a convivir.

Dentro de los recursos se encuentra la Rueda de las emociones, un componente importante pues irá apareciendo a lo largo de cada Proyecto para favorecer el autoconocimiento y la autorregulación, así mismo, abona a generar empatía, promover la autonomía y facilitar la colaboración.

La Rueda de las emociones ha sido diseñada para ir logrando la alfabetización emocional en las alumnas y los alumnos a lo largo de los 6 grados escolares de educación primaria, de esta forma se comienza en el primer grado presentando 6 emociones básicas, mismas que irán aumentando progresivamente hasta llegar a 36 emociones en sexto grado.

El uso de la Rueda de las emociones viene sugerido en cada Proyecto en momentos específicos, cuando aparezca, se utilizará el recurso.



Evaluación

Los Proyectos contemplan la evaluación formativa y la sumativa como elementos de igual importancia para el correcto seguimiento y acompañamiento del alumno.

Enfocado a la evaluación formativa se encuentra el Diario del Docente, aquí se incluyen espacios que le permitirán al docente ir registrando el avance de sus alumnas y alumnos, así mismo se plantean preguntas que le permitirán focalizar la atención en los avances, obstáculos, áreas de oportunidad y logros de aprendizaje de su grupo, favoreciendo así, una retroalimentación acertada, específica y constante, que ayude a cada una y uno de ellos a hacer los ajustes necesarios en su proceso de aprendizaje.

Adicionalmente, cada alumna y alumno tiene su Bitácora del Proyecto, donde irá registrando sus avances, logros, obstáculos y áreas de oportunidad.

Continuando con la evaluación formativa, el Proyecto incluye las Rúbricas de los Productos Parciales y Finales, además de la Rúbrica del Evento de Cierre. Se utilizan a lo largo de las cuatro Fases para guiar el trabajo, al final se invita a usarlas ya con el objetivo de evaluar.

Un correcto uso y manejo del Diario del Docente, de la Bitácora del Proyecto y de las Rúbricas, permitirán contar con una evaluación formativa de calidad.

En cuanto a la evaluación sumativa, el Proyecto incluye un Quiz a responder en la última Fase, este instrumento ayudará a verificar el nivel de comprensión de los contenidos abordados dentro del Proyecto.

La calificación del Quiz, sin embargo, no será el único elemento para calificar, ya que se deberán considerar los elementos de evaluación formativa y el Quiz.

La calificación que se asigne en cada asignatura deberá ser el reflejo de la evaluación formativa y sumativa. La ponderación de cada componente será decisión del docente, sin embargo, se sugiere cuidar el equilibrio entre ambos tipos de evaluación.

Consideraciones finales

Todos los proyectos están diseñados como una propuesta que puede y debe ser enriquecida por el usuario, esto para obtener el mayor beneficio de cada uno.

La experiencia de aprendizaje de cada Proyecto, además de favorecer el aprendizaje significativo de cada alumna y alumno, busca despertar el interés por aprender, la ilusión por aportar ideas, la oportunidad de crear y proponer y la satisfacción de conseguir presentar respuestas a preguntas generadoras de interés y relevancia. Cada Proyecto es en sí mismo una nueva oportunidad de aprendizaje en y para la vida. Confiamos se disfruten y se aprovechen al máximo.