

Metodologías Sociocríticas en la Nueva Escuela Mexicana



Aprendizaje basado en Proyectos Comunitarios

Permite explorar el entorno inmediato para identificar situaciones-problemas y construir alternativas de solución creativas mediante el trabajo colaborativo.



FASE 1 Planeación Se identifica un problema



- Momento 1**
Identificación del Problema real
- Momento 2**
Recuperación de conocimientos previos
- Momento 3**
Planificación
Pasos a seguir



FASE 2 Acción Producciones que permiten ver el problema



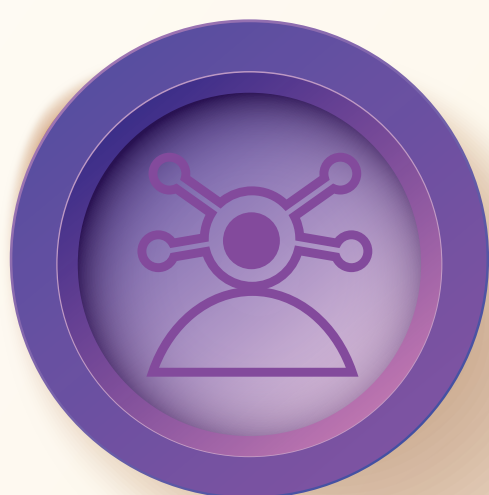
- Momento 4**
Acercamiento
Exploración del problema
- Momento 5**
Comprensión y Producción
- Momento 6**
Reconocimiento Avances y dificultades
- Momento 7**
Concreción
Primera versión



FASE 3 Intervención Difusión Seguimiento



- Momento 8**
Integración
- Momento 9**
Difusión
- Momento 10**
Consideraciones Seguimiento y retroalimentación
- Momento 11**
Avances
Toma de decisiones



Aprendizaje basado en Indagación (STEAM)

Permite planificar e indagar con preguntas o problemas de orientación científica o tecnológica, que orienten a la formulación de explicaciones y diseños experimentales.



FASE 1 Introducción al tema Conocimientos previos Identifica la problemática



FASE 2 Diseño de investigación Indagación en el aula



FASE 3 Análisis e interpretación de datos Síntesis de ideas



FASE 4 Resultados de indagación



FASE 5 Metacognición



Aprendizaje basado en Problemas (ABP)

Permite la solución de problemas reales contribuyendo al desarrollo del pensamiento crítico, la solidaridad con la comunidad y responsabilidad con la naturaleza.



Momento 1 Presentemos Reflexión inicial



Momento 3 Formulemos el problema



Momento 5 Vivamos la experiencia



Momento 2 Recolectemos Exploran y recuperan saberes sociales y escolares



Momento 4 Organicemos la experiencia



Momento 6 Resultados y análisis



Aprendizaje Servicio (AS)

Permiten integrar el servicio a la comunidad para desarrollar el sentido de responsabilidad y compromiso social.



Etapa 1 Punto de Partida



Etapa 2 Lo que sé y lo que quiero saber



Etapa 3 Organicemos las actividades



Etapa 5 Compartimos y evaluamos lo aprendido



Etapa 4 Creatividad en marcha



Aprendizaje basado en Proyectos Comunitarios (ABP)



- Identificación
- Recuperación
- Planificación

1 Planeación



- Acercamiento
- Comprensión y producción
- Reconocimiento
- Concreción

2 Acción



- Integración
- Difusión
- Consideraciones
- Avances

3 Intervención



Aprendizaje basado en la Indagación STEAM Como enfoque



- Introducción
- Uso de conocimientos previos
- Identificación de problemática

Fase I



- Diseño de Investigación
- Desarrollo de la indagación

Fase II



- Organizar y estructurar respuestas

Fase III



- Presentación de resultados
- Aplicación

Fase IV



- Metacognición

Fase V



Aprendizaje basado en la Problemas (ABP)



- Reflexión inicial

1 Presentemos



- Explora y recupera saberes y conocimientos previos

2 Recolectemos



- Determina con claridad el problema sobre el que se trabajará

3 Formulemos el problema



- Plantea una ruta de trabajo

4 Organicemos la experiencia



- Indagación para comprender e intervenir para transformar

5 Vivamos la experiencia



- Divulgación y valoración

6 Resultados y análisis



Aprendizaje servicio (AS)



1 Punto de partida



2 Lo que se y lo que quiero saber



3 Organicemos las actividades



4 Creatividad en marcha



5 Compartimos y evaluamos lo aprendido