



Acciones de formación de carácter nacional

Fichas técnicas

Ficha técnica

TALLER

Aprendizaje basado en proyectos a través del juego

1. Información general	
Vertiente de participación o Autoridad Educativa Estatal, responsable del diseño de la acción de formación	Fundación Robotix
Modalidad de implementación	A distancia
Dos modos de Acompañamiento	Presencial / virtual
Duración (entre 20 y 200 horas)	20 horas (teórico-prácticas)
Nivel educativo	Preescolar y Primaria
Tipo de servicio y modalidad	General
Función	Docente, Técnico docente, Dirección, Asesoría Técnico-Pedagógica o Supervisión
2. Información académica	
Presentación	En armonía con las necesidades de la Nueva Escuela Mexicana y el Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios como estrategia transversal, este taller facilita la implementación práctica e inicial de

**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

	esta metodología en el contexto escolar, promoviendo que docentes y líderes educativos logren resultados en el aprendizaje del estudiantado y desarrollo de habilidades a partir de su contexto e impacto a su comunidad. El Aprendizaje Basado en Proyectos es una extraordinaria forma de aprender a través de proyectos en el aula, donde se vinculan los objetivos de aprendizaje con situaciones y problemáticas del mundo real. Está dirigido a docentes y líderes educativos de preescolar y primaria y consta de diferentes módulos en los cuales podrán experimentar un proyecto ABP como estudiantes y posteriormente, aprenderán a diseñarlo como docentes.
Objetivo	El taller “Aprendizaje basado en Proyectos a través del juego” <i>sensibilizar y conocer</i> los principios básicos de la metodología del Aprendizaje basado en Proyectos para promover en un nivel inicial el diseño y uso de esta estrategia pedagógica con los docentes de preescolar y primaria, buscando enriquecer la vida en el aula con autonomía, inclusión y el juego.
Metodología	Modalidad y recomendaciones para su implementación A distancia / Autogestiva El taller es de carácter autogestivo y está diseñado con una intensidad horaria de 20 horas, se sugiere que cada participante pueda organizar sus tareas según el tiempo disponible para ello y las dinámicas particulares de aprendizaje. El acceso es libre y no es necesario registrarse en alguna plataforma, ni crear usuario o contraseña. El taller se puede realizar a partir de 2 experiencias, con el fin de validar los estilos de aprendizaje y las posibilidades de conectividad estable de las y los participantes. La primera de ellas es la “Guía de aprendizaje - Planeación”, ideal para las personas que les gusta leer, subrayar, hacer anotaciones y llevar el conocimiento a todas partes. Se puede descargar o imprimir para realizar las lecturas, actividades y evaluaciones que le acompañarán durante su trayectoria por el taller.



**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

	La segunda experiencia es la “modalidad virtual” a través de videos y recursos digitales y multimedia, que está dirigida a personas que les gusta escuchar narraciones para hacer esquemas y dibujos. Las metodologías a seguir son el aprendizaje basado en proyectos, educación inclusiva y aprendizaje a través del juego.
Contenidos	Módulo I. ¿Qué hay por descubrir? • Ejercicio de atención plena e introducción al taller. • Objetivo y justificación del taller. • Mapa de trayectoria del taller. Módulo II. Para vivir la aventura del ABP hay que divertirse en el proceso • Ejercicio de atención plena e introducción al módulo. • Características del Aprendizaje a través del juego • Importancia del juego en el desarrollo de niñas y niños. • ¿Qué es inclusión? ¿Por qué es importante promover una educación inclusiva en el aula desde el ser docente? • Definición de Aprendizaje basado en Proyectos • Las 8 características del Aprendizaje basado en Proyectos • Diagrama ADN (juego, inclusión y AbP) • “Mapa de trayectoria AbP: Etapas fundamentales” • 7 Etapas fundamentales y sus objetivos (como estudiante) • <i>Etapas fundamentales:</i> • <i>Etapas:</i> • <i>Etapas:</i> • <i>Etapas:</i> • <i>Etapas:</i> • <i>Etapas:</i> • <i>Etapas:</i>

**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

	<i>Etapa 7: Evaluación transversal</i> • Conclusión M2 Módulo III. Diseña tus propias historias en ABP para preescolar • Ejercicio de atención plena e introducción al módulo. • Mapa de diseño ABP (contextualización, desarrollo e implementación). • Habilidades a desarrollar en Preescolar fortalecidas a través del Aprendizaje basado en Proyectos • Conexiones en el aula • Mapa de diseño ABP: Contextualización. • Mapa de diseño ABP: Desarrollo e Implementación Descripción y diseño de las 7 etapas fundamentales y estrategias de implementación por cada una (como docente). • Presentación de desafío a través del juego • Descubrimiento de pregunta clave • Investigación colaborativa • Iteración o mejor dicho, intenta otra vez • Retroalimentación Constructiva • Compartir el proyecto públicamente • Evaluación Transversal • Conclusión M3 Módulo IV. Diseña tus propias historias en ABP para primaria • Ejercicio de atención plena e introducción al módulo. • Mapa de diseño ABP (contextualización, desarrollo e implementación). • Habilidades a desarrollar en Primaria fortalecidas a través del Aprendizaje basado en Proyectos • Conexiones en el aula
--	---

**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

	• Mapa de diseño ABP: Contextualización. • Mapa de diseño ABP: Desarrollo e Implementación Descripción y diseño de las 7 etapas fundamentales y estrategias de implementación por cada una (como docente). · Presentación de desafío a través del juego · Descubrimiento de pregunta clave · Investigación colaborativa · Iteración o mejor dicho, intenta otra vez · Retroalimentación Constructiva · Compartir el proyecto públicamente · Evaluación Transversal • Conclusión M4 Módulo V. La magia del desorden productivo • Ejercicio de atención plena e introducción al módulo. • La magia del “desorden productivo” en ABP • Consejos para construir un aula ABP inclusiva, colaborativa y feliz • ¿Cómo el Aprendizaje basado en Proyectos puede atender a los diferentes estilos de aprendizaje y las neurodiversidades? • Inicio, desarrollo y cierre de una sesión ABP. • Colaboración e inclusión • ¿Qué pasa con la evaluación? • Conclusión M5 Módulo VI. ¡Actívate en esta aventura! • Ejercicio de atención plena e introducción al módulo. • Estrategias lúdicas para empatizar con nuestro equipo docente • Liderazgo transformador • Estilos de acompañamiento (pasivo, clásico y significativo). • Estrategias de acción para un acompañamiento significativo.
--	---

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	• Desorden Productivo • Evaluar el desorden productivo • Conclusión M6 Módulo VII. Recuento de memorias de aventura • Ejercicio de atención plena e introducción al módulo. • Recuento de aprendizajes por módulos. • Datos estadísticos sobre ABP. • Comunidad ABP Conclusión M7
Bibliografía	Módulo 1 • Fundación Robotix (2020). Proyectos de Aprendizaje. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos? https://proyectosdeaprendizaje.s3-us-west-2.amazonaws.com/recursos/Que%CC%81+es+el+Aprendizaje+Basado+en+Proyectos.pdf • B. Lenz, J. Wells y S. Kingston (2015). Transforming Schools Using Project-Based Learning, Performance Assessment, and Common Core Standards. San Francisco: Jossey-Bass. • Ciclo de Aprendizaje de Kolb. Cloudfront.net. Retrieved November 11, 2022, from https://d22dvi4p3fop3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforAFS_Friends_ESP.pdf • Lozano, (2000) Modelo de Kolb. Org.Mx. Retrieved November 11, 2022, from http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/modulo_kolb.htm • ProFuturo - Programa de educación digital impulsado por Fundación Telefónica y Fundación “la Caixa.” (2021). 10 proyectos innovadores para aprender y enseñar. https://profuturo.education/observatorio/experiencias-innovadoras/10-proyectos-innovadores-para-aprender-y-

Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	enseñar/ • Rodríguez Cepeda, Rodrigo (2017) Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. Redalyc.org. Retrieved November 11, 2022, from https://www.redalyc.org/journal/4137/413755833005/html/ • EduCaixa. (R)evolución Educativa: es aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo para reformar la escuela. Obra Social La Caixa. Disponible en: https://educaixa.org/documents/10180/21214156/Beneficios+del+ABP.pdf/623635ce-ba1c-e171-ab46-4a65a2b1595f?t=1547140020687 • EduCaixa. (R)evolución Educativa es que el alumnado se forme a través de sus propios proyectos. Obra Social La Caixa. Disponible en: https://educaixa.org/documents/10180/21214156/Resumen+de+la+conferencia.pdf/da1dcbb0-9b65-6aaf-cdde-02dfc71170ca?t=1547140026751 Módulo 2 • Fundación Robotix (2020). Proyectos de Aprendizaje. ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos? https://proyectosdeaprendizaje.s3-us-west-2.amazonaws.com/recursos/Que%CC%81+es+el+Aprendizaje+Basado+en+Proyectos.pdf • Anguix, I. L. (2018, noviembre 22). El aprendizaje basado en proyectos. BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com. https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-aprendizaje-basado-en-proyectos/ • Bob Lenz: Aprendizaje Basado en Proyectos. (n.d.). Educaixa.org. Retrieved November 11, 2022, from https://educaixa.org/es/-/conferencia-bob-lenz-aprendizaje-basado-en-proyectos • Díaz Barriga Frida Et. Al. (2010) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed Mc Grawhill, México, 3° edición. Editorial Etecé (2021) Los 4 Pilares de la Educación - Cuáles son y qué implican. (s/f). Concepto. Recuperado el 11 de noviembre
--	--



Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	de 2022, de https://concepto.de/pilares-de-la-educacion/ • ELE Internacional. (2021, February 19). Cómo ser un profesor innovador y creativo en el aula. ELE Internacional. https://eleinternacional.com/blog/11-consejos-para-ser-un-profesor-innovador-creativo-y-activo-en-el-aula/ • Hallermann, S; Larmer, J. (2011). PBL IN THE ELEMENTARY GRADES: Step-by-Step Guidance, Tools and Tips for Standards-Focused K-5 Projects. California: Buck Institute for Education. https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/PBL%20In%20the%20elementary%20Grades%20ocr.pdf • Larmer, J. (2015) Debunking 5 Myths About Project-Based Learning. Edutopía. https://www.edutopia.org/blog/debunking-five-pbl-myths-john-larmer • Larmer & Mergendoller (2010) The Main course, not dessert. How are students reaching 21st Century goals? with 21st Century Project Based Learning. Buck Institute for Education. http://files.ascd.org/pdfs/onlinelearning/webinars/webinar-handout1-10-8-2012.pdf • Lewin Laura (2017) Que enseñes no significa que aprendan: neurociencia, liderazgo docente e innovación en el aula en el siglo XXI. ED. Bonum. Argentina 2° edición • López Carrasco Miguel Ángel (2013) Aprendizaje, competencias y TIC. Ed. Pearson Educación. México. 1° edición • Martí, José A.; Heydrich, Mayra; Rojas, Marcia; Hernández, Annia(2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. Revista Universidad EAFIT Redalyc.org. Recuperado el 11 de noviembre de 2022, de https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf • Navalpotro Baile José(2020) Cero Grados, La dirección escolar en la era de la inteligencia artificial. Ed. Maecenas, Madrid, 1° Edición. Pimienta Julio (2007) Metodología constructivista. Ed. Pearson Education. Prentice Hall México 2° Edición • UNESCO (2021). Reporte 2030:EDUCACIÓN Y HABILIDADES PARA EL SIGLO XXI Unesco.org. Retrieved November 11, 2022, from https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000250117/PDF/25011
--	---



Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	7spa.pdf.multi • Santamaría, A. E., Pareja, S. G., Angulo, A. I., & Sáenz-Laguna, M. L. (2021). La historia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación, 5-8. • Velásquez Navarro José de Jesús (2018) El desarrollo de competencias con juegos. Ed. Trillas México 2° edición • Ramírez José Luis C. (2014) Gamificación, Mecánicas de juego en tu vida personal y profesional. Ed. Alfaomega España • Parker, R., Thomsen, B. S. (2019). Aprendizaje a través del juego en la escuela. Un estudio sobre las pedagogías lúdicas, que fomentan el desarrollo de las habilidades holísticas, en las aulas de la escuela primaria. (Reporte técnico). The LEGO Foundation. DK. https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01_aprendizaje-en-escuela.pdf • UNESCO (2020) América Latina Y El Caribe- Inclusión Y Educación: Todos Y Todas Sin Excepción. Disponible en: https://es.unesco.org/gem-report/LAC2020inclusion • UNICEF (2019) "Seamos amigos en la escuela: Una guía para promover la empatía y la inclusión". El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Consultado en: https://www.unicef.org/ecuador/media/3886/file/Ecuador_guia_inclusion_empatia.pdf.pdf Módulo 3 • Domínguez Jiménez Raúl (2017) LA HISTORIETA COMO PROYECTO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN TERCER GRADO DE SECUNDARIA . 113.51. Retrieved November 11, 2022, from http://200.23.113.51/pdf/32648.pdf • Guadarrama García Rosario (2012) "El museo como recurso didáctico para la enseñanza de Historia en tercer grado de secundaria" 113.51. Retrieved November 11, 2022, from http://200.23.113.51/pdf/28936.pdf • HMN WIKI (2019) Museo Viviente. Hmn.Wiki. Retrieved November
--	---



Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	11, 2022, from https://hmn.wiki/es/Living_museum • ITESM (2010).Técnicas Didácticas. Itesm.Mx. Retrieved November 11, 2022, from http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/abp/rol_profesor.htm • Logos. (2020, November 2). Huerto escolar: Beneficios y actividades para hacer con alumnos. Logos International School; Colegio privado bilingüe en Las Rozas Logos International. https://logosinternationalschool.es/huerto-escolar-beneficios-y-actividades-para-hacer-con-alumnos/ • Melero, J. C. (2013, junio 14). Habilidades para la Vida: nuestra apuesta por el empoderamiento personal y ciudadano. Edex Educar para vivir, educar para convivir; Edex. https://www.edex.es/habilidades-para-la-vida-nuestra-apuesta-por-el-empoderamiento-personal-y-ciudadano/ • PBL Works (2019) Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements. Online: https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design • Picado, Carlos y Rovera Fabricio (2016) Desarrollo de Recursos Visuales para mediar información, Guía básica. Ucr.Ac.Cr. Retrieved November 11, 2022, from https://docenciauniversitaria.ucr.ac.cr/wp-content/uploads/2018/12/desarrollo_recursos_visuales.pdf • UCE (2019) Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación. https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/14276/aprendizaje%20basado%20proyectos.pdf?sequence=1&isAllowed=y • Yuval Noha Harari (2020) 21 Lecciones para el siglo XXI. Weebly.com. Retrieved November 11, 2022, from https://pmadsena.weebly.com/uploads/1/2/7/1/12712314/21_lecciones_para_el_siglo_xxi_-_yuval_n.pdf Módulo 5 • Miller, C., Martin, C., & Lee, S. A. (2022, April 26). ¿Qué es la neurodiversidad? Child Mind Institute.
--	---

**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

	https://childmind.org/es/articulo/que-es-la-neurodiversidad/ • Montessori María. (1986) La mente absorbente del niño. Ed. Diana. España 1° Edición 18° reimpresión • Polk Lillard Paula (1989) Un enfoque moderno al método Montessori. Diana. España, 2° Edición • Schmill, Vidal (2008) Disciplina inteligente en la escuela. Ed Escuela para padres. México. 18° Reimpresión • Zosh, J.M., Hopkins, E.J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S.L. y Whitebread, D. (2017) El aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia (reporte técnico), The LEGO Foundation, DK • Salvador Torres, S. (2014-2015). El trabajo por rincones en educación infantil. Universitat Jaume. https://www.google.com/url?q=http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf&sa=D&source=editors&ust=1678126856288263&usq=AOvVaw1hOxX2wWIKp91jPik4wXE1 • Pieratt, J. (2019) Helping Parents Understand How They Can Support Their Child in PBL. Teaching Channel. https://www.teachingchannel.com/blog/helping-parents-understand-how-they-can-support-their-child-in-pbl Módulo 6 • Leithwood, K. (1994) Liderazgo para la reestructuración de las escuelas. Centro para el desarrollo del liderazgo. Instituto de Estudios de Educación de Ontario. https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:5cd28369-ce09-4e2b-88d6-e7a4df564bf1/re3040200492-pdf.pdf • Lewin Kurt (1965) Test de liderazgo. Edu.Ar. Retrieved November 30, 2022, from https://auladis.eco.unc.edu.ar/archivosbancor/U6_1_Test_de_estilo_de_liderazgo.pdf • Siwa Estrategy Oracle (SA) Evaluación de líderes Los 4 reinos del liderazgo (N.d.-j). Pmi.Uy. Retrieved November 30, 2022, from https://pmi.uy/index.php/docman/rem-2017/169-test-los-4-reinos-de-liderazgo-pdf/file
--	--

**Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua**

- Test de Liderazgo Kurt Lewin. (2017, February 17). Create Coaching - Formación especializada en Coaching, PNL e Inteligencia Emocional. <https://creartecoaching.com/test-de-liderazgo-kurt-lewin/>
- Test de liderazgo con resultados. (n.d.). psicologia-online.com. Retrieved November 30, 2022, from <https://www.psicologia-online.com/test-de-liderazgo-con-resultados-4199.html>
- Uvirtual. (2021, October 18). Examen de liderazgo PDF y test. Uvirtual.org. <https://blog.uvirtual.org/test-identifica-estilos-de-liderazgo>
- Bolívar, A. (2010). El liderazgo educativo y su papel en la mejora: una revisión actual de sus posibilidades y limitaciones. Psicoperspectivas, 9 (2). 9-33.

<https://www.redalyc.org/pdf/1710/171015625002.pdf>

Módulo 7

- Matera Michael (2018) Explore like a pirate, gamification and game inspired course design to engage, enrich, and elevate your learners. Estados Unidos. Dave Burgess Consulting Inc.
- Economista, E. (2017, November 7). Tener más tecnología no es suficiente para mejorar la educación. El Economista. <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Tener-mas-tecnologia-no-es-suficiente-para-mejorar-la-educacion-20150929-0021.html>
- Pacheco, Mario Alberto de la; (2019). Efectividad del método de aprendizaje basado en proyectos (ABP) desde la perspectiva estudiantil: un estudiante en el caribe colombiano. Pacheco, P., & De la, M. A. (2019). Efectividad del método de aprendizaje basado en proyectos (ABP) desde la perspectiva estudiantil: un estudio en el caribe colombiano. <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/20812>
- Thomas, Laurel. (2021) Project-based learning yields better student outcomes in studies supported by famous filmmaker's foundation. Vice President for Communications Michigan News. University of Michigan. <https://news.umich.edu/project-based-learning-yields-better-student-outcomes-in-studies-supported->



Acción de formación de carácter nacional
dictaminada por el Comité Nacional de Formación Continua

	by-famous-filmmakers-foundation/
--	---