

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA CON ENFOQUE INTERDISCIPLINARIO

¿ES POSIBLE IMPLEMENTAR UN ENFOQUE
INTERDISCIPLINARIO A NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA
Y BACHILLERATO?

¿ES POSIBLE IMPLEMENTAR UN ENFOQUE
INTERDISCIPLINARIO EN UN ESCENARIO DE
APRENDIZAJE VIRTUAL?

ENFOQUE DISCIPLINARIO

ASIGNATURA 1

ASIGNATURA 2

ASIGNATURA 3

ASIGNATURA N



DESARROLLO
EN PARALELO

SIN CONEXIÓN

LÓGICA Y SECUENCIA
DISCIPLINAR

DETERMINADA E INVARIABLE

HIPER ESPECIALIZACIÓN

PENSAMIENTO SIMPLE

BLOQUE 1

DESTREZA 1

DESTREZA 2

DESTREZA 3

DESTREZA 4

BLOQUE 2

DESTREZA 1

DESTREZA 2

DESTREZA 3

BLOQUE 3

DESTREZA 1

DESTREZA 2

DESTREZA 3

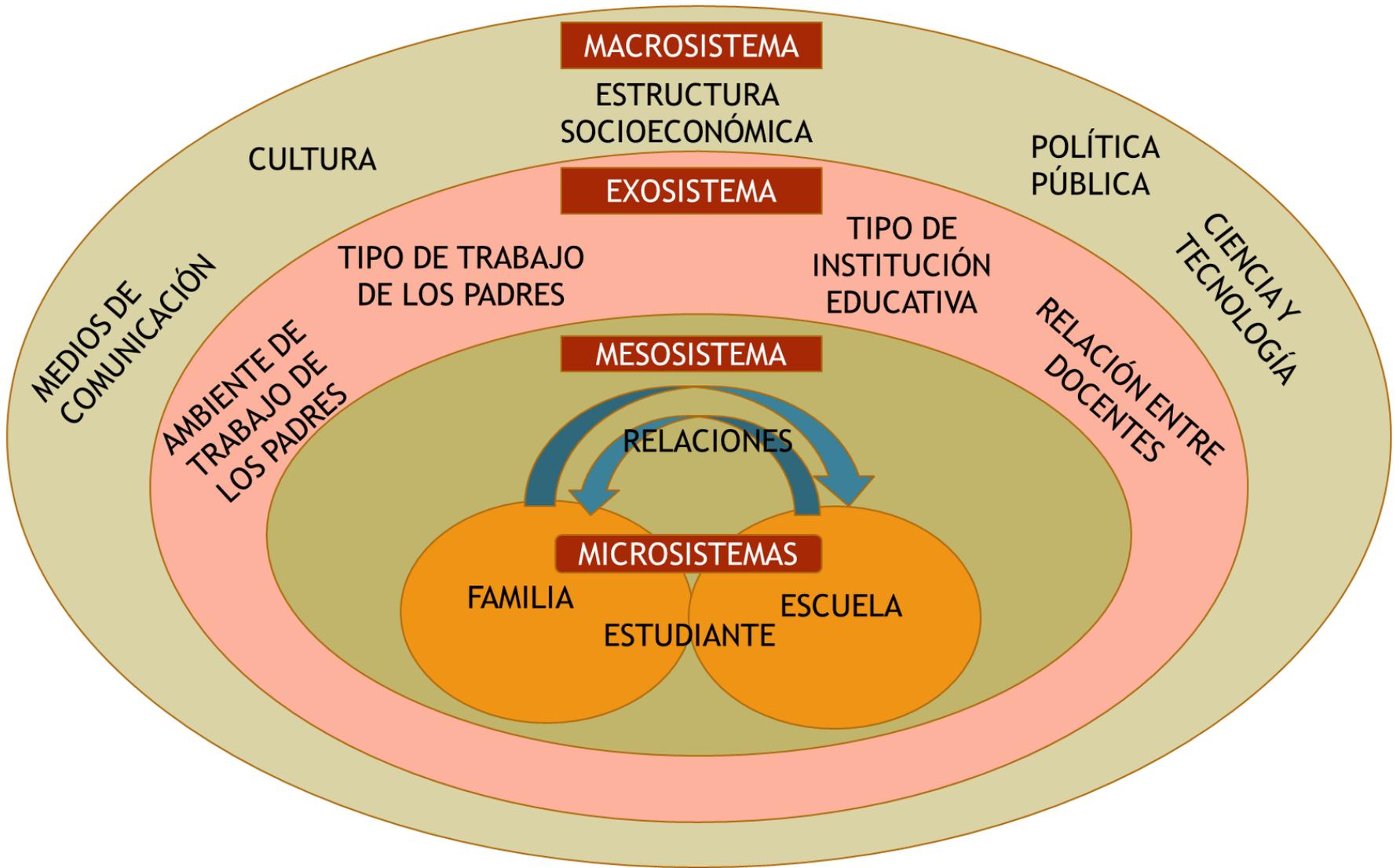
REFLEXIONES SOBRE LA INNOVACIÓN

EVITAR EL CAMBIO POR EL CAMBIO SIN REFLEXIÓN CRÍTICA

VALORAR LA EXPERIENCIA E HISTORIA DIDÁCTICA DEL
DOCENTE

INNOVAR NO IMPLICA ABANDONAR TODO LO ANTERIOR

ANALIZAR VENTAJAS, FACTIBILIDAD, BENEFICIOS Y
RESISTENCIAS



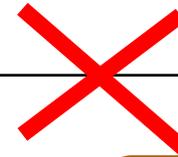
**LA
INTERDISCIPLINARIEDAD
DESDE EL
FUNCIONAMIENTO DEL
CEREBRO**

LOS PROCESOS PSICOLÓGICOS
FUNCIONAN DE MANERA INTEGRAL



PERCEPCIÓN,
ATENCIÓN
MEMORIA
LENGUAJE
PENSAMIENTO
RAZONAMIENTO
EMOCIONES

LA INFORMACIÓN SUELTA,
PARCELADA NO ACTIVA
INTEGRALMENTE AL CEREBRO



APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO

LA INFORMACIÓN INTEGRAL
GENERA SIGNIFICADOS Y
CONCEPTOS

NIVELES DE RELACIÓN DE LAS DISCIPLINAS

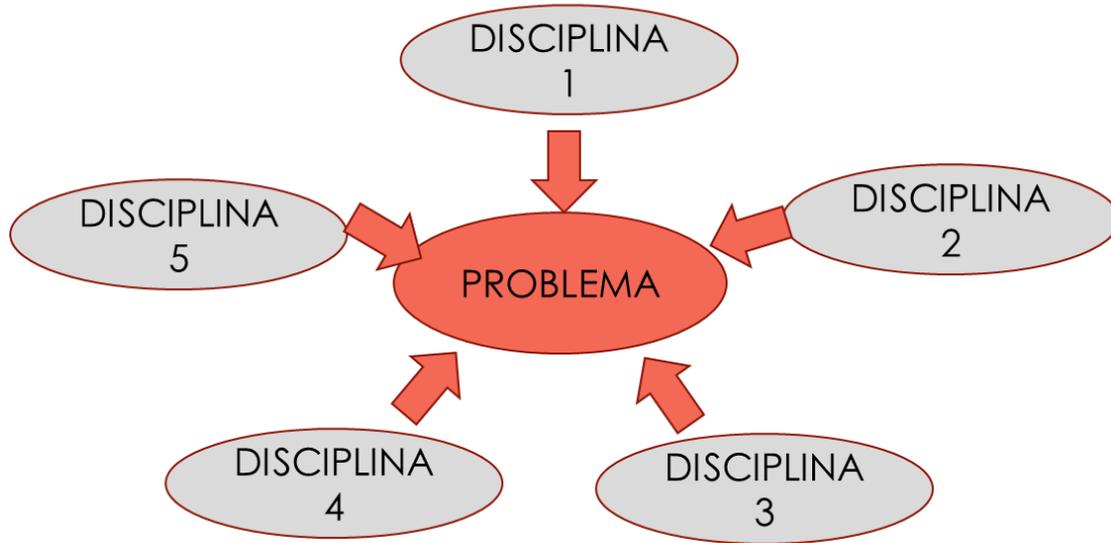
```
graph TD; A[NIVELES DE RELACIÓN DE LAS DISCIPLINAS] --> B[MULTIDISCIPLINARIEDAD]; A --> C[INTERDISCIPLINARIEDAD]; A --> D[TRANSDISCIPLINARIEDAD];
```

MULTIDISCIPLINARIEDAD

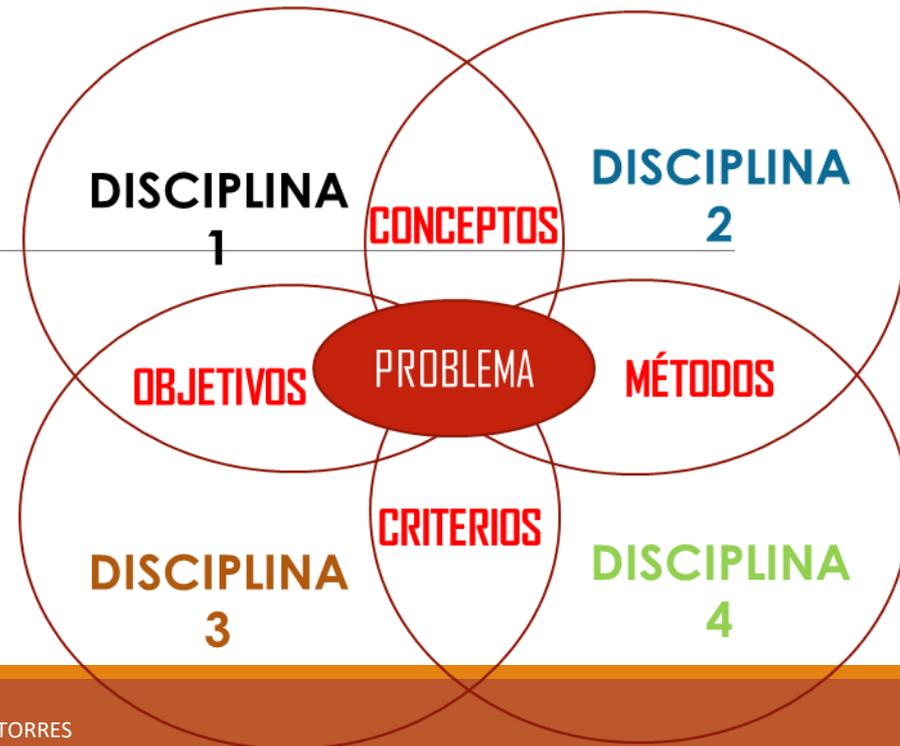
INTERDISCIPLINARIEDAD

TRANSDISCIPLINARIEDAD

MULTIDISCIPLINARIEDAD



INTERDISCIPLINARIEDAD



TRANSDISCIPLINARIEDAD

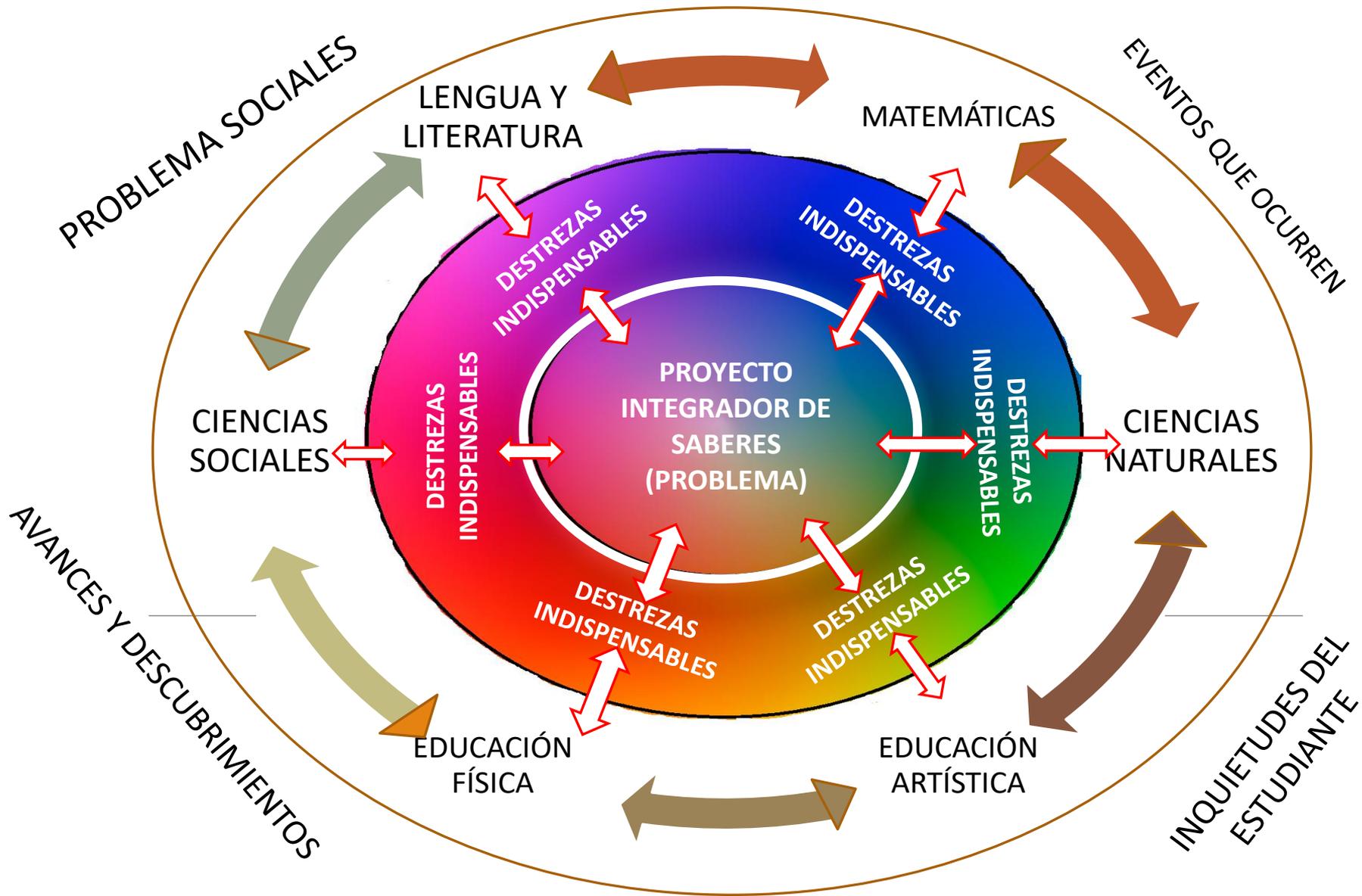


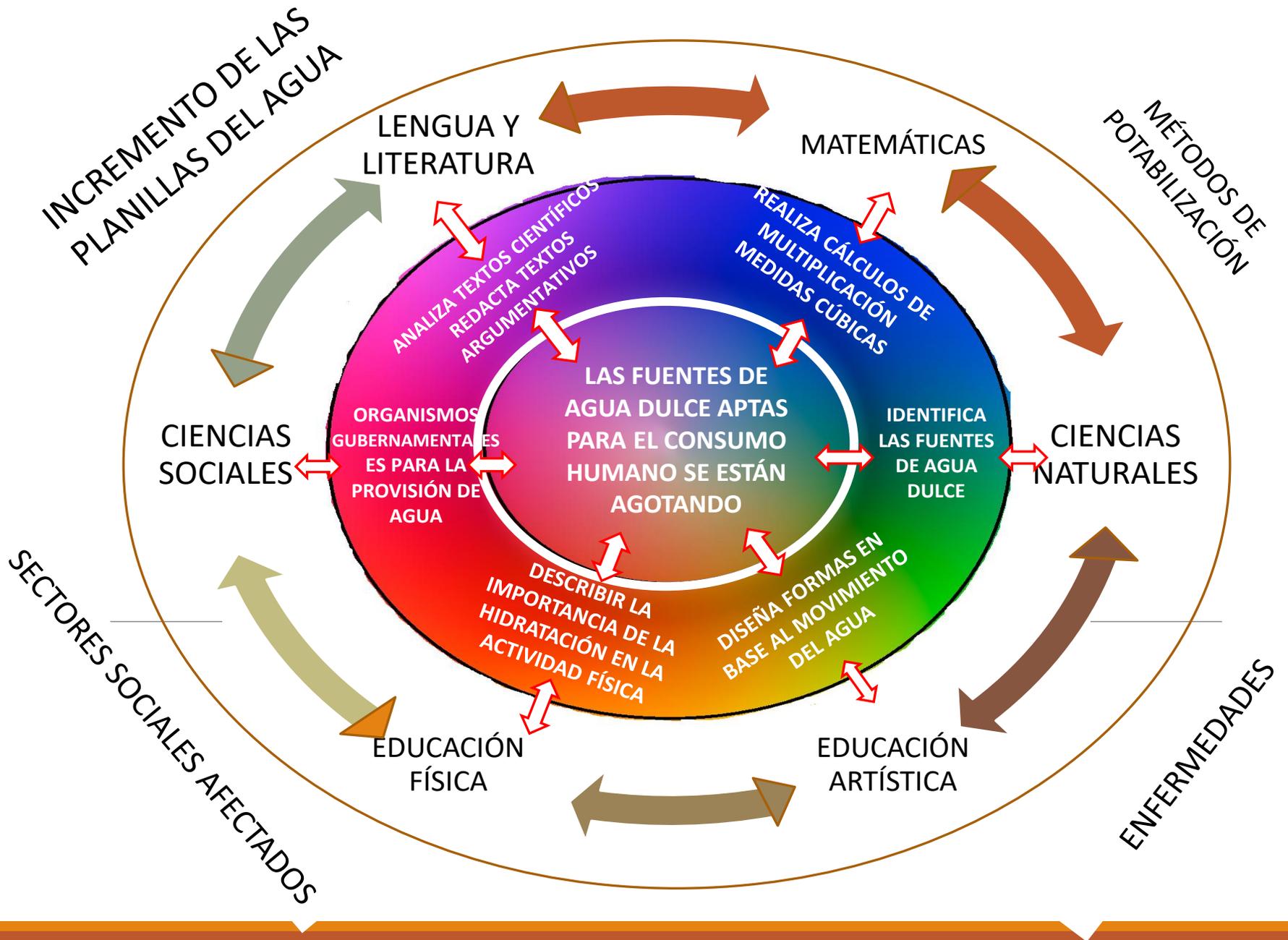
CONTEXTUALIZACIÓN
COMPLEJIZACIÓN



OTRAS ALTERNATIVAS
DE SOLUCIÓN

XAVIER ANDRADE TORRES





RUPTURA DISCIPLINAR

LÓGICA DISCIPLINAR

BLOQUE 1

DESTREZA 1

DESTREZA 2 **X**

DESTREZA 3

DESTREZA 4

DESTREZA 5

DESTREZA 6

BLOQUE 2

DESTREZA 1

DESTREZA 2 **X**

DESTREZA 3

DESTREZA 4

DESTREZA 5

BLOQUE 3

DESTREZA 1

DESTREZA 2 **X**

DESTREZA 3

DESTREZA 4

DESTREZA 5 **X**

ORGANIZACIÓN POR PROBLEMAS

SUBPROBLEMA 1

SUBPROBLEMA 2

SUBPROBLEMA 3

SUBPROBLEMA 4

MATRIZ DE INTERCONEXIÓN DE DESTREZAS



	Asignatura 1	Asignatura 2	Asignatura 3	Asignatura 4	Asignatura 5
Bloque 1					
Subproblema 1	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA
Subproblema 2	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA
Subproblema 1	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA
Subproblema 2	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA	DESTREZA

¿QUÉ REQUIERE LA INTERDISCIPLINARIEDAD?

- Conocimiento de la disciplina
- Abordaje de una problemática desde un enfoque holístico o totalizador
- Formación del pensamiento crítico
- Superación de la dicotomía entre teoría y práctica.
- Abandono de la individualidad frente a la necesidad de trabajo en equipo.

ES UN ERROR, CREER QUE EXISTE
UNA SOLA EXPLICACIÓN PARA
LAS COSAS

Y UN ERROR MAYOR ES, CREER
QUE ESA ÚNICA EXPLICACIÓN ES
LA MÍA

un maestro sabio



PROYECTOS ESCOLARES

ESPACIO ACADÉMICO DE APRENDIZAJE
ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE

- Robótica
- Programación informática realizada por los niños.
- Experiencias y experimentos con fenómenos físicos y químicos.
- Saberes ancestrales.
- Ecología.
- Influencia de los medios de comunicación y redes sociales.
- Un recorrido por la historia.



Valora las experiencias de primera mano.

Aprendizaje flexible, lúdico, diverso en tareas y estrategias

Estrategia de trabajo en equipo

Desarrolla habilidades sociales y de investigación

APRENDIZAJE INTERACTIVO Y COLABORATIVO

PARTE DE INTERESES, NECESIDADES, Y EVENTOS DESENCADENANTES

interior de las instituciones educativas y dentro de la jornada escolar.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

METODOLOGÍA INTER DISCIPLINARIA

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Aplican destrezas y conocimientos de manera creativa, innovadora y emprendedora

producto concreto enteramente desarrollado por estudiantes

promueven diferentes estilos de aprendizaje

PROCESO DE ELABORACIÓN DE UN PROYECTO ESCOLAR

1 Punto de partida:
se identifica un problema.



¿Qué saben?

2 Producto interdisciplinario:
será la solución a la problemática.



¿Qué van a desarrollar?

3 Organización y planificación:
se asignan roles, tareas y tiempos para investigar.



¿Cómo lo van a lograr?

6 Presentación:
se debe colaborar en la exposición del producto a la comunidad educativa.



¿Qué resultado lograron?

5 Manos a la obra:
se pone toda la información útil en práctica para tratar de resolver el problema planteado.



¿Qué van a producir?

4 Búsqueda de la información:
se selecciona y recopilan los datos a través de entrevistas, biblioteca, internet, etcétera.



¿Qué han descubierto?

7 Reflexión:
sobre la experiencia.



¿Cómo pueden mejorar el proyecto?

8 Evaluación:
se debe evaluar durante todo el proceso.



¿Qué deben cambiar?

- 
- Robótica
 - Programación informática realizada por los niños.
 - Experiencias y experimentos con fenómenos físicos y químicos.
 - Saberes ancestrales.
 - Ecología.
 - Influencia de los medios de comunicación y redes sociales.
 - Un recorrido por la historia.

1 Punto de partida: se identifica un problema.



¿Qué saben?

- CONTENIDOS DE LAS MATERIAS QUE SEAN DE INTERÉS DE LOS ESTUDIANTES
- INQUIETUDES CON RESPECTO A SITUACIONES COTIDIANAS
- VIDEOS, PROGRAMAS DE TV.
- HISTORIA PROBLÉMICA NARRADA POR EL DOCENTE
- EVENTOS DESENCADENANTES

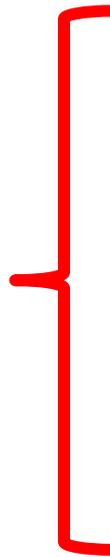
2 Producto interdisciplinario: será la solución a la problemática.



¿Qué van a desarrollar?

- DISEÑO Y ELABORACIÓN DE OBJETOS
- PRODUCTOS COMUNICACIONALES: TRIPTICO, INFOGRAFÍA, AFICHES
- INSTRUCTIVOS, GUÍAS DE COMPORTAMIENTO
- VIDEOS, PRESENTACIONES
- MICROENSAYO

3 Organización y planificación: se asignan roles, tareas y tiempos para investigar.
¿Cómo lo van a lograr?



- FORMACIÓN DE EQUIPOS
- ASIGNACIÓN DE ROLES, FUNCIONES,
- OBJETIVOS DEL PROYECTO
- LISTA DE TAREAS
- CRONOGRAMA

4 Búsqueda de la información: se selecciona y recopilan los datos a través de entrevistas, biblioteca, internet, etcétera.
¿Qué han descubierto?



- FUENTES DE INFORMACIÓN
- TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
- PROVISIÓN DE MATERIALES
- LECTURA Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

5

Manos a la obra:
se pone toda la
información útil en práctica
para tratar de resolver el
problema planteado.



¿Qué van a producir?



RESUMEN, CUADROS

BORRADOR, PROTOTIPO DEL PRODUCTO

ENSAYOS, CRITERIOS

CORRECCIÓN Y PRODUCTO FINAL

6

Presentación:
se debe colaborar en la
exposición del producto a
la comunidad educativa.



¿Qué resultado
lograron?



ELABORACIÓN DE INFORME

MATERIAL DE EXPOSICIÓN

REPRODUCCIÓN DEL PRODUCTO (SI ES
FACTIBLE)

SOCIALIZACIÓN

7 Reflexión:
sobre la experiencia.



¿Cómo pueden
mejorar el proyecto?



- REVISIÓN DEL PROYECTO
- APORTES Y LIMITACIONES
- TOMAR EN CUENTA PREGUNTAS Y OBSERVACIONES EN LA SOCIALIZACIÓN
- CORREGIR

8 Evaluación:
se debe evaluar durante
todo el proceso.



¿Qué deben
cambiar?



- AUTOEVALUACIÓN, COEVALUACIÓN DEL EQUIPO Y DEL PROYECTO
- NUEVAS IDEAS
- CONTINUACIÓN, NUEVA VERSIÓN

EL SER HUMANO, ES UN PROYECTO



PRECOCIALES

Ser acabado, hecho

Atado al instinto



ARTIFICIAL

Por formarse, por hacerse,
en proceso

Libre albedrío

Un proyecto es un proceso, algo por hacerse y que requiere decisiones