PROYECTOS EDUCATIVOS CON BASE AL PROGRAMA ANALÍTICO EN TELESECUNDARIA

MÓDULO 2. Del programa analítico al trabajo por proyectos

PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA

Docente: Ma. Isabel Chávez Martínez

Actividad 7. Definir los proyectos a partir de las situaciones - problemas identificadas en el programa analítico

	Describa la situación, necesidad o problema que se pretende atender con el proyecto y escriba el escenario correspondiente	Describa el producto final que se obtendrá del proyecto (puede ser un producto como tal o una acción como una conferencia, una obra de teatro, etcétera).
Trimestre 1	Falta de reglas y límites en la comunidad escolar, hay una ausencia de valores lo que obstaculiza la sana convivencia, se debe fomentar una cultura de paz y el respeto en la comunidad escolar. La convivencia es una parte fundamental para crear un ambiente favorable para las comunidades de aprendizaje, por lo que mejorarla a través de la cultura de paz, será una forma de llegar a una convivencia sana y asertiva, que permita crear lazos y desarrollar aprendizajes como comunidad.	Reportaje sobre la percepción y aplicación de los derechos humanos en la escuela. El reportaje implica el desarrollo de diferentes habilidades, como lo es la investigación, reflexión y análisis, donde el estudiante a través del trabajo colaborativo, obtiene aprendizajes en comunidad. Seguramente esta actividad permitirá mejorar la convivencia a través de la cultura de paz, pues que mejor que poner en practica nuestros valores y aprender en la travesía.

Trimestre 2	Dificultad para el uso formativo de la tecnología con uso formativo. Muchos estudiantes tienen acceso a las redes sociales y a pesar que hay poca recepción de internet, se puede utilizar para la investigación y nuevo conocimiento, por lo que es necesario que como comunidad de aprendizaje se le dé un uso formativo a los recursos tecnológicos con los que se cuenta y e encuentren nuevas formas de innovar la enseñanza y tener acceso al conocimiento.	Creación y acceso a plataformas digitales donde se diseñan y proyecten las comunidades de aprendizaje, a través de la gamificación con juegos educativos, creación de grupos, videos y evidencias de aprendizaje.

Trimestre 3	Los estudiantes se encuentran en la etapa de operaciones concretas, por lo que requieren desarrollar habilidades de pensamiento abstracto, hipotético- deductivo y la resolución de problemas. Es necesario que los estudiantes desarrollen sus procesos de aprendizaje, donde el razonamiento es indispensable para cualquier saber y contexto; se pretenderá mejorar las habilidades de pensamiento, llegando a la resolución de problemas de manera activa y situando la enseñanza a través de proyectos comunitarios y académicos.	Establecimiento de una tienda escolar, ya sea de papelería, o cualquier actividad comercial que decida la comunidad, con la finalidad de poner en practica varios procesos desde la adquisición, infraestructura y el desarrollo analítico de las ventas, con la finalidad de que el alumno aplique su razonamiento y a la vez de soluciones a problemáticas reales y situadas.