

Proyectos Integradores

Pautas para el diseño

Es importante tener en cuenta que no son pasos con un orden específico, sino que cualquiera de estas pautas puede convertirse en el punto de partida para diseñar el proyecto y el resto van a desarrollarse conforme surjan las ideas y se configuren como elementos estructurales del mismo.

Identificar, seleccionar, consensuar un **tema de interés** para el desarrollo del proyecto.

El docente puede emplear diferentes estrategias para propiciar el interés y negociar con los alumnos el tema que se trabajará.



Identificar y seleccionar los **Contenidos y Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)** de los diferentes Campos formativos que favorezcan, enriquezcan y permitan dar respuesta al problema o situación auténtica a resolver.



Determinar los rasgos de las **metodologías** más pertinentes para el abordaje de los elementos seleccionados y el desarrollo de las acciones que permitan la resolución de la situación problemática y/o auténtica.

Por ejemplo:

- Aprendizaje basado en proyectos comunitarios
- Aprendizaje basado en indagación. Enfoque STEAM
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje servicio
- Gamificación
- Aprendizaje cooperativo
- Método de casos

Para hacer la selección debe tenerse claro el objetivo a lograr, así como las interacciones y procesos que nos llevarán a conseguirlo.



Propiciar o guiar hacia la identificación de una **situación problemática o una situación auténtica** que involucre al tema de interés.

Puede aprovecharse una circunstancia, evento, fenómeno o tarea a la que los alumnos se enfrentan, no únicamente dentro del espacio escolar, sino en su vida cotidiana actual o futura.

Deben proponerse nuevos retos donde las soluciones sean diversas y, por tanto, no se resuelven a través de un conocimiento o procedimiento específico, brindando oportunidades para ensayar, consultar recursos, obtener devoluciones y refinar producciones..



Seleccionar, con base en una necesidad detectada, el o los **ejes articuladores** que conectarán los contenidos de los distintos campos formativos a lo largo del proyecto.



Considerar los **tres principios fundamentales del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** (Alba, s/f):

- Principio 1. **Representación.** Se refiere al contenido y a los conocimientos, es decir qué aprender, por lo que se orienta a ofrecer múltiples formas de acceso a nivel perceptivo y comprensivo.
- Principio 2. **Acción y expresión.** Este principio responde al cómo aprender. El protagonista es el estudiante, por lo que se requiere de una diversidad de formas y estrategias para favorecer el aprendizaje.
- Principio 3. **Participación.** Responde al por qué o para qué. Se trata de hacer uso de estrategias para motivar y hacer partícipes a los alumnos y alumnas de su proceso de aprendizaje.



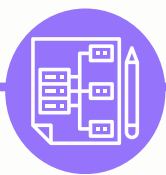
Proyectos Integradores

Pautas para el diseño

Esbozar un **organizador gráfico o redacción**, que nos permita planificar las actividades para el desarrollo del proyecto, en esta pauta es importante:

- Identificar las **producciones** de los alumnos que pueden configurarse como **elementos evaluativos** parciales o finales.
- Generar los **instrumentos** que serán útiles para la **evaluación formativa** y en su caso **sumativa**. Es necesario que, desde el momento en el que se lleva a cabo la planificación se anticipe y defina qué se va a evaluar, cuándo se va a hacer y de qué manera.
- Prever los **mecanismos** para realizar las devoluciones a las y los estudiantes para que sean conscientes de su avance y áreas de oportunidad, esto permitirá que tomen decisiones informadas que les permitan lograr los aprendizajes (**retroalimentación**).

En el trabajo a partir de proyectos la definición de las calificaciones que obtengan los y las estudiantes debe surgir de las actividades realizadas durante todo el proceso y no sólo del producto final.



Determinar el **evento de cierre** que se realizará, éste puede partir:

- Del **interés del alumnado**, por ejemplo: ferias, actividades lúdicas, videos en redes sociales, entre otros.
- De un **Contenido** específico correspondiente a un campo formativo, por ejemplo: exposición sobre temas relacionados con el cuidado de la salud; elaboración e intercambio de reseñas de diversos textos y/o audiovisuales.

La experiencia de socialización que se produce en el evento de cierre se da entre el alumnado y del alumnado con otros integrantes de la comunidad educativa.

El proyecto finaliza con la difusión pública de sus producciones, respuestas, propuestas, artefactos, etcétera.



Diseñar las **actividades** para cada etapa del Proyecto Integrador contemplando:

- Temporalidad en que se realizarán
- Materiales y recursos didácticos necesarios (aquellos que podemos utilizar, que es pertinente realizar o que será necesario solicitar)
- Motivación
- Trabajo colaborativo
- Planificación de tareas
- Investigación y búsqueda de información
- Análisis, síntesis y gestión de la información
- Elaboración de productos

Verificar que los elementos anteriores sean gestionados para propiciar la inclusión y atender a la diversidad.

