

RED DE COMUNIDADES DE APRENDIZAJE (RCA)

FASE DE DISEÑO DE PROYECTOS (INDAGACIÓN Y PLANIFICACIÓN)

ACTIVIDAD ORIENTADORA N°2

“La pregunta impulsora, el objetivo y el producto de nuestro proyecto”

Esta actividad está destinada a todos los participantes de las nueve comunidades de aprendizaje que se encuentran en la instancia de **diseño del proyecto**. En este momento es posible que se estén preguntado ¿Cómo nace un proyecto? Juan José Vergara (2015) nos ayuda a pensar este aspecto:

Hay quien entiende que un proyecto solo puede surgir a partir de los intereses espontáneos de los alumnos. Otros defienden la planificación estricta de cada momento del proyecto, empezando por su nacimiento. [...] Creo que un proyecto nace en una intersección de caminos. Un punto de encuentro que invita a parar, escucharse y negociar. (p. 62.)

Es en ese punto de intersección en el que podremos crear momentos únicos que encienden el deseo de aprender. Y para esto, qué mejor que abrir preguntas.

En la Formación general hemos destacado el **valor de las preguntas** para impulsar proyectos. Y concluimos que una pregunta impulsora:

- Impulsa el pensamiento
- Impulsa la aventura de un aprendizaje profundo, significativo
- Impulsa la integración de conocimiento de diferentes disciplinas
- Impulsa la exploración y/o investigación
- Impulsa la acción para resolver un problema o una necesidad de una comunidad

Una pregunta impulsora pone en marcha **un plan** que nos conducirá al resultado deseado: aprender y contribuir a resolver un problema o necesidad detectada. Por eso, docentes y estudiantes tienen el gran desafío de construir **LA PREGUNTA** que guiará todo el trayecto, que se traducirá en un **OBJETIVO**, y se concretará en un fruto o **PRODUCTO FINAL**.

Esta segunda actividad orientadora tiene tres partes y les permitirá:

- a) Definir la pregunta impulsora
- b) Redactar el objetivo general (o propósito) del proyecto
- c) Identificar el producto final del proyecto



Primera parte: LA PREGUNTA

Ya hemos elegido la **Comunidad de pertenencia** y redactado el **contexto**. Es entonces el momento de **definir esa pregunta** que encenderá en nuestros estudiantes el deseo de aprender, motivará la indagación y la búsqueda de soluciones.

Para ello les proponemos un ejercicio que nos ayudará a FORMULAR preguntas teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Será redactada y pensada junto a los estudiantes en la escuela
- Implicará un reto/desafío con diferentes vías de respuesta.
- Desencadenará un proceso de indagación y acción relacionada con la Comunidad elegida (Saludable, deportiva, creativa, productiva, etc.)
- Requerirá conectar con los contenidos de diferentes disciplinas
- Motivará la solución del problema o desafío planteado en el contexto.
- Fomentará la creatividad y la innovación
- Estimulará el pensamiento crítico
- Articulará el compromiso conjunto y una visión compartida de aprender a aprender en equipo o comunidad.

Los invitamos a hacer la siguiente **actividad** (pueden adaptarla o ajustarla en función de lo que crean conveniente):

Comenzaremos proponiendo una dinámica clásica y sencilla que es la LLUVIA DE IDEAS (brainstorming) para trabajar la pregunta impulsora. Vamos a retomar la descripción del Contexto y sugerir a los estudiantes formular todas las preguntas que se les venga a la mente, en relación con la comunidad seleccionada. Luego de esa fase, se analizarán las preguntas viendo si guardan relación con el contexto y qué tipo de preguntas son (fácticas o esenciales/impulsoras). Finalmente, a partir del grupo de las preguntas desafiantes, redactarán **la pregunta impulsora** del proyecto.



Dinámica:

El docente o un alumno iniciará leyendo la descripción del contexto que trabajaron en la jornada anterior. Posteriormente se les dará una nueva consigna:

A partir del problema o situación que acabamos de leer les proponemos realizar una lluvia de preguntas. Vamos a formular todas las preguntas que se nos ocurran sin juzgarlas, ni dejarlas de lado porque nos parezcan inadecuadas. Pueden usar las palabras interrogativas de la imagen anterior.

Esta actividad se puede realizar de diferentes maneras de acuerdo al nivel educativo de los estudiantes. Por ejemplo:

- Cada alumno expone su pregunta y pasa a escribirla en el pizarrón.
- Le damos notas adhesivas a los estudiantes para que cada uno escriba su pregunta y luego la pegue en el pizarrón.
- Dividimos a los chicos en grupos, les damos un afiche a cada uno y les proponemos que discutan y redacten todas las preguntas que surjan.
- Armamos previamente un **Padlet** o **Google Docs** (colaborativo) para ir escribiendo las preguntas.

Una vez que todos terminaron con la actividad será el momento de **analizar las preguntas que hicimos diferenciando:**

- a) las descontextualizadas: que no tienen nada que ver con el contexto descripto
- b) las fácticas (las que tienen una única respuesta que se logra buscando información, o que se pueden contestar con un "sí" o "no")

c) las impulsoras: que se presentan como un reto, un desafío que nos involucra

De todas las preguntas que nos hicimos, vamos ahora a clasificarlas en tres grupos: descontextualizadas, fácticas e impulsoras (se explica cada categoría).



*Ahora tomemos las preguntas que calificamos como impulsoras. ¿Cuál creen que podría ser una buena pregunta para nuestro proyecto? Podemos elegir una como está o reformularla. La idea es llegar a redactar entre todos **LA pregunta impulsora** que iniciará el proyecto. Analicemos todas las preguntas que hicimos y seleccionemos **la que nos parezca más desafiante o motivadora**.*

Ahora bien ¿Cómo sabemos que es una buena pregunta; que realmente impulsará nuestro proyecto? Podemos chequear con estas pistas:

¿Nos invita a buscar una solución a un problema, necesidad o interés que se describió en el apartado Contexto? Sí NO

¿Impulsa nuestra acción, el “manos a la obra” de docentes y estudiantes, en equipo? Sí NO

¿Podría dar lugar a que creemos uno o varios productos específicos, una experiencia, o un servicio para nuestra comunidad? Sí NO

¿Despierta interés por aprender, por indagar, por encontrar respuestas y conocer? Sí NO

Si la respuesta a estas preguntas es **Sí**, entonces ¡adelante! Es tiempo de pasar a la segunda parte de la actividad: redactar el objetivo general del proyecto.

Atención:

- No olviden registrar (por escrito, o grabando audio y con foto) todo lo que acontezca en cada reunión.
- Asegúrense tener siempre presente la comunidad de aprendizaje elegida
- Faciliten un espacio seguro para que los estudiantes se expresen y compartan sus ideas.
- Después de la dinámica, reflexionen juntos sobre los resultados y los aprendizajes del equipo.

Segunda parte: El Objetivo General

Una vez redactada la **pregunta impulsora**, nosotros, los docentes la utilizaremos como **punto de partida (guía)** para definir el **Objetivo General** del Proyecto. Al igual que en la consigna anterior, ustedes irán ajustando tiempos y espacios de esta actividad en función de sus posibilidades. Pueden trabajar el documento en un drive accesible a todos los docentes que participan del proyecto.

Recordemos que plantear el objetivo general del proyecto **es explicitar el propósito** amplio del mismo, qué buscamos o queremos lograr en términos institucionales. El objetivo general tiene sus raíces en la Comunidad de pertenencia (Saludable, de convivencia, productiva, etc.) y su cumplimiento va a requerir diferentes aprendizajes y la concurrencia de varias disciplinas. De este objetivo general nacerán objetivos específicos de aprendizajes y de desarrollo de competencias que luego serán también detallados.

¿Cómo se redacta un objetivo general? La redacción de los mismos suele tener la siguiente estructura

1. Verbo en infinitivo (que indique acción).
2. Resultado esperado (lo que se desea alcanzar).
3. Población o ámbito al que se dirige.
4. Contexto si es necesario (dónde o cuándo).
5. Método o justificación (cómo y para qué. Son opcionales)

Podríamos expresarlo mediante la siguiente **fórmula**

Verbo + qué se quiere lograr + para quién + dónde/cuándo/cómo/para qué (opcional)

Veamos un ejemplo de Objetivo General de una escuela que participa en la Comunidad de Convivencia:

Promover la mejora de la convivencia entre estudiantes de nuestra escuela [nombre] mediante el desarrollo de nuevos espacios de diálogo y actividades socioeducativas que favorezcan el respeto mutuo, la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

Verbo en infinitivo (acción principal):

Promover

Qué se quiere lograr (resultado esperado):

la mejora de la convivencia entre estudiantes

Para quién (población destinataria):

entre estudiantes de nuestra escuela [nombre]

Dónde/cuándo (contexto):

de la Escuela [nombre]

Cómo (estrategias, medios):

mediante el desarrollo de nuevos espacios de diálogo y actividades socioeducativas

Valor agregado (para qué):

que favorezcan el respeto mutuo, la empatía y la resolución pacífica de conflictos

Ejercicio:

Dado un listado de preguntas impulsoras te invitamos a que redactes el objetivo general pertinente. Te damos las dos primeras ya resueltas a modo de ejemplo

Pregunta	Objetivo general
¿Cómo podemos diseñar estrategias que aprovechen las tecnologías digitales para mejorar la comunicación efectiva entre todos los actores de la comunidad educativa?	Diseñar e implementar estrategias basadas en tecnologías digitales que promuevan una comunicación efectiva y accesible entre todos los actores de la comunidad educativa, fomentando la participación activa, la equidad en el acceso a la información y el fortalecimiento de los lazos comunitarios.
¿Cómo podemos fomentar hábitos para mantener una vida saludable en nuestra comunidad?	Divulgar nuevos hábitos alimenticios para mejorar el bienestar de los niños de nuestra escuela y facilitar un aprendizaje positivo que puedan transmitir a sus hogares.
¿Cómo haríamos para obtener nuestra propia producción de alimentos sin productos químicos?	
¿Qué podemos hacer para prevenir el dengue en nuestra comunidad?	
¿Qué podríamos hacer para generar mayor conciencia ambiental en nuestra comunidad?	
¿De qué manera podríamos aprovechar el arte para promover identidad y pertenencia institucional?	
¿Cómo podemos colaborar, desde nuestra escuela, en la erradicación y concientización de basurales a cielo abierto alrededor de la zona?	

Tercera Parte: El producto final.

En el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el **producto final** es una pieza clave porque representa la síntesis del proceso de aprendizaje, son los frutos de nuestro proyecto. Es el resultado tangible del trabajo de los estudiantes junto a sus docentes.

Cuando hablamos de “producto final” en Red de Comunidades de Aprendizaje entendemos cualquier **objeto material, experiencia vivida** o bien, **servicio creado** y ofrecido a la comunidad que surge de la implementación del proyecto.

Atención: el producto final NO ES idéntico al Objetivo general. No lleva verbo infinitivo, no se redacta como una meta a alcanzar.

El producto final es aquella invención tangible que mostraremos en ferias, en eventos y espacios de socialización, contando cómo llegamos a hacerlo y qué aprendizajes hubo en el camino.

Entonces, tengamos a mano nuestra pregunta impulsora y el objetivo general planteado. Luego de leer ambos pensemos, imaginemos: ¿qué fruto producirá nuestro proyecto?

- a) ¿un objeto material concreto? (por ejemplo una app; una huerta; un documental, un equipo; una obra artística; un método; productos elaborados por los propios estudiantes, ...)
- b) ¿Una experiencia? (un evento, una Jornada, un paseo educativo; un encuentro de intercambio con otros;...)
- c) ¿un servicio para la comunidad? (por ejemplo, un programa, un voluntariado, una campaña de promoción/prevención, ...)

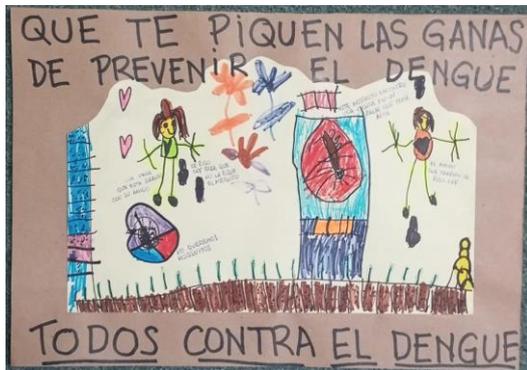
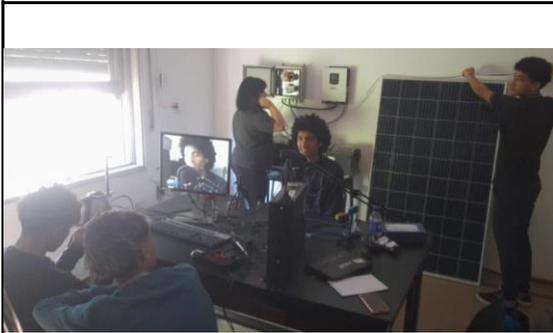
Redacten entonces el PRODUCTO del proyecto que están diseñando:

.....
.....

¡¡¡Desafío!!!

Veán las siguientes imágenes e identifiquen **el producto** que se generó en cada uno de los proyectos. Escriban debajo de cada imagen el producto.

Pista: son todas experiencias de Comunidades de Aprendizaje. ¡Pueden ir al Campus y buscarlas!





ANEXO

Al igual que en la ACTIVIDAD N°1 les dejamos **3 CHECKLIST** para mayor seguridad sobre lo escrito

LA PREGUNTA IMPULSORA	(✓/X)
Se presenta como un reto, un desafío para aprender investigando y reflexionando	
Se puede resolver de diferentes maneras fomentando la creatividad e innovación	
Surge de un contexto particular, específico	
Se identifica un problema o temática de interés institucional	
Implicará contenidos y capacidades a desarrollar	
La redacción es clara, coherente	
La escritura no tiene errores ortográficos o de tipeo	
Tiene hasta un máximo de 30 palabras	

OBJETIVO GENERAL:	(✓/X)
Se redactan en infinitivo	
Se centran en aprendizajes significativos	
Se relacionan con la pregunta impulsora	
Son multidimensionales e interdisciplinarios	
Reflejan los logros que queremos alcanzar	
La redacción es clara, coherente	
La escritura no tiene errores ortográficos o de tipeo	
Tiene hasta un máximo de 30 palabras	

PRODUCTO FINAL:	(√/X)
Es el resultado de nuestro proyecto interdisciplinar e integral	
Se presenta como la solución al reto o desafío planteado	
Puede ser un objeto tangible, un servicio, una experiencia	
Responde al problema o temática de interés institucional	
Se vincula con la comunidad de aprendizaje seleccionada y con el PEI	
La redacción es clara, coherente	
La escritura no tiene errores ortográficos o de tipeo	
Tiene hasta un máximo de 30 palabras	

Desafío final:

Si te doy el producto final ¿te animás a reconstruir el objetivo y la pregunta impulsora?

- Contenedores decorativos para separar basura
- Potabilización adecuada del agua en la institución escolar, luego en el barrio y en toda la comunidad de Villa Guillermina.
- Elaboración de un “diccionario pizarra”, por cursos, en el que vayan volcando las palabras desconocidas para que sean incorporadas al nuevo vocabulario diario.

Mucha suerte en esta segunda tarea. Sus coordinadores de cada comunidad los orientarán también frente a cualquier duda con esta actividad. ¡Manos a la obra!!!