

Anexo 2. Infografías de las Metodologías Sociocríticas para el Trabajo por Proyectos

Aprendizaje Basado en Indagación STEAM



I. ¿Por qué surge?

- Está propuesto a partir de la observación de un declive en el estudio de las ciencias.
- Se ha observado que hay una brecha de género en cuestiones científico-tecnológicas.
- Atiende a una demanda de una adecuada enseñanza de las ciencias que responda a la curiosidad de las y los NNA.
- En la NEM esta metodología se plantea desde la transdisciplinariedad.

II. Aspectos que favorece

- El desarrollo del pensamiento crítico.
- Compromete a las y los estudiantes con preguntas o problemas de orientación científica o tecnológica.
- Incita al alumnado a que planifiquen y realicen indagaciones o diseños tecnológicos en el campo, aula o laboratorio.
- Sensibiliza a niñas, niños y adolescentes a priorizar las evidencias conseguidas a través de los diseños experimentales.
- Permite concientizar a niñas, niños y adolescentes a construir explicaciones basadas en evidencias.



III. Fases

- FASE 1** Saberes de nuestra comunidad.
- FASE 2** Indagamos.
- FASE 3** Comprendemos.
- FASE 4** Socializamos y aplicamos.
- FASE 5** Reflexionamos el camino andado.

Aprendizaje Servicio



I. ¿En qué consiste?

Integrar el servicio a la comunidad con el estudio académico, crear comunidad y red social para que las y los estudiantes desarrollen sentido de responsabilidad y compromiso con su entorno.

Permite que NNA desarrollen proyectos que vinculan el interés personal y el de la comunidad.

La comprobación de lo que se estudia tiene una aplicación en la vida cotidiana.

Esta propuesta sigue la secuencia:

**aprendizaje+servicio+proyecto+
participación+reflexión**

II. Elementos fundamentales

- Detección de una necesidad social.
- Diseño de un servicio como respuesta.
- Desarrollo de los aprendizajes necesarios para su puesta en práctica.



III. Etapas

ETAPA 1 Punto de partida.

ETAPA 2 Identificamos necesidades para definir el servicio.

ETAPA 3 Organicemos las actividades.

ETAPA 4 Creatividad en marcha.

ETAPA 5 Valoramos y compartimos nuestros logros.



Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

I. ¿En qué consiste?

- Busca el aprendizaje del alumnado a través de la resolución de problemas reales.
- Integra diferentes perspectivas interrelacionadas en la atención de un mismo problema.
- Favorece el desarrollo del pensamiento crítico.
- Al resolver problemas se desarrolla la creatividad y la imaginación para asumir retos.



II. Aspectos que favorece

- Hace del proceso de aprendizaje una experiencia para la vida más allá del aula.
- Propicia la generación de distintas propuestas de solución.
- Formación de sujetos solidarios con su comunidad y responsables de la naturaleza.

III. Momentos

MOMENTO 1 Presentamos.

MOMENTO 2 Recolectamos.

MOMENTO 3 Definimos el problema.

MOMENTO 4 Organizamos la experiencia.

MOMENTO 5 Vivimos la experiencia.

MOMENTO 6 Valoramos la experiencia.

Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios



I. ¿En qué consiste?

Permite la reconstrucción de significados a partir de diversos escenarios pedagógicos y de acciones transformadoras del entorno.

II. Elementos fundamentales

Exploración del entorno inmediato con la intención de identificar diversas situaciones problema y construir alternativas de solución mediante el trabajo colaborativo.

Experimentar creativamente la resolución de problemas sociales, culturales y pedagógicos que se presentan en diferentes escenarios.

III. Fases y momentos

Fase 1. Planeación

- Identificamos (momento 1)
- Recuperamos (momento 2)
- Planificamos (momento 3)

Fase 2. Acción

- Nos acercamos (momento 4)
- Vamos y volvemos (momento 5)
- Reorientamos (momento 6)
- Seguimos (momento 7)

Fase 3. Intervención

- Integramos (momento 8)
- Difundimos (momento 9)
- Consideramos (momento 10)
- Avanzamos (momento 11)

