

MATERIAL DE TRABAJO · CNEB

Desarrollo Curricular en la Institución Educativa

El "currículo vivo": del diseño pedagógico a la práctica en el aula con el estudiante como protagonista activo del aprendizaje.

NIVEL

Educación Primaria

ENFOQUE

Competencias · STEAM · IA

DIAPOSITIVAS

9 secciones

¿Qué es un proyecto de aprendizaje?

En el marco del CNEB, el proyecto de aprendizaje es una forma de desarrollar competencias de manera integral que nacen de los intereses y necesidades de los estudiantes, así como de las problemáticas vinculadas a su vida real.



Participación activa

Estudiantes involucrados en la planificación, organización y toma de decisiones. Aprendizaje activo, creativo, colaborativo y vivencial.



Actividades articuladas

Conjunto de actividades vivenciales o experienciales durante un período determinado, vinculadas a situaciones de interés.

FASES DEL PROYECTO

1

Planificación

Diseño conjunto docente-estudiante

2

Ejecución

Desarrollo de actividades articuladas

3

Comunicación

Presentación y difusión de productos

★ Evaluación permanente y diferenciada en todo el proceso

04

Características del proyecto en el aula

Condiciones esenciales para que el proyecto promueva el desarrollo competencial en las y los estudiantes.



Situación de interés o problema real

Se genera a partir de una situación de interés de los estudiantes o de un problema del contexto cercano.



Planificación docente-estudiante

Docente y estudiantes planifican juntos el proyecto. Se evidencia participación activa y co-construcción.



Productos como evidencia

El producto permite evidenciar la adquisición de aprendizajes y el nivel de desarrollo competencial.



Participación comunitaria

Participa activamente la familia y la comunidad como recursos humanos que enriquecen el aprendizaje.

Selección del contexto y preplanificación



Testimonio del Prof. Adrián

Identificación del problema de contexto

"Observo que mis estudiantes compran golosinas constantemente y no consumen los alimentos de Qali Warma. Sus respuestas sobre alimentación me dejaron muy preocupado. Me gustaría determinar con ellos qué podemos hacer."

MATRIZ DE PREPLANIFICACIÓN DOCENTE

¿CÓMO LO HAREMOS?

Encuestas, preparación de comidas, feria gastronómica, invitación a familias y comunidad.

¿QUÉ HAREMOS?

Elaborar plan de acción, investigar, escribir textos instructivos, organizar gráficos estadísticos.

¿QUÉ NECESITAREMOS?

Libros C&T, cuadernillos, programas de IA, papelotes, plumones y materiales de cocina.

Creando condiciones para el aprendizaje participativo

1 Ambiente de confianza

Crear un clima de escucha mutua para que los estudiantes se sientan cómodos, respondan y formulen preguntas libremente.

3 Acondicionamiento del aula

Disponer el ambiente físico para que todos puedan mirarse durante el diálogo colectivo y participar.

2 Participación sin censuras

Estimular la participación respetando creencias, saberes diversos y cosmovisión de los estudiantes.

4 Planificación conjunta

Diseñar con los estudiantes lo que aprenderán: acciones, tareas, equipos de trabajo, plazos y recursos.



El rol del docente es mediar la conversación, haciendo preguntas que ayuden a precisar ideas sin corregir ni censurar. Las anotaciones en el papelógrafo permiten co-construir las actividades del proyecto.

Elementos del proyecto de aprendizaje

Ejemplo de título:



"Viviendo Saludable"

i

Título: Describe la situación o problema de interés de los estudiantes.

ii

Propósitos: Competencias, capacidades, desempeños y productos (evidencias).

iii

Sesiones: Organización de situaciones, estrategias y condiciones de aprendizaje.

iv

Situación significativa: Reto contextualizado que moviliza competencias.

v

Escenarios: Dentro y fuera del aula, espacios comunitarios.

Elementos adicionales (vi–viii)

vi

Recursos humanos: Docentes, familias, miembros de la comunidad y sabios.

vii

Materiales: Educativos, equipos y recursos dentro y fuera de la I.E.

viii

Cronograma: Sesiones con actividades, visible en el aula para todos.

ix · EVALUACIÓN DEL PROYECTO

- Visibiliza aprendizajes, no solo el producto tangible
- Ubica al estudiante en nivel de desarrollo competencial
- Participan sabios y personas notables de la comunidad

Los 3 procesos de la planificación curricular

P1

Determinar el propósito de aprendizaje

Con base en las necesidades identificadas en los estudiantes y las competencias del currículo.

P2

Determinar las evidencias de aprendizaje

Y los criterios de evaluación que se usarán para valorarlas y comprobar lo aprendido.

P3

Diseñar y organizar situaciones y estrategias

Condiciones pertinentes al propósito de aprendizaje definido para el proyecto.

P1 · CÓMO APLICARLO

Analizar competencias y capacidades del CNEB. Identificar en los estándares el nivel esperado. Seleccionar enfoques transversales coherentes con la situación significativa.

P2 · QUÉ DEFINIR

Definir evidencias de aprendizaje, criterios e instrumentos de evaluación que permitan conocer los progresos de los estudiantes respecto de los propósitos definidos.

P3 · QUÉ DESCRIBIR

Detallar la situación significativa planteada en la planificación anual. Puede reajustarse a necesidades de aprendizaje observadas o surgidas durante la ejecución.

La situación significativa

El gran reto del docente: plantear una situación que conjugue propósitos de aprendizaje, necesidades e intereses de los estudiantes con su contexto real.

Nota importante

"Usar una situación significativa no implica colocar al estudiante en desafío frente a contenidos, sino en un actuar para poner en práctica sus competencias."

UNA BUENA SITUACIÓN SIGNIFICATIVA IMPLICA:

Contexto real o simulado

Circunstancia que rodea a la situación y le da vida a la experiencia. Centrado en los intereses de los propios estudiantes.



Contextualización real

Retos o desafíos claros

Se convierten en propósitos de aprendizaje que orientan al estudiante en cada sesión. Deben relacionarse con los productos.



Propósito orientador

Saberes previos y progresión

El reto debe demandar que los estudiantes usen sus saberes previos y progresen hacia un nivel mayor de desarrollo.



Progresión de aprendizaje

Un currículo *vivo* en cada aula

La planificación por proyectos transforma el aula en un espacio de aprendizaje activo, contextualizado y con sentido para cada estudiante.

- Partir del contexto real

- Co-construir con estudiantes

- 3 procesos de planificación

- Evaluación permanente

- Comunidad como recurso

- Situación significativa

Material pedagógico preparado por

Ing. José Fernando Davelouis Mendiá