

Diseño y organización de ambientes y escenarios educativos

Metodologías activas y el aprendizaje colaborativo

Clase 8

1. INTRODUCCIÓN DE LA CLASE 8

Dentro de la amplia gama de metodologías de enseñanza-aprendizaje existentes, esta clase se centra en aquellos que se consideran más pertinentes en la actualidad y que facilitan la expansión hacia formas colaborativas, cooperativas e incluso inversas en las que se lleva a cabo el aprendizaje recíproco entre estudiante y docente. Se destaca la importancia de la retroalimentación y la comprensión de que el aprendizaje no se fundamenta únicamente en la memoria.

Se espera que, al concluir esta clase, los alumnos posean la habilidad de examinar las técnicas más apropiadas para el grupo de trabajo con el que colaboran, así como el valor que la tecnología actualmente merece.

Clase 8: Metodologías activas y el aprendizaje colaborativo

Resultado de aprendizaje 3: Diseñar escenarios educativos innovadores que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.1. Diferentes enfoques del aprendizaje

La universidad ha adoptado enfoques didácticos de la Educación Básica, destacando seis modelos centrados en el aprendizaje. Cada uno enfatiza distintas ideas clave, lo que genera diferencias conceptuales y prácticas. Algunos se utilizan para estructurar el currículo de forma disciplinaria o interdisciplinaria, especialmente el ABPr (Problemas), ABP (Proyectos) y ABI (Indagación). La elección del enfoque depende del contexto educativo, el nivel, la disciplina y el compromiso docente; estos modelos no son recetas, sino herramientas flexibles que responden a las necesidades del aula y promueven aprendizajes significativos (Campos Arenas, 2017, p. 22).

8.2. Aprendizaje cooperativo y colaborativo

Según Johnson y Johnson (1999), la más influyente teorización sobre el aprendizaje colaborativo se centró en la interdependencia social. Esta teoría postula que: en la forma en la que esta organiza a los individuos, la calidad de los resultados se dará en la interacción de sus involucrados. La

interdependencia positiva (cooperación) da como resultado la interacción promotora, en la que las personas estimulan y facilitan los esfuerzos del otro por aprender.

Entre las características que promueve el aprendizaje colaborativo se pueden mencionar: la autonomía individual y de grupo, el cumplimiento de compromisos y la actitud de comunicación. Asimismo, la bondad de propiciar el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, como: aprender a procesar la información, analizar, sintetizar y socializar, mediante el trabajo grupal, conduce a una mejor comprensión de los resultados, a una mayor interacción cognitiva de los integrantes y aumenta la visión de la realidad de todo estudiante (Concejo Educativo de Castilla y León., n.d.). León D. (2020).

8.2.1. Origen y desarrollo

El aprendizaje entre iguales se sustenta en una tradición pedagógica que valora la cooperación, la interacción y el apoyo mutuo. Pestalozzi introdujo la enseñanza mutua como base de una escuela concebida como sociedad colaborativa. Dewey promovió una pedagogía centrada en intereses evolutivos y cooperación activa. Piaget y Vygotsky coincidieron en que el aprendizaje depende tanto de factores internos como del entorno social, destacando la interacción como motor del desarrollo. Vygotsky aportó el concepto de *zona de desarrollo próximo*, enfatizando el rol de los compañeros más capaces.

Autores como Ferrer i Guardia, Freinet y Thorndike consolidaron principios como la solidaridad, la ausencia de competencia y la resolución conjunta de problemas. Desde los años 70, el enfoque cooperativo ha ganado fuerza frente a modelos individualistas, estableciendo bases teóricas sólidas para metodologías colaborativas.

8.2.2. Estrategias

Existen diferentes estrategias para evaluar y calificar el aprendizaje colaborativo en función del agente que lidera esta tarea: docente, estudiante y grupo.

1. Evaluación realizada por el docente: a través de un contrato de tareas y por medio de un compromiso basado en la adquisición de competencias.

- a. Contrato de tareas: especifica las tareas y actividades que el estudiante va a realizar y criterios de evaluación a utilizar.
 - b. Compromiso basado en la adquisición de competencias. Se evalúa el dominio de determinadas aptitudes. Los docentes definen adecuadamente las competencias deseadas y los criterios de evaluación.
2. Autoevaluación del estudiante: estimula a que valoren su propio trabajo, a través de la reflexión.
 3. Autoevaluación grupal: debe ser periódica. Los estudiantes deben conocer de antemano cómo deseamos que la lleven a cabo. El docente debe supervisar el proceso e intervenir para realizar las correcciones necesarias (Basilotta et al., 2023, pp. 109–110).

8.3. Aprendizaje basado en proyectos - ABP

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología flexible que promueve la investigación activa, la colaboración y la conexión entre el currículo y el mundo real. Según Legutke y Thomas (1991), se centra en tareas significativas que culminan en un producto final, permitiendo a los estudiantes asumir responsabilidades, tomar decisiones y descubrir sus propias estrategias. Majó y Baqueró (2014) destacan su vínculo con la investigación escolar aplicada. Blanchard (2014) lo concibe como una metodología globalizadora que integra intereses del estudiante, currículo y contexto. Durante el proceso, los estudiantes exploran, organizan, comunican y transforman ideas (Basilotta Gómez-Pablos, 2018; Vergara, 2021).

El aprendizaje basado en proyecto está relacionado con el aprendizaje basado en problemas; sin embargo, no son lo mismo. El primero se centra en la realización de un producto final hacia el que convergen las tareas y actividades planificadas; el segundo prioriza la búsqueda de soluciones a un problema concreto sin crear un producto tangible (Basilotta Gómez-Pablos & García-Barrera, 2023, p. 124).

Enlace

- ✓ *Título: El aprendizaje basado en proyecto*
- ✓ *Descripción: El ABP es una metodología activa que fomenta el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico a partir de retos reales. Las TIC potencian su impacto al facilitar la comunicación y la motivación.*

✓ Enlaces: <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/249539?page=121>

En el libro Metodologías activas aplicando tecnologías digitales (Basilotta et al., 2023), menciona 8 elementos esenciales de un proyecto de aprendizaje basado en proyecto que incluye:

- Contenido significativo: El aprendizaje se vuelve auténtico cuando los temas se perciben como reales y útiles.
- Necesidad de saber: El proyecto inicia con un evento provocador (video, debate, situación problemática) que despierta curiosidad y genera preguntas genuinas.
- Pregunta guía: Es el eje central del proyecto. Debe ser abierta, desafiante y motivadora, orientando la investigación hacia un producto final.

Figura 1

Estructura de la pregunta guía

TABLA 6.1. Estructura de la pregunta-guía

CUESTIÓN	AGENTE	ACCIÓN O DESAFÍO	DESTINATARIOS
¿Cómo puedo...?	Yo/nosotros	Construir...	... la clase?
¿Cómo haría...?		Crear...	... el colegio?
¿Podría...?	Clase...	Hacer...	... el barrio?
¿Debería...?	Colegio...	Diseñar...	... la ciudad?
	Barrio...	Planificar...	...
	Ciudad...	Resolver...	
	Estado...	Escribir...	
	Comunidad...	Proponer...	
	Organización...	Decidir...	

Fuente: Elaboración propia.

Nota. Esquema que organiza los componentes de una pregunta guía eficaz: contexto y propósito, reto claro, criterios de calidad, alcance delimitado y conexión curricular; orienta la indagación, la colaboración y el producto público. Adaptado de *Estructura de la pregunta guía*, de Basilotta et al., 2023, p. 127.

Una pregunta bien formulada puede abrir caminos de reflexión, acción y propósito colectivo.

- Voz y voto estudiantil: Los estudiantes toman decisiones en distintas fases del proyecto, lo que fomenta el compromiso y la apropiación del aprendizaje.
- Competencias del siglo XXI: El ABP favorece el desarrollo de habilidades como el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la creatividad y el uso ético de tecnologías, esenciales para la vida actual.
- Investigación rigurosa: Los estudiantes buscan información, seleccionan fuentes relevantes y reformulan preguntas en un proceso cíclico.
- Revisión y reflexión: La reflexión es clave para consolidar el aprendizaje. El docente debe promover momentos para que los estudiantes analicen lo aprendido, cómo lo aprendieron y por qué.
- Presentación del producto final: compartir el resultado ante un público real (familias, docentes, comunidad) da sentido al esfuerzo, fortalece la autoestima y permite valorar el impacto del aprendizaje. Esta instancia cierra el ciclo con propósito y proyección (Basilotta et al., 2023, pp. 124–127).
- Tras la planificación inicial del proyecto, los estudiantes se comprometen activamente en la indagación y recopilación de información pertinente, con el propósito de abordar la pregunta guía planteada por el docente, alcanzar los aprendizajes esperados y explorar en profundidad las posibles respuestas o soluciones vinculadas a dicha pregunta (Basilotta Gómez-Pablos & García-Barrera, 2023, p. 127).

8.4. Aprendizaje basado en problemas

“Es una estrategia pedagógica que presenta situaciones reales, significativas, contextualizadas y proporciona recursos, orientación e instrucción a los estudiantes para favorecer el desarrollo de contenidos y habilidades de solución de problemas” (Mayo, Donnelly, Nash, & Schwartz, 1993, como se citó en Campos Arenas, 2017, p. X).

El ABP se inicia con la presentación de un problema abierto e incompleto que invita a los estudiantes a activar sus conocimientos previos, identificar lo que necesitan, aprender y colaborar en la búsqueda de soluciones, acompañados por la orientación de un facilitador. Este enfoque promueve la autonomía, la reflexión y el aprendizaje significativo desde el primer momento (Campos Arenas, 2017, p. 30).

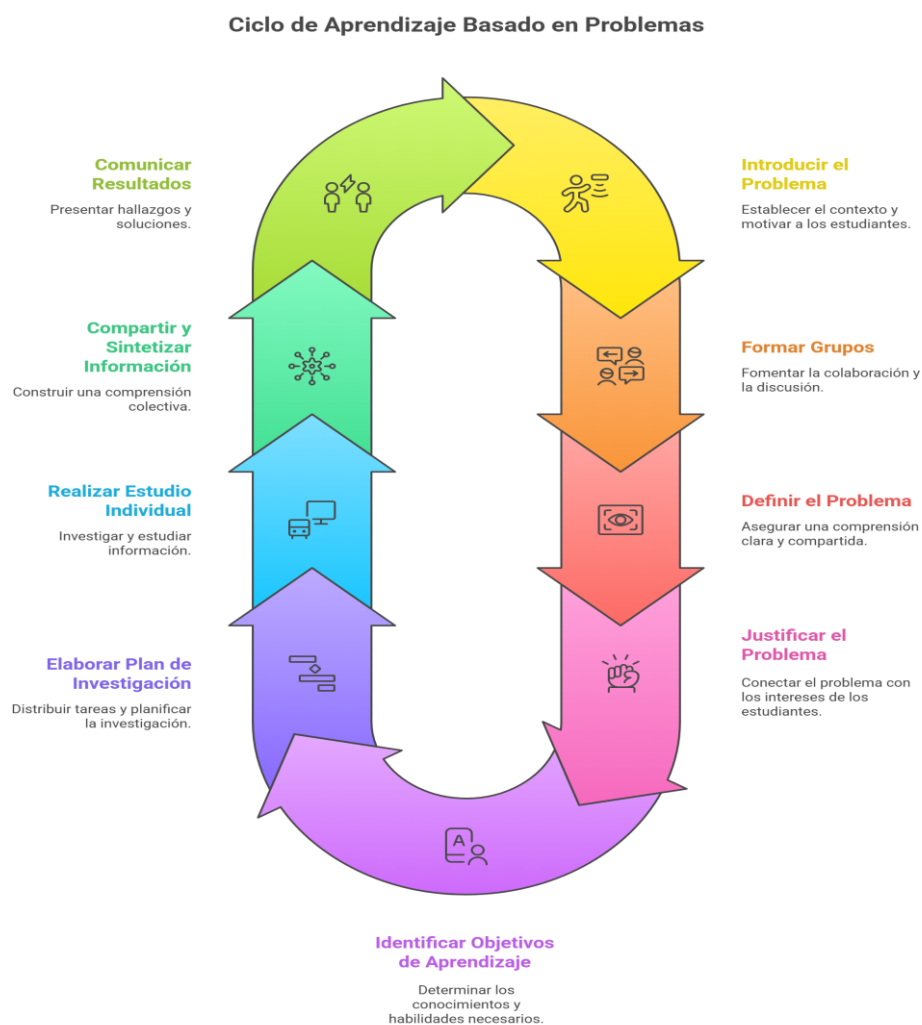
El proceso comienza con la exploración de un problema abierto. Los estudiantes intentan resolverlo con sus conocimientos previos, identifican lo que necesitan aprender, diseñan un plan de investigación y realizan autoestudio. Luego, comparten lo aprendido, aplican el nuevo conocimiento en la solución y reflexionan sobre todo el proceso vivido. (Campos Arenas, 2017, p. 30).

Conforme Zimmerman, 2001, el ABPr, además de la selección de un problema para el aprendizaje, implica tres componentes:

1. Tutor, facilitador o mediador.
2. Aprendizaje cooperativo en grupos reducidos.
3. Experiencias de aprendizaje autorregulado, a través de búsquedas de información, lecturas, prácticas comportamentales o elaboración de informes escritos.

Figura 2

Investigación y estudio individual con apoyo de inteligencia artificial (Modelo de implementación de Hong Kong)



Nota. Diagrama que muestra la fase de investigación y estudio individual dentro del modelo de implementación de Hong Kong, destacando la formulación de preguntas, búsqueda y evaluación de fuentes, organización de evidencias y redacción asistida por IA para estructurar y mejorar el contenido. Adaptado del *Modelo de implementación de Hong Kong*, de Basilotta et al. (2023, p. 142).

8.5. Aprendizaje y servicio

Según Campos Arenas, A. (2017). El servicio a los demás es valorado desde la fe cristiana, como fruto del amor (Madre Teresa), mientras que pensadores como Platón y Martin Luther King lo vinculan al bien común y la grandeza personal (p.160).

El Aprendizaje-Servicio (ApS) se presenta como una estrategia educativa que integra el compromiso social con el desarrollo académico. Una filosofía y técnica pedagógica que une servicio comunitario y objetivos curriculares (UMn).

- Una metodología experiencial basada en la acción y la reflexión, que fortalece competencias y conciencia cívica (NSLC, New Horizons).
- Un aprendizaje por proyectos que responde a necesidades reales de la comunidad (Goodcharacter).

Aunque existen prácticas afines como el voluntariado, la proyección social o las actividades comunitarias, el ApS se distingue por su intencionalidad académica, curricular y transformadora.

Las etapas de un proyecto de aprendizaje-servicio

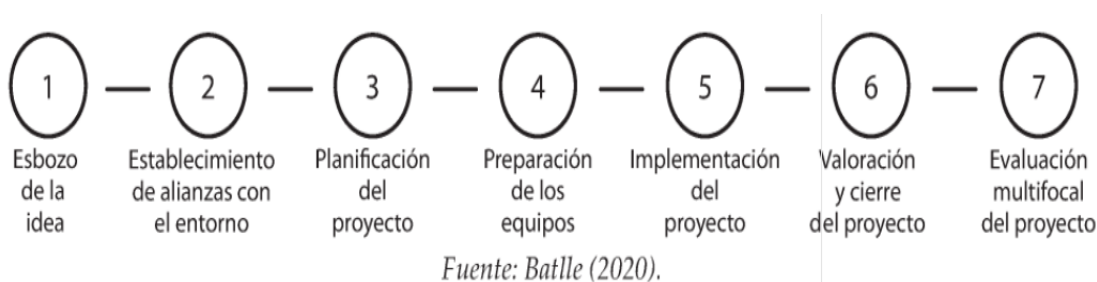
Para diseñar y desarrollar un proyecto de ApS hay que tener en cuenta una serie de fases y procesos transversales. Batlle (2020) presenta la siguiente propuesta:

1. Esbozo de la idea: Definir el punto de partida, analizar el grupo, elegir el servicio y vincular los aprendizajes. El docente formula preguntas clave y planifica contenidos, duración y participantes.
2. Alianzas con el entorno: Identificar entidades sociales, establecer contactos y formalizar el compromiso mutuo. La colaboración educativa-social es clave para la viabilidad del proyecto.

3. Planificación del proyecto: Organizar el aprendizaje (contenidos, competencias, evaluación) y el servicio (objetivos, acciones, indicadores). Detallar aspectos pedagógicos, logísticos y prever reuniones de seguimiento.
4. Preparación de los equipos: Motivar al grupo, Identificar el problema a resolver y organizar el trabajo colaborativo. Definir objetivos, roles y el nombre del proyecto.
5. Implementación del proyecto: Realizar el servicio, interactuar con el entorno, se documenta y se reflexiona sobre lo aprendido. Se involucra a las familias y se mantiene la motivación.
6. Valoración y cierre: Evalúan aprendizajes y resultados del servicio. Se propone un producto final y se celebran los logros, proyectando futuras acciones.
7. Evaluación multifocal: Se analiza el impacto global del proyecto desde múltiples voces: estudiantes, docentes, entidades, familias. Se reflexiona sobre aprendizajes, valores y trabajo en red.

Figura 3

Fases de un proyecto de aprendizaje-servicio (ApS)



Nota. Esquema que organiza un proyecto ApS en diagnóstico/selección de la necesidad, planificación (objetivos, actores, recursos), diseño de la intervención, implementación del servicio, reflexión (metacognición y mejora), evaluación de aprendizajes e impacto y difusión/cierre. Adaptado de *Fases de un proyecto ApS*, de Basilotta Gómez-Pablos, V. y García-Barrera, A. (2023).

Del esbozo a la evaluación: siete pasos para convertir ideas en proyectos con propósito

Enlace

- ✓ *Título:* La reflexión como eje articulador de pensamiento y acción en el Aprendizaje-Servicio en Educación Superior
- ✓ *Descripción:* La reflexión en el Aprendizaje-Servicio es una habilidad metacognitiva compleja que transforma vivencias en conocimiento. Requiere guía docente, espacios individuales,

diálogo entre pares y escucha comunitaria. Su calidad depende de la riqueza de la experiencia vivida.

✓ **Enlace:** <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/249295?page=5>.

El impacto de las tecnologías digitales, el auge de la educación a distancia, su potencial para mejorar el aprendizaje y el servicio comunitario, y su capacidad para fortalecer la conciencia social. Son los indicadores para generar el aprendizaje de servicio virtual. A continuación, el gráfico presentará algunos recursos digitales.

Tabla 1

Recursos digitales y su aplicación en un proyecto de ApS

MOMENTOS DEL PROYECTO ApS	EJEMPLOS DE RECURSOS DIGITALES
<i>Actividad de aprendizaje</i>	Blogs, vídeos, podcast, infografías, posters digitales, mapas mentales, videografía, e-book, comics, cuentos, listas de reproducción
<i>Servicio</i>	Presentaciones, vídeos, infografías, posters digitales, páginas web
<i>Comunicación y colaboración</i>	Entornos virtuales de aprendizaje, herramientas de videoconferencias, correo electrónico, suites ofimáticas y páginas web
<i>Seguimiento del proyecto</i>	Cuestionarios online, rúbricas online, portfolios digitales, blogs, redes sociales
<i>Reflexión</i>	Blogs, vídeos, podcast

Fuente: Adaptado de Escofet (2020).

Nota. Tabla elaborada para vincular etapas del ApS con recursos digitales que facilitan la indagación, la cooperación, la producción y la difusión del producto público, fomentando aprendizajes significativos. Adaptado de Basilotta et al. (2023).

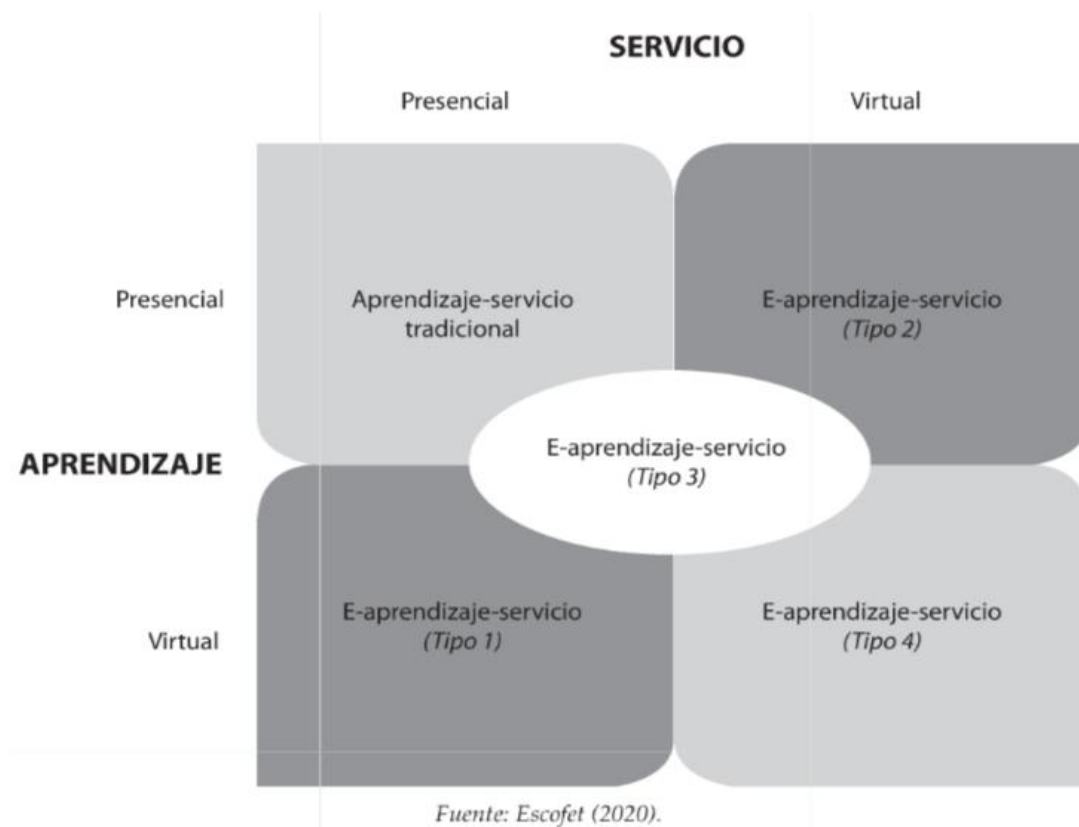
El Aprendizaje-Servicio puede desarrollarse también en formatos híbridos, combinando aspectos del aprendizaje y del servicio mediante tecnologías digitales. Existen cuatro formas de aplicar el Aprendizaje-Servicio (e-ApS) combinando lo presencial y lo virtual:

- **Tipo 0:** todo presencial (aprendizaje y servicio).
- **Tipo 1:** aprendizaje virtual, servicio presencial.
- **Tipo 2:** aprendizaje presencial, servicio virtual.
- **Tipo 3:** ambos semipresenciales.
- **Tipo 4:** todo virtual.

La elección del tipo depende de los objetivos del proyecto. Las tecnologías digitales ayudan a organizar, comunicar y crear experiencias significativas, permitiendo que los estudiantes vivan valores como la solidaridad y el compromiso social, incluso en entornos virtuales.

Figura 4

Modelo híbrido de e-ApS



Nota. Diagrama que compara modalidades de Aprendizaje-Servicio: presencial, e-ApS (en línea) e híbrida; el modelo híbrido combina interacciones síncronas/asíncronas, vínculo con la comunidad presencial/virtual y productos públicos digitales, manteniendo el nexo entre aprender y servir según el contexto. Adaptado de *Modelo híbrido de e-ApS*, de Basilotta et al., 2023, p. 167.

Ejemplos de proyectos:

Tabla 2

Ejemplos de proyectos de ApS: el ApS se adapta a cada etapa educativa para transformar el entorno

EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA	EDUCACIÓN SECUNDARIA	BACHILLERATO Y FORMACIÓN PROFESIONAL
a) «Mis calles tienen oficios»	a) «Gastando suela»	a) «Muévete Canteras»
b) «Nuestro río te necesita»	b) «Un patio para todos»	b) «Proyecto Cicerone»
c) «Biblioteca virtual»	c) «Una gota de vida»	c) «Cuidemos a nuestros abuelos»
d) «Amigos peluditos»	d) «Fútbol solidario»	d) «Conecta Joven»
e) «Juguetes para todos»	e) «Proyecto Ríos»	e) «Pasalacabra»

Fuente: Elaboración propia.

Nota. Tabla de ejemplos que ilustra cómo el Aprendizaje-Servicio (ApS) se contextualiza por etapa educativa, alineando una necesidad real con actividades, producto público y evaluación del impacto. Adaptado de *Ejemplos de proyectos de ApS*, de Basilotta Gómez-Pablos, V. y García-Barrera, A. (2023).

Figura 5. Ficha de preparación y planeación de Aprendizaje-Servicio

Ficha de preparación del Aprendizaje Basado en el Servicio

I. Curso: _____ Semestre/ciclo: _____

Descripción: (del servicio)

II. Objetivos (logros de los estudiantes)

- . Conocimientos/habilidades
- . Actitudes/valores
- . Otros (liderazgo, eficacia personal, etc.)

III. Actividades de Aprendizaje: Señalar trabajos de documentación del servicio y su reflexión (diario, reporte de investigación, presentación oral, ensayo, artículo para periódico, etc.)

IV. Evaluación: Indicar criterios para la evaluación de los estudiantes.

Entre otros:

- . Demostración de una habilidad.
- . Trabajo escrito.
- . Evaluación normal del curso.
- . Informes de supervisor.
- . Simulación en clase.
- . Producto elaborado.
- . Entrevista.
- . Presentación oral.
- . Contrato de servicio.
- . Otra.

V. Otros detalles (definir, por ejemplo)

- . Opcional u obligatorio.
- . Número de horas.
- . Difusión.
- . Relaciones con el curso.

Hoja de Planeación del Aprendizaje Basado en el Servicio

Clase/Sección: _____ Profesor: _____

Nombre del Proyecto: _____

Descripción del Proyecto: _____

Actividad del Estudiante (Input): (¿de qué será responsable?)

Componente Académico: (¿qué objetivos del currículo/sílabo serán logrados y cómo?)

Componente de Servicio: (beneficio(s) que recibirá la comunidad)

Componente Reflexivo: (¿cómo se expresa la reflexión de los estudiantes: diarios, presentaciones en aulas, representaciones, etc.?)

Componente de Carácter: (¿cómo beneficia el desarrollo personal de los estudiantes: responsabilidad, respeto, empatía, ciudadanía, habilidades de colaboración, etc.?)

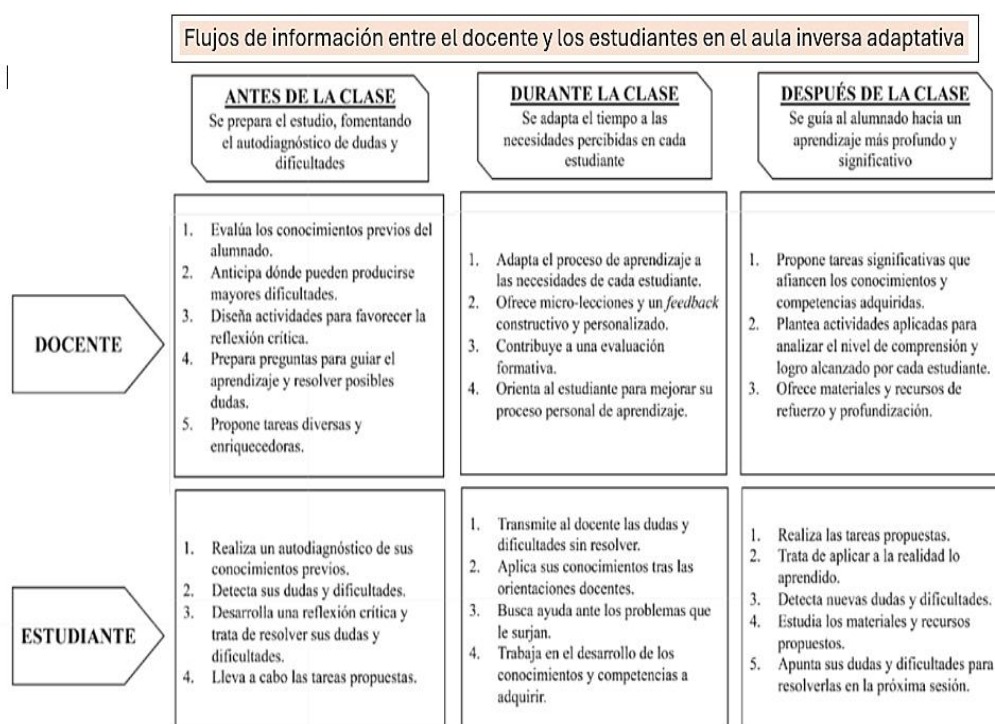
Nota. Plantilla para planificar proyectos de ApS con propósito claro, objetivos, actores y roles, cronograma, recursos, evidencias de aprendizaje/impacto y criterios de evaluación ética. Adaptado de *Fichas de preparación y planeación de Aprendizaje-Servicio*, de Campos Arenas, A. (2017, p. 152).

8.6. Aula inversa

8.6.1. Características del aula inversa

Según Basilotta Gómez-Pablos y García-Barrera (2023). Para implementar eficazmente el modelo de aula inversa, es esencial considerar los aportes recientes de la ciencia cognitiva sobre cómo aprenden las personas. Este enfoque reconoce al estudiante como protagonista activo del aprendizaje, que se beneficia de la interacción social y del acompañamiento docente. En lugar de adoptar un rol expositivo tradicional, el profesorado debe actuar como guía cognitivo, promoviendo actividades reflexivas, colaborativas y prácticas que estimulen la construcción significativa del conocimiento, es aprender haciendo. Este modelo, centrado en el estudiante, mejora la motivación, la comprensión conceptual y la retención, al tiempo que fomenta actitudes positivas hacia el aprendizaje significativo. Además, la evaluación formativa y el trabajo por competencias permiten personalizar los recursos y tareas, atendiendo a los intereses y necesidades del alumnado, lo que potencia su implicación y desarrollo integral (p. 197).

Tabla 3. *Flujos de información entre docente y estudiantes*



Fuente: Prieto-Martín et al. (2019, p. 255).

Nota. Tabla que organiza los flujos de información (dirección, tipo, canales, propósito, evidencias) para alinear orientación, colaboración, evaluación y metacognición en el curso. Adaptado por *Basilotta Gómez-Pablos, V. y García-Barrera, A. (2023, p. 200).*

En el aula inversa adaptativa, cada momento es una oportunidad para personalizar el aprendizaje.

La evolución de esta metodología es el aula inversa adaptativa, que incorpora un mecanismo de retroalimentación. Este canal de retorno, a menudo a través de cuestionarios, proporciona a la docente información detallada sobre la comprensión de los materiales por parte de los estudiantes. Con base en esta retroalimentación, el docente puede ajustar su planificación didáctica para abordar directamente las necesidades específicas de cada estudiante, transformando el tiempo en el aula en una experiencia de aprendizaje más precisa y personalizada, utilizando la tecnología para monitorear el progreso y modificar dinámicamente el contenido.

En resumen, el aprendizaje adaptativo personalizado, potenciado por la tecnología, permite a los docentes monitorear y ajustar las estrategias de enseñanza en función de las características, el rendimiento y el desarrollo individual de cada estudiante (Peng et al., 2019).

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Basilotta Gómez-Pablos, V. y García-Barrera, A. (2023). Metodologías activas aplicando tecnologías digitales: (1 ed.). Madrid, Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/249539?>

Campos Arenas, A. (2017). *Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje:* (ed.). Ediciones de la U. <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/70303?page=1>

Guachichullca F., Sánchez D., Henríquez E., Rodríguez G. (2024). El Aprendizaje Basado en Proyectos como vía para la educación ambiental en los estudiantes de séptimo año de EGB: (Vol. 7). Durán – Ecuador. ISSN-2765-8252. Recuperado de: <file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/76-103.pdf>.

Ibarrola B. (2013). *Aprendizaje emocionante Neurociencia para el aula*. Biblioteca Innovación Educativa. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2022/08/APRENDIZAJE-EMOCIONANTE-Ibarrola.pdf>

León D. (2020). Preguntas de Investigación y/o hipótesis. *Diseño, Arte y Arquitectura*. pp. 35– 76, ISSN 2588-0667 (digital). Nuevos espacios, nuevos estilos de vida: Diseño interior de aulas educativas para el aprendizaje colaborativo. https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/09/articulo02/uazuay.disenio_interior_de_aulas_educativas_para_el_aprendizaje_colaborativo.html

5. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Aprendizaje significativo: es aquel que conecta las experiencias previas del estudiante con lo que está conociendo, esto le permite construir significados y aplicarlos en diversos contextos; es decir, va más allá de la memorización, incentivando la comprensión y la capacidad de utilizarlo. Es activo, constructivo, progresivo, duradero, transferible y personal.

Aprender haciendo: Aprender haciendo es una metodología que proporciona ventajas importantes en el aprendizaje, ya que se adquiere conocimiento a la vez que se desarrollan competencias como habilidades para resolver problemas reales, capacidad de dar a conocer sus criterios y conocimientos en debates, lo que permite asimilar de mejor manera.

6. RECURSOS DE PROFUNDIZACIÓN

Título del recurso relacionado: *Proceso de construcción de la pregunta guía*

Descripción del recurso: Este documento describe la metodología para construir preguntas-guía efectivas, combinando cuatro elementos esenciales: la cuestión inicial, el agente, la acción o desafío y los destinatarios.

Enlace: Realizar una revista digital con los gráficos adjuntos.

¿Qué pregunta inicial debería usar para abordar un desafío?

¿Qué tal si...?

Anima a considerar alternativas y nuevas ideas.

¿Debería...?

Fomenta la reflexión ética y la evaluación de consecuencias.

¿Cómo haría...?

Implica considerar diferentes enfoques y soluciones.

¿Qué pasaría si...?

Estimula el pensamiento hipotético y la planificación de escenarios.

¿Podría...?

Invita a explorar posibilidades y opciones potenciales.

¿Cómo puedo...?

Sugiere buscar métodos y estrategias para resolver el desafío.



Ciclo de Selección y Ejecución de Agentes

Evaluar Resultados

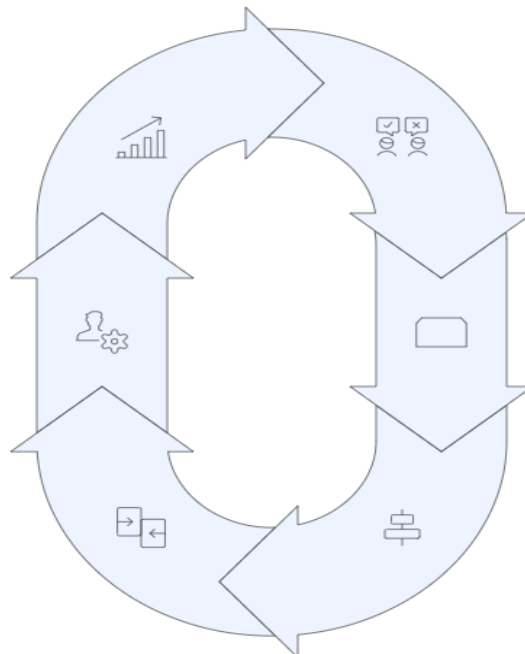
Revisar los resultados para mejorar futuras acciones.

Ejecutar Acción

Llevar a cabo la acción según lo planeado.

Evaluar Desafiabilidad

Evaluar si la acción es lo suficientemente desafiante y alcanzable.



Identificar Agente

Determinar si la acción es individual o grupal.

Definir Alcance

Establecer los límites y responsabilidades de la acción.

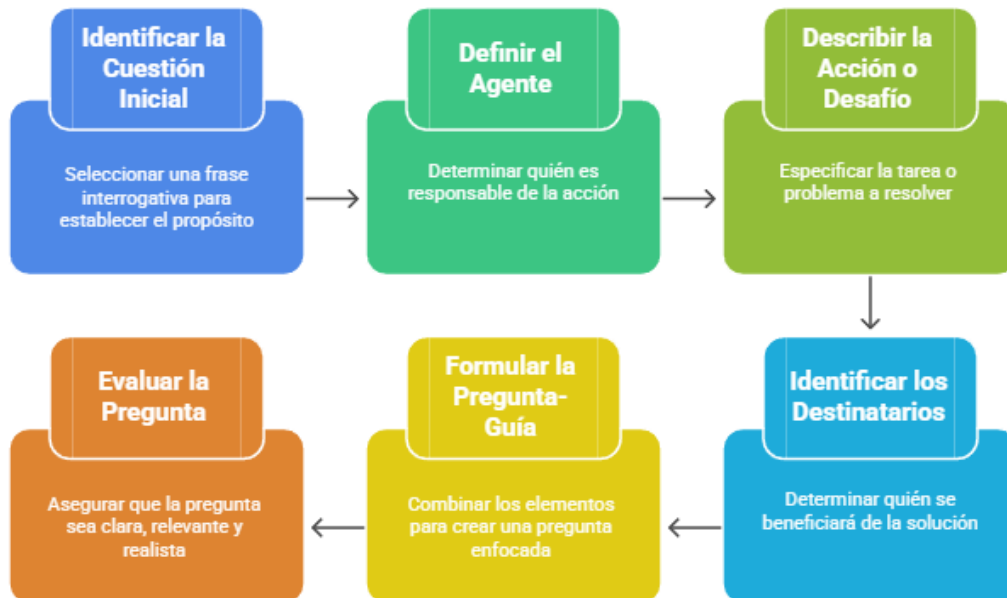
Alinear con Objetivos

Asegurar que la acción respalde los objetivos generales.

Entidades de Enfrentamiento de Desafíos



Proceso de Construcción de Preguntas-Guía





La excelencia no se improvisa

síguenos

