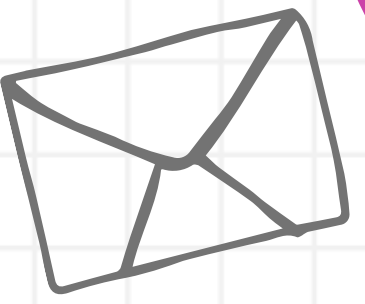


LENGUAJE

Aprendizaje basado en proyectos cuminitativos

- Con esta se pueden indentificar sotuaciones/problemas y construir alternativas de solución
- experimentar creativamente con la resolución de problemas
- representar e interpretar diferentes situaciones de la realidad



SABERES y PENSAMIENTOS CIENTIFICOS

Aprendizaje basado en indagación con enfoque STEAM

- Comprometer a los alumnos con preguntas o problemas de orientación científica o tecnológica
- incita la planificación y realicen indagaciones o diseños tecnológicos en el campo, aula o laboratorio
- sensibilizar en priorizar la evidencia conseguida de los diseños experimentales para validar o decidir una solución



METODOLOGIAS DE LA

NUEVA ESCUELA MEXICANA

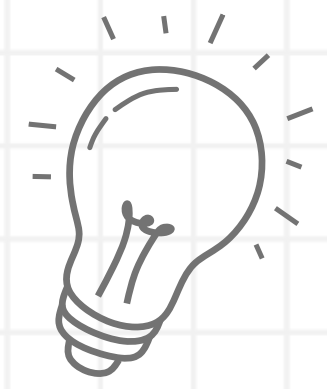
DE LO HUMANO y LOCOMUNITARIO

ETICA, NATURALEZA y SOCIEDADES

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

El proceso de indagación, diseño y solución de problemas a traves del ABP se desarrolla en seis momentos, por medio de proyectos educativos para los tres escenarios sociocognitivos:

- presentamos
- recolectamos
- formulamos el problema
- organizamos la experiencia
- vivamos la experiencia
- resultados y analisis



Aprendizaje servicio (AS)

Los proyectos basados en este aprendizaje, surgen de la mirada inquieta y atenta a la comunidad, por lo que es fundamental involucrarse en los saberes y contextos comunitarios, proponer y llevar a cabo acciones positivas a favor del bien comun

ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA METODOLOGIA

- Detección de una necesidad social
- Diseño de un servicio como respuesta
- Desarrollo de los aprendizajes necesarios para su puesta en practica

