

STEAM+H, procesos iterativos para avanzar hacia un desarrollo sostenible, Proyecto Ki`tal, unidos para seguir creando

CATEGORÍA: Impulso a la autorregulación y autonomía de trabajo de los alumnos

Docente: Julio Cesar Hernández Ortiz

Función(es): Docente frente a grupo

Entidad Federativa: Jalisco

Nivel Educativo: Secundaria

¿Cuáles son los objetivos (general y específicos) que se plantearon en la/s actividad/es que hoy se coloca/n como una Buena Práctica?

Ki'taal, de la fusión de las palabras sano y regreso en maya, es un proyecto educativo organizado por el taller de STEAM+H CEPAC, cuya finalidad es:

OBJETIVOS GENERALES:

Idear, diseñar y crear un proyecto de higiene, seguridad y sanidad para el regreso a la Institución.

Diseñar estrategias y dispositivos que aseguren un sano regreso a clases.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1.- Potenciar la divulgación de la metodología STEAM+H, como herramienta para cultivar un pensamiento y habilidades transformadoras, innovadoras y creativas para avanzar hacia un desarrollo sostenible.

2.- Unir y fortalecer los vínculos familiares, al trabajar de forma colaborativa.

3.- Promover y fomentar la enseñanza integral del alumnado, vinculando las distintas disciplinas del conocimiento en la solución de una problemática.

4.- Propiciar una perspectiva artística e innovadora en el desarrollo del pensamiento divergente y la creatividad.

Explique brevemente por qué la experiencia que narra podría considerarse una Buena Práctica.

Empieza haciendo lo necesario, después lo posible, y de repente te encontrarás haciendo lo imposible.” San Francisco de Asís. Esta pandemia nos puso en jaque a todos, no solo por preservar la vida, sino porque nos situó en escenarios complejos, de los cuales tuvimos que innovar y salir de nuestra área de confort, rutina sencilla y práctica, es aquí donde tuvimos que reflexionar y analizar en el cómo podríamos seguir con el proceso de enseñanza-aprendizaje y a partir de esto nos tuvimos que armar de herramientas, conocimientos, trucos, y de todo un gran arsenal para realizar nuestro quehacer como docentes y agentes de cambio, motivando al alumnado ante esta situación. Es por esto que considero que este proyecto fue una buena práctica, dando la oportunidad de seguir creando y desarrollando conocimientos y fortalecimiento de la comunidad de aprendizaje a distancia, motivando no solo al alumnado sino a los padres de familia o tutores, cobrando un propósito más amplio.

¿Cuál considera que es la actividad más exitosa de la Buena Práctica?

El involucrar al Alumnado y a la Comunidad Escolar, en un proceso de creación de protocolos y medidas de Salud Escolar. Generalmente solo tenemos que acatar las medidas, sin cuestionar y mucho menos participar en la generación de éstas. Por este motivo creo que resultó ser una buena práctica que motivó a la comunidad escolar a formar parte de este proceso de creación y posteriormente a la ejecución y seguimiento.

Algo vital para el éxito de este proyecto fue el tomar cómo referencia una problemática significativa y de impacto para todos, y que cada uno de los participantes tuvieran la oportunidad de dar sus ideas con base en sus habilidades y capacidades. Esto promueve la creatividad e innovación desde un punto más significativo e interesante para el alumnado.

En cuestiones académicas, en el fortalecimiento de metodologías científicas que le permitan la resolución de problemas de manera sistematizada y estructurada.

¿Cuáles son los principales cambios observados a partir de la Buena Práctica?

- 1.- Participación proactiva en las clases.
- 2.- Desarrollo y fortalecimiento del pensamiento crítico.
- 3.- Fortalecimiento de vínculos con padres de familia y tutores.
- 4.- Autogestión del alumnado.
- 5.- Promoción y fomento de la enseñanza de forma integral, vinculando distintas disciplinas con un solo objetivo .

¿Cuál fue el papel del maestro/a u otros actores involucrados para el éxito de la Buena Práctica?

La metodología STEAM+H, promueve el desarrollo de proyectos iterativos, sin importar la estrategia, el tipo o enfoque, el alumnos cobra el papel principal, ya que es el protagonista y gestor principal de su proceso de aprendizaje y de la mano los profesores y padres de familia o asesores quedamos en segundo plano.

El profesor deja de ser el centro y se convierte en facilitador del aprendizaje y agente de cambio, acompañando al alumnado en el desarrollo de sus habilidades y capacidades a su ritmo, aquí cobra más sentido la frase, aprender a aprender. Finalmente somos los que al proponer un conflicto adecuado y desafiante, podemos detonar el interés y motivación por el conocimiento de los alumnos.

Por último los padres se vuelven cómplices de las ideas de sus hijos, acompañando de manera más activa el proceso de aprendizaje. No solo son proveedores de recursos, sino que forman parte del proyecto, sumando sus habilidades y capacidades como guías de los alumnos desde casa.

¿Qué recomendaciones hace a otros maestros que quieran utilizar su estrategia/actividades de la Buena Práctica?

Lo pondré en lista, sin importar el orden consideren que son aspectos que siempre debemos de considerar ante la adecuación y planeación de un proyecto.

- 1.- No supongas cuales son los intereses de los alumnos, pregunta y conócelos mejor antes de planear.
- 2.- Selecciona un tema de impacto, que sea vinculado a sus habilidades, capacidades e intereses.
- 3.- Dota y fortalece las habilidades científicas del alumno.
- 4.- Diversifica tus recursos, no caigas en monotonía de tu práctica.
- 5.- Promueve un pensamiento crítico en tus alumnos, que se cuestionen e indaguen el por qué de las cosas.
- 6.- Comienza con proyectos más simples y ve complejizando conforme el desarrollo de sus habilidades se incrementan.
- 7.- No coartes su creatividad, deja que ellos creen sus ideas y vean si son factibles o no, con base en los resultados obtenidos.
- 8.- No dudes o hagas juicios previos de la capacidad de los alumnos, confianza y de la oportunidad de que desarrollen sus talentos.
- 9.- No des respuesta a sus dudas, motiva a que las encuentren ellos mismos con tu guía, recuerda que somos facilitadores de aprendizaje.
- 10.- Acompaña el desarrollo de todos los proyectos, pero da espacio a desarrollar la autogestión de tus alumnos.

11.- Se claro con los criterios y reglas del juego.

12.- Siempre podemos mejorar.