



## ESPACIO DE MEJORA INSTITUCIONAL “Enseñanza y aprendizaje basada en proyectos”

*Los EMI son espacios destacados para fortalecer los vínculos de confianza y creatividad entre los docentes y, de ese modo, permitirles diseñar juntos el cambio educativo.*

*Los acompañamos en el viaje.*



## Índice

Introducción .....	3
Invitaciones pedagógicas: “Menú de pasos” .....	4
¿Qué nos proponemos? .....	4
Herramientas para “liderar los EMI” .....	4
A. VOCES QUE INSPIRAN: RECURSOS PARA LA ANTICIPACIÓN .....	7
B. CLAVES TEÓRICAS SOBRE EABP .....	8
Los 9 elementos “constituyentes” de la metodología de EABP.....	8
Etapas EABP para trabajar con el profesorado .....	12
C. RUTINAS DE PENSAMIENTO .....	13
<i>Rutina 3, 2, 1 PUENTE</i> .....	13
Rutina: Relacionar – Ampliar– Preguntar .....	16
D. MATERIALES SUGERIDOS PARA LA PROFUNDIZACIÓN .....	18
E. PRÁCTICA REFLEXIVA.....	19
Opciones posibles para DAR A CONOCER los avances del proyecto: .....	19
Opciones posibles para DAR FEEDBACK.....	24



## Introducción

Evocando la metáfora inicial del caleidoscopio de Eutopía, esta guía será una invitación a que los equipos directivos puedan crear la experiencia de cada Espacio de Mejora Institucional en sus escuelas, diseñando distintas combinaciones y acciones posibles, dando vida a una policromía de propuestas.

3

Creemos que los EMI son una valiosa oportunidad para pensar y diseñar junto a otros actores escolares la propuesta de cambio escolar. Mirando el recorrido a transitar a lo largo del año, los EMI pueden visualizarse como “hitos” en un proceso de construcción participativa al interior de cada escuela.

Desde Eutopía queremos continuar acercándoles propuestas de diseño para profundizar el proceso de cambio en las escuelas de la RED. La invitación apunta a que los equipos directivos puedan crear la experiencia de cada EMI en sus escuelas, creciendo en el grado de autonomía con que gestionan estos espacios.

Los materiales llegarán como un “Menú a la carta” con distintas invitaciones pedagógicas, recursos y materiales para cada momento: anticipación, inicio, desarrollo y cierre de cada jornada a partir de los cuales cada escuela podrá elegir sus preferencias para “degustar” cada EMI junto a su comunidad escolar.

**Equipo de Eutopía**



## Invitaciones pedagógicas: “Menú de pasos”

4

*Voces que inspiran:* recursos para la anticipación, una invitación a interpelar las prácticas escolares.

*Claves teóricas:* referencias conceptuales, una invitación a construir representaciones compartidas.

*Rutinas de pensamiento:* pensar colectivamente, una invitación a hacer visible el aprendizaje institucional.

*Lecturas para la profundización:* materiales formativos, una invitación a estudiar nuevas categorías de análisis e interpretación acerca de nuestras prácticas.

*Práctica reflexiva:* intercambio de prácticas de enseñanza innovadoras, una invitación a construir comunidades profesionales de aprendizaje.

Asimismo, alentamos y acompañamos a quienes deseen encarar el desafío de realizar jornadas “EMI Interinstitucionales”. Este tipo de encuentros motorizan el potencial de la RED y los procesos de diseño y evaluación colaborativos que venimos llevando adelante. En este tercer año de Eutopía, hemos decidido profundizar en los diversos elementos de la matriz del cambio, cuya transformación posibilitan el cambio de la cultura escolar.

### ¿Qué nos proponemos?

- Orientar el desarrollo de los EMI, asumiendo el reto de acompañar el aprendizaje institucional en “escuelas heterogéneas” con un amplio abanico de materiales de trabajo. Éstos estarán dirigidos a favorecer la autonomía y el liderazgo de los equipos directivos.



- Ofrecer un diseño de propuestas de trabajo que modelen el cambio en las escuelas, a partir de la experiencia “hackear los EMI”. Esta experiencia consta de un repertorio de tecnologías de participación social y de acción orientadas a transformar la cultura escolar.

5

## Herramientas para “liderar los EMI”

### GUÍAS DE LOS EMI

Se trata de propuestas divergentes de trabajo que apuntan a un foco común, en cada etapa del proceso. Materiales de lectura, metodologías ágiles de participación, técnicas, dinámicas, etc. Un amplio menú de opciones y recorridos de diseño, entre los cuales podrán elegir, según los consideren relevantes para el proceso individual que cada escuela viene desarrollando.

### CONSULTORÍAS

El diseño y desarrollo de los EMI en las escuelas, será materia de diálogo e intercambio en los espacios de acompañamiento en campo. Esta acción será documentada y compartida con la red, a modo de registro del proceso de cambio en las escuelas.



# ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE BASADA EN PROYECTOS

*“Esto nos lleva directamente a un tema de gran actualidad en el debate moderno, el de la relación con el hombre y la sociedad. La palabra tiene dos sentidos. El primero consiste en que lo que se enseña debe tener alguna relación con los graves problemas que el mundo debe afrontar, cuyas soluciones pueden afectar nuestra supervivencia como especie. Esta es la importancia social. También hay una importancia personal. Lo que se enseña debe compensar de alguna forma, por algún criterio existencial, de ser <real> o <excitante> o <significativo>”*

*(Brunner, 1971).*

UN PROGRAMA DE:

UN PROGRAMA DE:



## A. VOCES QUE INSPIRAN: RECURSOS PARA LA ANTICIPACIÓN

7

Este apartado apunta a sensibilizar a los docentes en elementos de la matriz que se profundizan en los EMI. Es una invitación a interpelar las prácticas escolares a partir de un recurso acompañado de una “pregunta poderosa”. Se sugiere enviarlo con anticipación al encuentro y recoger al comienzo de la jornada el “eco” de ideas que fueron resonando en el profesorado.

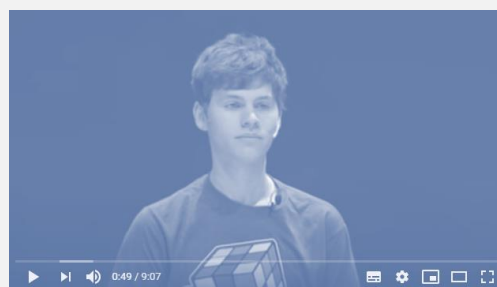
*¿Cómo hacer que una experiencia de aprendizaje sea significativa para mis estudiantes?*

### MATERIALES RECOMENDADOS



Educar es conectar | Pepe Menéndez Cabrera | TEDxRiodelaPlata. ([Ver video](#))

### MATERIALES RECOMENDADOS



Zombies en la escuela | Juli Garbulsky | TEDxRiodelaPlata. ([Ver video](#))





## B. CLAVES TEÓRICAS SOBRE EABP

Los 9 elementos “constituyentes” de la metodología de EABP

8

*Actividad inicial de bienvenida:*

1. La propuesta parte de un interés/motivación real, basado en situaciones concretas y efectivas, de los estudiantes y de las comunidades en las que habitan. Problemas detectados que se expresan en preguntas claras para definir un proceso de construcción de conocimientos.
2. Exige un saber previo de los educadores sobre la temática, con rigurosidad conceptual, aunque pueda no contarse inicialmente con las “respuestas” que las preguntas requieren. Los docentes intervinientes deben tener conocimientos suficientes sobre la temática que van a proponer o a acompañar.
3. En general, supone una cierta interdisciplinariedad o, al menos, multidisciplinariedad. Aunque puede partir de una disciplina en particular que convoca a las otras a enriquecer la perspectiva.
4. Reconoce la diversidad y la heterogeneidad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Se propone itinerarios variados y con alternativas que contemplen distintas formas de aproximarse al conocimiento. Asume las diferentes trayectorias de los estudiantes.
5. Requiere de un desarrollo de trabajo colaborativo, en donde participan estudiantes y docentes. Todos pueden enseñar y aprender, sin que esto desdibuje el lugar fundamental desde el que cada uno de los protagonistas asume desde el principio.

### MATERIALES RECOMENDADOS

Documento: “La Enseñanza y Aprendizaje Basados en Proyectos (EABP)” - Sistematización del proceso colectivo de construcción liderado por la Fundación Voz. P. 11. Disponible [aquí](#).





6. Se evalúa a los estudiantes de manera formativa, con evaluaciones auténticas, entre las cuales se incluyen instancias de autoevaluación.
7. Al final del proceso, el grupo elabora algún tipo de producción destinada a ser compartida públicamente. Esa producción es visible y tiene potencialidad para compartirse.
8. Retoma metodologías para trabajar con grupos basada en el enfoque del trabajo cooperativo (no es un agrupamiento a secas, hay una organización específica y pautada del trabajo grupal)
9. Revisa fuertemente la concepción y las prácticas de evaluación de los aprendizajes.

9

### *Un proyecto NO es:*

- Un ordenamiento de conocimientos en forma vertical
- Un fin en sí mismo
- Una materia aparte
- Un componente agregado a los contenidos
- Una serie de actividades sueltas

### *Pasos que nos pueden ayudar a diseñar los proyectos:*

1. Identificar un contenido que posibilite definir problemas significativos (disciplina), relevantes para la comunidad e interesantes para los alumnos.
2. Formular los objetivos de aprendizaje.
3. Especificar los modos de comunicar el proyecto.
4. Determinar la variedad de los recursos disponibles.
5. Planificar diversas rutas de abordajes posibles y la secuencia de actividades y presentaciones para cada una de las instancias de clase.
6. Definir un cronograma.



7. Diseñar los tipos y momentos de evaluación del proyecto.
8. Especificar el o los formatos y los momentos que se propondrán para documentar el proyecto.

### *Tipos de proyectos:*

William Kilpatrick (1871-1965) propuso cuatro tipos de trabajo por proyectos según la finalidad que se persiga:

1. De producto<sup>1</sup>: se propone realizar algo concreto.
2. De resolución de problemas<sup>2</sup>: implica el análisis de una situación y soluciones posibles.
3. De elaboración de propuestas<sup>3</sup>: implica la puesta en marcha, el uso de un procedimiento, entre otras posibilidades.
4. De investigación<sup>4</sup>: se propone profundizar conocimientos.

### **MATERIALES RECOMENDADOS**

1. "Elaboración de un producto final" (Producer's Project).
- 2 "Resolver un problema intelectual desafiante para el protagonista" (Problem Project).
3. "Mejorar una técnica o habilidad concreta" (Specific learning).
4. "Conocer un tema y disfrutar con su conocimiento o experiencia" (Consumer's Project).

Otra clasificación posible -entre muchas otras- es la sistematizada por Montserrat Del Pozo (2014) en su libro "Aprendizaje Inteligente, Educación Secundaria en el Colegio Montserrat":

- Proyectos de comprensión: implican llegar a la comprensión a través de actividades que responden a las [Inteligencias Múltiples](#).
- Proyectos inteligentes (por competencias): se diferencian de los de comprensión porque una de sus características básicas es ser interdisciplinar y se programa siempre seleccionando algunos aspectos concretos de las competencias que se pretende desarrollar en los alumnos.



- Proyectos de Investigación: ayudan a los alumnos a consolidar sus capacidades para la investigación mediante el conocimiento y aplicación del método científico.

## Enunciación del problema:

### a. ¿“Problema” en qué sentido?

- *Un problema no es un déficit ni una falta y su solución no debe ser evidente.*
- *Un problema es una pregunta o un conjunto de preguntas que interpela la realidad. Es un problema “para” y “de” los estudiantes.*
- *Las preguntas que se plantean se caracterizan por:*
- *Ser abiertas y no tener una respuesta única,*
- *Estar vinculadas con los conocimientos previos de los estudiantes,*
- *Ubicar a los estudiantes en un trabajo de investigación, exploración de algo que no conocen, que deben descubrir,*
- *Promover la autonomía y la toma de decisiones fundamentada por parte de los estudiantes*

### b. ¿Cómo pasar del tema o “falso problema” al “problema verdadero”?

- *El falso problema o tema ya tiene respuesta a priori, conocida.*
- *En cambio, los problemas verdaderos no tienen respuestas sencillas ni sabidas, piden investigar.*
- *Solo hay problema si yo (estudiante) puedo abordarlo, pensar una estrategia para resolverlo, dar respuestas a algunos de los interrogantes planteados, construir nuevas preguntas.*

### c. ¿Problema o Tema?

Analizar con el profesorado, posibles “problemas verdaderos” a ser abordados didácticamente. Trabajar inter e interdisciplinas.



## Etapas EABP para trabajar con el profesorado

MOMENTOS	PROYECTO	INDICADORES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Revisión del diseño curricular, programa y planificación	Que “aparezcan” sobre la mesa los contenidos y haya discusión acerca de cuáles pueden ser trabajados integradamente y cuáles disciplinariamente.
<b>ACUERDOS ENTRE PROFESORES</b>	Selección de un eje o contenidos de cada disciplina para poner en común.	Identificación de un tema que se desprende de los contenidos escogidos de, por ejemplo, dos disciplinas.
<b>ANÁLISIS</b>	Observación de la realidad.	Hechos, situaciones, signos de la realidad que se vinculen con el tema elegido.
<b>INTERPELACIÓN</b>	Enunciación del tema mediante acciones y recursos que interpelen/provoquen a los estudiantes.	Lo estudiantes formulan preguntas, se cuestionan, eligen recortes y definen alcances. Se promueve la investigación grupal. La exploración requiere de los conceptos implicados en los contenidos seleccionados. El resultado de la indagación puede ser o no lo que originalmente planificó el docente.
<b>CONSTRUCCIÓN DEL PROBLEMA</b>	Revisión de la enunciación del problema.	Que sea un problema para el estudiante y por lo tanto pueda encontrar estrategias para resolverlo.



## C. RUTINAS DE PENSAMIENTO

13

Las rutinas de pensamiento son un recurso muy útil para trabajar la capacidad de análisis y gestión de como pensamos. Es vital para conseguir aprendizajes más significativos y una mejor gestión de los recursos y procesos cognitivos. Su inclusión en esta propuesta pretende enseñar al profesorado el uso de varias rutinas a través de actividades que hacen visible el pensamiento colectivo y los procesos de metacognición, a partir de la profundización del estudio en los distintos elementos de la matriz del cambio. Se orienta utilizarlas al inicio y cierre de cada EMI.

### *Rutina 3, 2, 1 PUENTE*

*Finalidad:* ¿qué tipo de pensamiento fomenta esta rutina? Esta rutina ayuda a sacar a la luz los pensamientos iniciales, preguntas o comprensiones sobre un tema y a conectar éstas con un nuevo pensamiento una vez recibida más información.

*Aplicación:* ¿Dónde y cuándo podemos usar esta rutina?

Esta rutina se puede utilizar cuando se busca que los participantes desarrollen la comprensión de un concepto. En este caso, acercarnos al marco teórico de EABP. Puede ser de un campo sobre el cual ya sepan algo y que la instrucción los lleve en una nueva dirección; o un concepto sobre el que se tenga un conocimiento informal. Siempre que se adquiere una nueva información, se puede construir un puente entre las nuevas ideas y los conocimientos previos.

Una rutina para activar un conocimiento previo y hacer conexiones





Tus respuestas iniciales sobre [TEMA]

Tus nuevas respuestas sobre [TEMA]

3 ideas

3 ideas

2 preguntas

2 preguntas

1 metáfora / analogía

1 metáfora / analogía

14

PUENTE

¿Cómo tus nuevas respuestas conectan con tus respuestas iniciales?

*EMI:* ¿cómo podemos utilizar esta rutina en el EMI? Esta rutina puede introducirse en la jornada a los docentes del siguiente modo:

1. Los participantes individualmente escriben 3 ideas, 2 preguntas, 1 metáfora o analogía acerca de la EABP.
2. A continuación, se les proporciona la lectura de un artículo, la posibilidad de ver un video, de llevar a cabo alguna actividad o presentación sobre el mismo tema. Lo importante aquí es provocar experiencias que ayuden a los participantes a pensar en nuevas direcciones.
3. Los participantes vuelven a completar el 3, 2, 1 al final de la actividad propuesta.
4. En parejas, comparten su pensamiento inicial y el nuevo, explicando cómo y por qué su pensamiento ha cambiado.



Lo poderoso de esta experiencia es reconocer cómo nuevas experiencias y nuevos conocimientos llevan al pensamiento personal en nuevas direcciones, lo que no quiere decir que nuestras ideas/pensamientos iniciales estén equivocados.

## 3,2,1 Puente

<b>3 IDEAS</b>	<b>3 IDEAS</b>
<b>2 PREGUNTAS</b>	<b>2 PREGUNTAS</b>
<b>1 COMPARACIÓN</b>	<b>1 COMPARACIÓN</b>
<b>¿CÓMO SE CONECTAN ESAS IDEAS?</b>	





Rutina: Relacionar – Ampliar– Preguntar

16

**Finalidad:** ¿qué tipo de pensamiento fomenta esta rutina? Esta rutina ayuda a hacer conexiones entre nuevas ideas y conocimientos previos. También ayuda a hacer una reserva de preguntas, intereses y dificultades que va reflexionando el grupo a medida que se va aprendiendo algo nuevo, estimula la curiosidad y fija la escena para la investigación/indagación.

**Aplicación:** ¿Dónde y cuándo podemos usar esta rutina? El uso normal de esta rutina es luego de que los profesores hayan profundizado sobre algunos conceptos teóricos nuevos, después de llevar a cabo un proyecto o al final de un tema.

Una rutina para conectar nuevas ideas con conocimientos previos:

**RELACIONAR:** ¿Cómo relacionas esta nueva información con la que ya conocías?

**AMPLIAR:** ¿qué nuevas ideas dirigen tu pensamiento hacia nuevas direcciones?

**PREGUNTAR:** ¿Qué es lo que sigue siendo difícil o confuso? ¿Qué te preguntas a partir de ahora?

**EMI:** ¿cómo podemos utilizar esta rutina en el EMI? Se puede armar un mural en el salón y que cada participante anote sus respuestas de manera individual *en post it* al final de jornada o bien para evaluar la metodología de EABP en general o bien a propósito del intercambio y las actividades que se hayan generado para comunicar y evaluar los primeros pasos de alguno de los nuevos proyectos que se están desarrollando en la escuela a propósito del prototipo de cambio.



RELACIONAR	AMPLIAR	PREGUNTAR
¿Cómo relacionas esta nueva información con la que ya conocías?	¿Qué nuevas ideas dirigen tu pensamiento hacia nuevas direcciones?	¿Qué es lo que sigue siendo difícil o confuso? ¿Qué te preguntas a partir de ahora?



## D. MATERIALES SUGERIDOS PARA LA PROFUNDIZACIÓN

18

- Perrenoud, P. (2000) "Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿por qué?, ¿cómo?" Facultad de Psicología y de Ciencias de la Educación, Universidad de Ginebra. [Acceder](#).
- Documento: "La Enseñanza y Aprendizaje Basados en Proyectos (EABP)" Sistematización del proceso colectivo de construcción liderado por la Fundación Voz. [Acceder](#).
- Magro, C. (2017) "Enseñar menos, aprender más". [Artículo](#). [Videoconferencia ENLACE 360](#).



## E. PRÁCTICA REFLEXIVA

19

Este apartado apunta de favorecer la gestión de los procesos de implementación del cambio en las escuelas, desde una perspectiva formativa, basada en el paradigma de la práctica reflexiva.

Este enfoque apunta al valor estratégico de la reflexión como práctica social que promueve la construcción de comunidades de aprendizaje, impulsoras de condiciones que posibilitan cambios educativos a nivel institucional. En este sentido, el propósito de incluir “esta invitación” como un momento de los EMIs, es la conformación de una comunidad profesional de docentes orientada al intercambio de prácticas educativas innovadoras, su análisis en profundidad, así como su enriquecimiento, a partir del desarrollo metodologías basadas en la práctica reflexiva.

Se trata de encarar un trabajo de análisis y reflexión que recupera de manera articulada el trabajo con representaciones, las teorías implícitas, las prácticas en el campo profesional y los saberes teóricos, en el proceso de implementación de nuevos formatos escolares. Enfoque de innovación colaborativa que permite la construcción un saber colectivo, derivado de la evidencia empírica, la reflexión individual, compartida y la visión de futuro.

### Opciones posibles para DAR A CONOCER los avances del proyecto:

A continuación, se presentan diferentes opciones de técnicas que fueron seleccionadas del “*Toolkit* de Acción Colectiva” y adaptadas pensando especialmente en situaciones que podrían organizarse durante este EMI en la escuela.

La idea inicial es que entre todos puedan darse el espacio para la comunicación, revisión y retroalimentación de el/los proyecto/s de aula que han comenzado a



implementarse o bien aquellos que se encuentren en su fase de planificación aún. Allí la decisión es estratégica y de cada uno de ustedes. Incluso si se animaron a hacer una jornada INTER escuelas pueden aprovechar alguna de estas metodologías para el intercambio de experiencias y la retroalimentación cruzada de modo que todos se vean enriquecidos luego de la jornada.

20

### *Narrativa visual*

Creen una historia visual por proyecto que deseen compartir con el grupo total. La idea es que la historia se vea como una tira cómica que explique cómo el proyecto impacta en las prácticas de enseñanza y las condiciones de aprendizaje. Preveer:

- Tiempo: 45 min.
- Roles: 1 moderado, y los participantes organizados en equipos de 5 a 10 personas
- Materiales: Papel de tamaño A3 u hojas más grandes tipo cartulina, lápices, marcadores o bolígrafos de colores. opcional: material para hacer un collage como por ejemplo revistas, fotos, papeles de colores, etc.

### *Dinámica:*

Dividan su grupo en equipos de 5 a 10 personas. Pidan a cada equipo que seleccione alguno de los proyectos para hacer un guion gráfico. Ellos deberán discutir sobre cómo contar este proyecto a otras personas en la forma de una historia:

- ¿Cuáles es el tema principal y qué problemas busca resolver?
- ¿Qué maneras ofrece a los estudiantes de participar y demostrar su conocimiento?
- ¿Cuáles son los pasos que deben dar?



- ¿Qué importa que comprendan en profundidad? ¿cómo sabremos estudiantes y docentes que lo han comprendido?

21

Entreguen a cada equipo un papel grande. Pidan a cada equipo que dibuje cuatro cuadrados sobre el papel. Deberán escribir en pocas palabras debajo de cada cuadrado qué debería pasar en cada una de las cuatro escenas que están por dibujar o hacer en un collage. sigan las indicaciones del paso 3.

Hagan que todo el equipo dibuje en los cuadrados la siguiente secuencia:

1. Primer cuadro: presenten el tema y los distintos problemas que podrían llegar a definirse con los estudiantes; mencionen las disciplinas o áreas de conocimiento que intervienen.
2. Segundo Cuadro: creen una escena que ilustre las múltiples maneras que se ofrecen a los estudiantes de participar y demostrar su conocimiento (pueden mostrar los distintos escenarios en lo que esto sucede)
3. Tercer cuadro: muestren alguna secuencia breve de las etapas de implementación del proyecto previstas
4. Cuarto cuadro: ¿Qué propósitos y objetivos tiene este proyecto? ¿Cómo vamos a evaluarlo?

Pidan a cada equipo que comparta su historieta con el grupo total y que la peguen en la pared. Discutan en grupo qué funciona y qué falta que se podría expresar de otra manera.

Nota: en caso de que haya un solo proyecto sobre el cuál sea posible trabajar, pueden asignar distintos públicos destinatarios para presentarle la narrativa pensando en los distintos actores de la comunidad educativa (padres, estudiantes, otros docentes, personal no docente, etcétera)





*¡Luces, cámara, acción!*

Utilicen personajes, escenas y conversaciones para contarle a todo el personal de la institución una historia atrapante con su idea. Prever:

22

- Tiempo: 1 hora.
- Roles: 1 moderado, una persona que registre y los participantes organizados en equipos de 5 a 10 personas
- Materiales: Papel de tamaño A4, lápices o bolígrafos de colores. Opcional: elementos para disfrazarse.

*Dinámica:*

1. Dividan al grupo entero en equipos de no más de 8/10 personas. Pidan a cada equipo que seleccione un proyecto que quieran comunicar. Varios equipos pueden trabajar al mismo tiempo con el mismo proyecto pero pensando en diferentes auditorios (padres, estudiantes, otros docentes, personal no docente, etc.)
2. Denle 10 minutos a cada equipo para que decidan cómo pueden contar al resto del grupo el modo en que este proyecto propone hackear los modos de enseñar y aprender determinada temática en su institución escolar. Cada equipo debe pensar en:
  - **Conflicto:** Cuál es el/los problemas a los que se intentará dar respuesta
  - **Personajes:** qué personas intervienen en el desarrollo, áreas, contenidos.
  - **Escenario:** ambientes en los que sucede.
  - **Concepto:** qué prácticas de enseñanza y aprendizaje se proponen.
  - **Conclusión:** Cuál es el impacto final del proyecto en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.





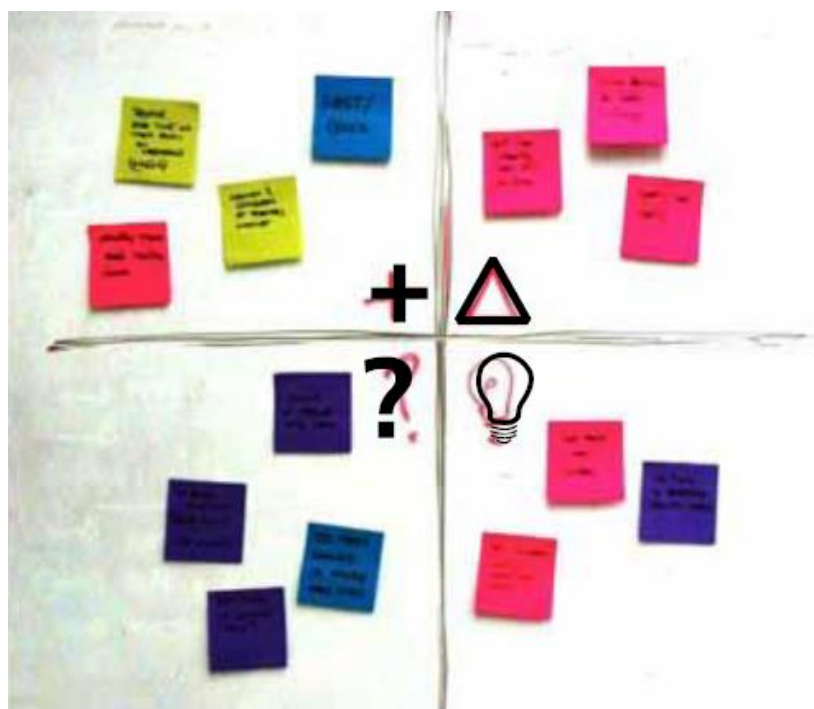
3. Cada equipo tiene 20 minutos para preparar una escena de tres a cinco minutos que exprese su idea a través de una historia. Una vez que hayan terminado de preparar la representación denles 5 minutos extra para que puedan practicarla y elegir un nombre para ella. Estimulen a los equipos para que incluyan a todos sus miembros en la representación.
4. Pídanle a cada equipo que actúe su representación. A medida que cada equipo actúa su historia, los demás equipos toman notas, sacan fotos y filman mientras preparan sus reflexiones. Luego de que todos los equipos hayan actuado pídanles a todos que discutan sobre lo que han aprendido acerca de los proyectos y qué aspectos se podrían potenciar en implementaciones futuras.



## Opciones posibles para DAR FEEDBACK

### Malla receptora de información

24



#### Finalidad:

¿Por qué hacer una malla receptora de información? Este método se utiliza para facilitar la recopilación de la información en tiempo real cuando presentamos modelos y prototipos. Este se puede utilizar para recibir *feedback* y discutir con el equipo y también para recibir el *feedback* del usuario mientras interactúa con el prototipo. Se utiliza la malla para ser sistemáticos con la recopilación de la información con la intención de capturar las ideas en las cuatro áreas diferentes.

#### ¿Cómo hacer una malla receptora de información?

1. Divide en cuatro cuadrantes un pliego de papel o una pizarra.



2. Dibuja un signo más (+) en el cuadrante superior izquierdo, un triángulo ( $\Delta$ ) en el cuadrante superior derecho, un signo de interrogación (?) en el cuadrante inferior izquierdo y una lamparita en el cuadrante inferior derecho.

25

### *Dinámica:*

Se pide a los participantes que de manera individual en *post it* vayan ingresando su retroalimentación siguiendo las siguientes claves:

1. En el cuadrante superior izquierdo cosas o temas que encuentren interesantes sobre el proyecto presentado;
2. En el cuadrante superior derecho van las sugerencias de mejora;
3. En el cuadrante inferior izquierdo debe ir las preguntas o aspectos sobre los cuales aún queden dudas;
4. Las ideas que surjan durante la presentación sobre los distintos componentes del proyecto: (propósitos, saberes, tiempos, entornos, recursos materiales, agrupamientos)



# EUTOPIA

[www.eutopia.edu.ar](http://www.eutopia.edu.ar)