

Ideas en Acción: Construimos Propuestas para el Bienestar de Nuestra I.E.I Puerto Laguna

Persona y sociedad | Creatividad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes de secundaria desarrollarán habilidades creativas y colaborativas para identificar y proponer soluciones que mejoren el bienestar en su institución educativa, la I.E.I Puerto Laguna. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los jóvenes explorarán problemáticas reales del entorno escolar, fomentando su pensamiento crítico, creatividad y trabajo en equipo. Este proceso los conecta directamente con su vida cotidiana, ya que aprenden a detectar necesidades concretas y a diseñar propuestas que pueden implementarse en su comunidad. Además, el proyecto les proporciona competencias para comunicar sus ideas y valorar la importancia de participar activamente en la mejora de su entorno, promoviendo un sentido de pertenencia y responsabilidad social. Al concluir, los estudiantes habrán creado un producto tangible que representa una solución viable para su I.E.I, integrando conocimientos, habilidades y actitudes en un contexto real y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y analizar problemáticas que afectan el bienestar en la I.E.I Puerto Laguna.
- Generar propuestas creativas y viables para mejorar la convivencia y el ambiente escolar.
- Colaborar efectivamente en equipos para diseñar y planificar un proyecto comunitario.
- Comunicar ideas y soluciones de manera clara y persuasiva ante sus compañeros y docentes.
- Evaluar el impacto potencial de sus propuestas en el bienestar de la comunidad educativa.

Recursos Necesarios

- Pizarras blancas y marcadores de colores (2 sets)
- Hojas tamaño carta y rotafolios (al menos 5 hojas por grupo)
- Computadoras o tablets con acceso a internet (1 por grupo)
- Materiales para prototipado: cartulinas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, colores, papel de construcción
- Proyector y equipo de audio para presentaciones
- Cuadernos y bolígrafos para cada estudiante
- Videos cortos sobre proyectos escolares de mejora comunitaria (2 videos, aprox. 3 minutos cada uno)
- Plantillas impresas para lluvia de ideas y mapas mentales

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre trabajo en equipo y comunicación interpersonal.
- Experiencia previa con dinámicas de lluvia de ideas y resolución de problemas.
- Habilidades básicas en el uso de dispositivos digitales para búsqueda de información y presentación.
- Comprensión de la realidad y contexto de su escuela y comunidad.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo nuestro entorno y detectando necesidades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el proyecto para que comprendan la importancia de identificar problemáticas en su escuela y motivarlos a participar activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Cuáles son algunos problemas o situaciones que ustedes han notado que afectan el bienestar en nuestra escuela?"

Estudiantes: Responden en voz alta. Se anotan respuestas en la pizarra para visualizarlas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "¿Sabían que muchas escuelas en el mundo mejoran su ambiente gracias a ideas de estudiantes como ustedes? Hoy ustedes serán esos agentes de cambio".

Estudiantes: Escuchan atentos y muestran interés.

Contextualización:

Docente: Explica cómo el proyecto ayudará a identificar problemas reales y a crear soluciones que pueden transformar positivamente la vida escolar.

Estudiantes: Reflexionan y hacen preguntas para clarificar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el reto: "Vamos a trabajar en equipos para identificar un problema específico y luego diseñar una propuesta para mejorarlo. Para ello, usaremos técnicas creativas y colaborativas".

Estudiantes: Se preparan para iniciar actividades de trabajo en equipo.

Actividad 1: Lluvia de ideas sobre problemáticas escolares

- **Objetivo:** Identificar problemas que afectan el bienestar en la I.E.I Puerto Laguna.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en grupos de 4.
 - Cada grupo recibe hojas y marcadores.
 - Durante 20 minutos, deben listar al menos 5 problemas que hayan observado en la escuela que afectan el bienestar de todos.
 - Luego, eligen el problema que consideran más relevante para trabajar.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Lista de problemas y elección del problema prioritario.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre los grupos, pregunta "¿Por qué consideran importante este problema?", "¿A quién afecta?", ayuda a concretar ideas.

Actividad 2: Análisis del problema seleccionado

- **Objetivo:** Profundizar en la comprensión del problema para diseñar una propuesta efectiva.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo responde las siguientes preguntas en hojas: "¿Cuál es la causa principal de este problema?", "¿Quiénes son afectados?", "¿Qué consecuencias tiene?", "¿Qué se ha intentado hacer hasta ahora?".
 - Discuten y elaboran un breve diagnóstico.
- **Organización:** Mismos grupos de 4.
- **Producto:** Diagnóstico escrito sobre el problema.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita preguntas guía y asegura que los estudiantes profundicen en el análisis, promoviendo el pensamiento crítico.

Actividad 3: Inspiración y ejemplos de propuestas

- **Objetivo:** Conocer ejemplos reales para motivar la creatividad y aplicabilidad.
- **Instrucciones:**
 - Se proyectan dos videos cortos que muestran proyectos estudiantiles exitosos para mejorar su escuela.
 - Después de cada video, se realiza una breve discusión: "¿Qué ideas les gustaron?", "¿Cómo podrían aplicar algo similar aquí?".
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Lista oral de ideas inspiradoras.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Modera la discusión, refuerza la relación entre creatividad y solución de problemas.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a investigar brevemente ejemplos adicionales en internet y compartirlos con el grupo.
- **Para estudiantes con dificultades:** Se ofrece apoyo individual para guiar el análisis del problema, usando preguntas más sencillas y ejemplos concretos.

Transición

Docente: "Ahora que conocen bien el problema y tienen ideas inspiradoras, en la próxima sesión comenzaremos a imaginar soluciones creativas para nuestra escuela".

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada grupo compartir en una frase cuál es el problema escogido y por qué lo eligieron.

Estudiantes: Comparten sus respuestas en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

Preguntas para los estudiantes:

- ¿Qué aprendieron hoy sobre los problemas de nuestra escuela?
- ¿Cómo creen que su propuesta puede ayudar a mejorar el bienestar?
- ¿Qué dificultades tuvieron para decidir el problema prioritario?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación y resalta la importancia de elegir un problema concreto para trabajar con foco.

Transferencia:

Docente: Advierte que en la siguiente sesión comenzarán a diseñar propuestas de solución.

Sesión 2: Diseñando propuestas creativas para nuestra escuela

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar lo aprendido y preparar a los estudiantes para la fase creativa de generación de ideas y diseño de propuestas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Recordemos el problema que identificaron. ¿Qué soluciones se les ocurren de manera rápida?"

Estudiantes: Responden en voz alta; se anotan ideas breves en pizarra.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: "Vamos a usar técnicas creativas para generar ideas nuevas y originales que puedan cambiar nuestra escuela".

Contextualización:

Docente: Explica que la creatividad es fundamental para resolver problemas reales y que todas las ideas son valiosas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Tormenta de ideas guiada

- **Objetivo:** Generar múltiples ideas para solucionar el problema identificado.
- **Instrucciones:**
 - En el mismo grupo, durante 25 minutos, realizan lluvia de ideas sin juzgar ninguna propuesta.
 - Se utilizan plantillas con preguntas para guiar la creatividad (por ejemplo, "¿Qué pasaría si...?").
 - El docente recuerda la regla de no criticar ideas para fomentar la creatividad.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Lista extensa de ideas.
- **Rol del docente:** Anima, registra ideas destacadas y mantiene el ambiente positivo.

Actividad 2: Selección y desarrollo de la propuesta

- **Objetivo:** Elegir la idea más viable y desarrollarla en un plan básico.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo revisa sus ideas y elige una para desarrollar.
 - Completa una ficha con: Nombre de la propuesta, objetivos, pasos para implementarla, recursos necesarios.
 - Discuten roles para la ejecución y posibles obstáculos.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Ficha con propuesta desarrollada.
- **Tiempo:** 40 minutos.

- **Rol del docente:** Orienta en la viabilidad y claridad del plan, hace preguntas para profundizar.

Actividad 3: Prototipado rápido

- **Objetivo:** Representar visualmente la propuesta para facilitar su comprensión y presentación.
- **Instrucciones:**
 - Usando materiales, cada grupo crea un prototipo o maqueta simple de su propuesta (puede ser dibujo, modelo, cartel).
 - El docente muestra ejemplos para inspirar.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Prototipo o maqueta de la propuesta.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con materiales y técnicas, fomenta creatividad y colaboración.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a preparar argumentos para defender la propuesta.
- **Para estudiantes con dificultades:** Se ofrece apoyo para organizar ideas y construir el prototipo con guía directa.

Transición

Docente: "En la siguiente sesión, practicaremos cómo presentar sus propuestas a toda la comunidad educativa".

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte rápidamente el nombre de su propuesta y un beneficio clave.

Docente: Resume la diversidad de ideas y la importancia de pensar en soluciones concretas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al crear ideas?
- ¿Cómo ayudó el trabajo en grupo a mejorar sus propuestas?
- ¿Qué aprendieron sobre la importancia de planificar antes de actuar?

Retroalimentación:

El docente motiva la participación y destaca el esfuerzo creativo.

Transferencia:

Se adelanta que en la próxima sesión aprenderán a comunicar sus ideas eficazmente.

Sesión 3: Preparando la presentación de nuestras propuestas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Motivar a los estudiantes a comunicar sus ideas con confianza y claridad.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Qué hace que una presentación sea interesante y fácil de entender?"

Estudiantes: Responden y el docente anota aspectos clave.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto de una presentación juvenil exitosa.

Contextualización:

Se destaca la importancia de la comunicación para lograr que sus propuestas sean consideradas y aceptadas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Guionando la presentación

- **Objetivo:** Organizar el mensaje para explicar la propuesta claramente.
- **Instrucciones:**
 - Grupos redactan un guion con introducción, explicación de problema, solución propuesta, beneficios y cierre.
 - Se les entrega una plantilla para guiar el proceso.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Guion escrito para presentación.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Revisa guiones, sugiere mejoras y apoya con frases claras.

Actividad 2: Ensayo y retroalimentación entre pares

- **Objetivo:** Practicar la presentación y mejorarla con retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su propuesta al grupo vecino (4 personas), quienes ofrecen comentarios constructivos.

- Se usa una lista de cotejo para retroalimentar aspectos como claridad, entusiasmo y organización.
- **Organización:** Grupos de 4, en parejas de grupos.
- **Producto:** Presentación oral mejorada y lista de retroalimentación recibida.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, guía la retroalimentación y ayuda a resolver dudas.

Actividad 3: Ajustes finales

- **Objetivo:** Incorporar la retroalimentación para perfeccionar la presentación.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos revisan y ajustan su guion y prototipo según los comentarios recibidos.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Guion y prototipo finalizados.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya en la revisión y alienta a mejorar la confianza.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a practicar frente a un espejo o grabarse para autoevaluarse.
- **Para estudiantes con dificultades:** Se les asigna un papel específico (por ejemplo, apoyo visual o manejo de materiales) para facilitar su participación.

Transición

Docente: "En la próxima sesión presentaremos nuestras propuestas a toda la clase y reflexionaremos sobre el proceso".

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Se hace un resumen grupal sobre la importancia de la comunicación en la presentación de ideas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendieron sobre presentar sus ideas en público?
- ¿Cómo la retroalimentación mejoró sus propuestas?
- ¿Qué emociones experimentaron al practicar sus presentaciones?

Retroalimentación:

El docente destaca el esfuerzo y el progreso en la comunicación efectiva.

Transferencia:

Se alienta a aplicar estas habilidades en otras situaciones escolares y personales.

Sesión 4: Presentando y reflexionando sobre nuestras propuestas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para la presentación final y generar un ambiente de respeto y escucha activa.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Qué recomendaciones darían para escuchar bien a quienes presentan?"

Estudiantes: Comparten ideas para fomentar respeto y atención.

Motivación y enganche:

Docente: Recuerda que este es un momento para compartir y aprender unos de otros, y que sus propuestas pueden transformar la escuela.

Contextualización:

Se enfatiza la importancia del compromiso y la colaboración para el bienestar común.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Presentación de propuestas

- **Objetivo:** Comunicar eficazmente la propuesta creada para mejorar el bienestar escolar.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su propuesta ante toda la clase, utilizando su guion y prototipo.
 - Los demás estudiantes escuchan atentamente y toman notas para preguntas o comentarios.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y prototipo expuesto.
- **Tiempo:** 70 minutos (aproximadamente 15 minutos por grupo si hay 4 grupos).
- **Rol del docente:** Modera, controla tiempos, promueve respeto y apoyo entre compañeros.

Actividad 2: Preguntas y retroalimentación grupal

- **Objetivo:** Fomentar la evaluación constructiva y el diálogo.
- **Instrucciones:**
 - Después de cada presentación, se abre espacio para preguntas y comentarios respetuosos.
 - El docente guía para que la retroalimentación sea positiva y enfocada en mejorar.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Registro de comentarios y sugerencias.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el diálogo, asegura que todos los grupos reciban comentarios.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a reflexionar sobre cómo aplicar lo aprendido en otros ámbitos.
- **Para estudiantes con dificultades:** Se les brinda apoyo para formular preguntas o comentarios respetuosos.

Transición

Docente: "Ahora cerraremos reflexionando sobre todo lo aprendido y lo que podemos hacer para seguir mejorando nuestra escuela".

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Se elabora un mapa mental colectivo en la pizarra con las palabras clave: Problemas, Propuestas, Trabajo en equipo, Comunicación, Bienestar.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió su visión sobre el bienestar en nuestra escuela?
- ¿Qué habilidades creen que mejoraron durante este proyecto?
- ¿Qué harían diferente en otro proyecto similar?

Retroalimentación:

El docente felicita a los estudiantes por su compromiso y creatividad, y destaca la importancia de seguir participando activamente en su comunidad.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a compartir sus propuestas con otros miembros de la comunidad escolar y a pensar en acciones concretas para implementarlas.

Tarea o reto:

Invitar a cada estudiante a conversar con su familia o amigos sobre una propuesta para mejorar algún espacio cercano y traer esa idea a la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la sesión 1 para identificar conocimientos previos y problemáticas; formativa durante sesiones 1 a 3, con observación directa, retroalimentación y autoevaluación; sumativa en la sesión 4 con la presentación final y reflexión sobre el aprendizaje.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y analizar problemáticas relevantes (relacionado con el objetivo 1).
- Creatividad y viabilidad en la generación de propuestas (objetivo 2).
- Trabajo colaborativo y cumplimiento de roles en equipo (objetivo 3).
- Claridad y efectividad en la comunicación oral y visual (objetivo 4).
- Reflexión crítica sobre el impacto de sus propuestas (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en las actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar las presentaciones orales y prototipos, considerando creatividad, claridad y pertinencia.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios breves al finalizar cada sesión.
- Portafolio con evidencias: listas de problemas, diagnósticos, propuestas, guiones y prototipos.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y análisis de problemas elaborados en el grupo (objetivo 1).
- Ficha con propuesta desarrollada y prototipo (objetivos 2 y 3).
- Guion y presentación oral ante el grupo (objetivo 4).
- Reflexiones escritas y orales durante las sesiones finales (objetivo 5).