

RecreaDigital

Proyectos Integradores

**“De su implementación a su
construcción en el marco del Plan y
programas de estudio 2022”**

Sesión 4

Propósitos

Que los participantes:

- Se inicien en el diseño de Proyectos Integradores.
- Esbocen una propuesta de organización y contenido para la etapa de formación con los colectivos escolares.



Sesión 4

Temas:

- Pautas para el diseño de un PI.
- Cierre del módulo I.



Pautas para el diseño de un PI

Tiempo de activación física

Pongámonos en movimiento con la actividad [“Juego rítmico”](#)



Nuestras pautas de diseño

Socialicemos el contenido del texto “Pautas para el diseño”

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.



Juguemos a la ruleta

Leamos el texto [“Pautas para el diseño”](#)

Giremos la ruleta y describamos un ejemplo para la pauta que resultó.



Esbocemos un Proyecto Integrador

- Consiste en una idea general del Proyecto Integrador.
- Seleccionemos una pauta que sirva como elemento detonador del diseño creativo.
- Utilicemos las pautas en el orden que consideremos pertinente, se pueden utilizar todas, obviar algunas o integrar una acción nueva que no se menciona en las mismas.
- Registrar las ideas como un texto en prosa, punteo, nota de audio u organizador gráfico.
- Compartamos nuestra propuesta con otros compañeros de grado y analicemos la viabilidad en las aulas. De ser posible implementémoslo y registremos nuestro proceso.



La Inteligencia Artificial (IA) y el diseño

Exploremos la herramienta [Chat GPT](#).

Con base en nuestro esbozo, describamos las instrucciones en le Chat GPT.

Recordemos precisar:

- Qué es un especialista en el diseño de proyecto.
- A qué grado va dirigido.
- Cuáles son las etapas.
- Qué tipo de evaluación.
- Entre otros detalles.



La Inteligencia Artificial (IA) y el diseño

Reflexionemos:

- ¿Cuáles son los beneficios de las herramientas IA?
- En el campo de la educación, específicamente para la creación de proyectos ¿Cuál es su espectro de uso?



Cierre del módulo I

¿Qué fue lo que aprendimos?

Reflexionemos a cerca de lo que hemos aprendido en este módulo, utilicemos los siguiente planteamientos:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Cómo lo aprendí?
- ¿De qué manera lo que aprendí incide en mi práctica educativa?
- Para ampliar mi conocimiento ¿De qué otros temas me gustaría aprender?



Recrea Digital



Educación

