Estructura Inicial de Planeación

E.I.P. Resumen (Señalado. Producto7.)

El equipo heterogéneo:

1. Revisa el análisis de cada Experiencia Exitosa elegida.
2. Reflexiona, acuerda y lleva a cabo, **a manera de resumen**, el registro de los puntos de todas las Experiencias Exitosas analizadas, que se **podrían tomar en cuenta para el propio proyecto**.
3. Al terminar el **Resumen**, revisa y reflexiona sobre lo anotado, acuerda aquello que **será tomado en cuenta** en la construcción del propio proyecto y lo **señala** de alguna manera.
4. **Nombre de los proyectos revisados:**

a. **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**_____

b. **Combatiendo asertivamente la violencia intrafamiliar**_____

c. **IDHILL… Ciudad Utópica hacia la Distopía** _____

Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México

I. **Contexto.** Justifica las circunstancias o elementos de la realidad en la que se da el problema o propuesta.
Introducción y/o justificación del proyecto.

México es una sociedad que consume tecnología prácticamente para cualquier actividad que se realiza dentro del país. Desde maquinaria para la agricultura hasta la formulación química de medicamentos, importamos gran cantidad de productos que nos resuelven las necesidades de la población. El costo de importar tecnología es muy elevado, lo que se refleja en los precios desbordados de dichos productos, enfatizando la brecha que existe entre clase alta y la clase baja. La interrogante que surge ante esta situación es por qué México no desarrolla tecnología como en otros países. Se trata de un tema con múltiples aristas que abarcan la falta de presupuesto, una cultura nacional de consumo mas que de producción, un problema de educación pública y competencias laborales limitadas. El objetivo de este proyecto es que los alumnos palpen la posibilidad de inventar y crear soluciones a problemas de México,

en especial, en el área médica. Luego de identificar problemas médicos en México que carecen de solución, deberán proponer un dispositivo que resuelva dicho problema.

II. Intención. **Sólo una de las propuestas da nombre al proyecto.**

Dar explicación ¿Por qué algo es cómo es? Determinar las razones que generan el problema o la situación.	**Resolver un problema** Explicar de manera detallada cómo se puede abordar y/o solucionar el problema.	**Hacer más eficiente o mejorar algo** Explicar de qué manera se pueden optimizar los procesos para alcanzar el objetivo.	**Inventar, innovar, diseñar o crear algo nuevo** ¿Cómo podría ser diferente? ¿Qué nuevo producto o propuesta puedo hacer?
Diseña un prototipo que te permita diagnosticar, tratar o curar alguna patología relevante de la población mexicana.			

III. Objetivo general del proyecto. **Toma en cuenta a todas las asignaturas involucradas.**

Comprender la importancia social de la creación de tecnología médica dirigida a resolver problemas que se identifican a través del estudio epidemiológico de la población mexicana y se resuelven a través de la comprensión especializada de las patologías relevantes para el sector Salud que permitan bocetar diseños de instrumentos y dispositivos médicos que constituyan una propuesta tecnológica rentable

IV. Disciplinas involucradas en el trabajo interdisciplinario.

Disciplinas:	**Disciplina 1. Ciencias Sociales**	**Disciplina 2. Español_____**	**Disciplina 3. ___Biología**
1. Contenidos / Temas involucrados. Temas y contenidos del programa, que se consideran.	Epidemiología ¿Qué necesita México para tener una mejor calidad de vida?	Lectura de comprensión Reseña de libro Ensayo de libro Preparación del Pitch (expresión oral y síntesis de información)	Electromagnetismo de la célula Sistema óseo Sistema locomotor Sistema nervioso Sistema digestivo Sistema circulatorio Sistema inmunológico
2. Conceptos clave, trascendentales. Conceptos básicos que surgen del proyecto, permiten la comprensión del mismo y pueden ser transferibles a otros ámbitos. Se consideran parte de un Glosario.	Investigación y lectura sobre el status quo de la Salud Pública en México	Lectura de textos especializados Búsqueda y análisis de información con carácter social Escritura de una reseña Escritura de un ensayo sobre el papel de la tecnología y el desarrollo de un país	Fundamentos de Fisiología recuperados para proponer el dispositivo Médico

3. Objetivos o propósitos alcanzados.			
4. Evaluación. Productos /evidencias de aprendizaje, que demuestran el avance en el proceso y el logro del objetivo propuesto.	Justificación Social de la propuesta	Escritura en el Diseño del prototipo final	Propuesta del dispositivo Médico que integre conceptos
5. Tipos y herramientas de evaluación.	Justificación social, económica y política	Se basa en la reseña y en el ensayo	Fundamentos Biológicos

V. Esquema del proceso de construcción del proyecto por disciplinas.

	Disciplina 1.	**Disciplina 2.**	**Disciplina 3.**
1. Preguntar y cuestionar. Preguntas que dirigen la Investigación Interdisciplinaria.			
2. Despertar el interés (detonar). Estrategias para involucrar a los estudiantes con la problemática	En este caso se usó un video original de IKO- Lego ® en donde se muestra de manera concreta cómo se puede mejorar la vida de una persona con		

planteada, en el salón de clase.	intervenciones que utilizan el conocimiento del cuerpo humano, de robótica y de diseño 3D		
3. Recopilar información a través de la investigación. Lo que se investiga. Fuentes que se utilizan.			
4. Organizar la información. Implica: clasificación de datos obtenidos, análisis de los datos obtenidos, registro de la información. conclusiones por disciplina, conclusiones conjuntas.	a)Comprender la importancia de la Tecnología en el desarrollo Social de un país. b)Comprender los componentes sociales en el estudio de la Salud	a) Comprender y analizar diferentes tipos de texto y fuentes b) Búsqueda de información específica en fuentes especializadas c) Lectura de comprensión d) Uso del ensayo como medio de expresión de ideas controversiales.	Comprender la fisiología del cuerpo humano, en específico de la zona que se esté estudiando
5. Llegar a conclusiones parciales (por disciplina) útiles para el proyecto, de tal forma que lo aclaran, describen o descifran, (fruto de la reflexión colaborativa de los estudiantes). ¿Cómo se lograron?			
6. Conectar.			

Manera en que las conclusiones de cada disciplina dan respuesta o se vinculan con la pregunta disparadora del proyecto. Estrategia o actividad para lograr que haya conciencia de ello.	
7. Evaluar la información generada. ¿La información obtenida cubre las necesidades para la solución del problema? Propuesta de investigaciones para complementar el proyecto.	

VI. División del tiempo.

VII. Presentación.

Tiempos dedicados al proyecto cada semana. Momentos se destinados al Proyecto. Horas de trabajó dedicadas al trabajo disciplinario. Horas de trabajo dedicadas al trabajo interdisciplinario.	**Presentación del proyecto (producto).** Características de la presentación. ¿Qué se presenta? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Con qué? ¿A quién, por qué, para qué?

VIII. Evaluación del Proyecto.

1. Aspectos que se evalúan?	**2. Criterios que se utilizan, para evaluar cada aspecto**	**3. Herramientas e instrumentos de evaluación que se utilizan.**
Se presenta un esbozo general del libro. -Se presenta la semblanza del autor. -Se recupera una postura a favor o en contra del libro -Se recomienda o no, con argumentos, la lectura del libro.	80% Construcción del producto (Actividades en clase y avances) 20% Presentación del producto y producto. Tanto el producto como la presentación del mismo es valorado con listas de cotejo.	Reseña Ensayo Anteproyecto Pitch grabado

Combatiendo asertivamente la violencia intrafamiliar

II. Contexto. Justifica las circunstancias o elementos de la realidad en la que se da el problema o propuesta.
Introducción y/o justificación del proyecto.

Tres puntos muy importantes que dan justificación a este proyecto, es el contexto y las circunstancias en las que vive la población estudiantil de Huixquilucan, el primero de ellos es que presentan una polaridad impresionante en cuanto condición social, el segundo es una zona de pobreza extrema y el más importante que da sustento a dicho proyecto, es que a partir de ciertos instrumentos de recolección de datos como las entrevista se pudo detectar graves problemas de violencia familiar.

II. Intención. **Sólo una de las propuestas da nombre al proyecto.**

Dar explicación ¿Por qué algo es cómo es? Determinar las razones que generan el problema o la situación.	**Resolver un problema** Explicar de manera detallada cómo se puede abordar y/o solucionar el problema.	**Hacer más eficiente o mejorar algo** Explicar de qué manera se pueden optimizar los procesos para alcanzar el objetivo.	**Inventar, innovar, diseñar o crear algo nuevo** ¿Cómo podría ser diferente? ¿Qué nuevo producto o propuesta puedo hacer?

La intención de este proyecto es poder hacer conscientes a la población por medio de campañas publicitarias que inciten a la reflexión de la violencia intrafamiliar, por lo tanto su intención es innovar, para poder fomentar un mensaje de reflexión y prevención.

III. Objetivo general del proyecto. Toma en cuenta a todas las asignaturas involucradas.

Lanzar una campaña publicitaria, para reducir la violencia intrafamiliar en la colonia Madero de Huixquilucan, realizando un trabajo interdisciplinario, que permita una planeación adecuada de los recursos materiales y personales (administración), así como poder acceder a toda la información legal sobre la violencia intrafamiliar, que de sustento a la violación de derechos, leyes y consecuencias que esta traigan consigo (derecho), también se requiere conocer los orígenes de una sociedad violenta para poder entender el porqué de las dinámicas de la población (sociología), de esta manera se buscara de acuerdo a los elementos ya mencionado la mejor forma de sensibilizar contra la violencia intrafamiliar (psicología).

IV. Disciplinas involucradas en el trabajo interdisciplinario.

Disciplinas:	**Disciplina 1. _____administracion _____**	**Disciplina 2. _____derecho_____**	**Disciplina 3. _sociología/psicología**
1. Contenidos / Temas involucrados. Temas y contenidos del programa, que se consideran.	Plan de financiamiento y búsqueda de patrocinadores y personal para su ejecución	Documentos legales sobre familia, violencia y derechos fundamentales.	Identificar los elementos de la sociedad mexicana que favorecen o generan la violencia intrafamiliar, así como reconocer los elementos que genera violencia.
2. Conceptos clave, trascendentales. Conceptos básicos que surgen del proyecto, permiten la comprensión del mismo y pueden ser transferibles a otros ámbitos. Se consideran parte de un Glosario.	Financiamiento mercadotecnia finanzas	Jurisprudencia Obligaciones Ley	Bienestar Desigualdad Educación Conflicto social Motivación. Personalidad Conducta Violencia
3. Objetivos o propósitos alcanzados.	Llevar una logística adecuada para el proyecto, así como la explotación de los recursos materiales y humanos.	Reconocimiento de la atención que pone la ley ante estos problemas sociales, y conocer las consecuencias de las violaciones a la misma.	Se reconoció la relación fundamental y necesaria que existe entre áreas como la psicología y el derecho, reconociendo que no es del todo una realidad en la legislación Mexicana.

4. Evaluación. Productos /evidencias de aprendizaje, que demuestran el avance en el proceso y el logro del objetivo propuesto.	Reconocieron el impacto que tienen los medios de comunicación para transformar las dinámicas de una sociedad.	Apreciaron algunos esfuerzos que han hecho los gobiernos federales y locales para erradicar problemáticas sociales, en particular, sobre violencia intrafamiliar.	Se reconoció los elementos esenciales de la comunicación asertiva, que están involucrados en la comunicación visual, y que son parte fundamental de la perspectiva funcional del lenguaje.
5. Tipos y herramientas de evaluación.	Realización de investigaciones, estadísticas etc. Que les permitirán informarse de lo ya existente. Implementación de rubricas de evaluación.	Realización de investigaciones, estadísticas etc. Que les permitirán informarse de lo ya existente. Implementación de rubricas de evaluación.	Realización de investigaciones, estadísticas etc. Que les permitirán informarse de lo ya existente. Implementación de rubricas de evaluación.

V. Esquema del proceso de construcción del proyecto por disciplinas.

	Disciplina 1.	**Disciplina 2.**	**Disciplina 3.**
1. Preguntar y cuestionar. Preguntas que dirigen la Investigación Interdisciplinaria.	Derecho: ¿Cuál es la legislación actual en términos de violencia intrafamiliar en México y cómo cambia dentro de la federación? Psicología: ¿Qué es la violencia y cuáles podrían ser los detonadores de la misma en una persona? Sociología: ¿Cuáles son las características de una sociedad violenta y las relaciones de conflicto que pueden establecerse? Administración: ¿Cuáles son los requisitos para el financiamiento de una campaña o proyecto de acción social? ¿Qué opciones existen?		
2. Despertar el interés (detonar). Estrategias para involucrar a los estudiantes con la problemática planteada, en el salón de clase.	Se les pidió a los estudiantes que investigaran información sobre la violencia intrafamiliar en México, apoyándose de diversas fuentes como, noticias, definición, impacto, modalidades, estadísticas. A su vez, se tuvo un testimonio real de una persona que		

	presentó su caso en una conferencia para los alumnos. Se logró sensibilizar a los alumnos a tal grado que de inmediato empezaron a idear la campaña.		
3. Recopilar información a través de la investigación. Lo que se investiga. Fuentes que se utilizan.	libros, páginas válidas, estadísticas, videos, campañas, etc.	Se tuvo un testimonio real de una persona que presentó su caso en una conferencia para los alumnos.	Los alumnos presentaron y discutieron sobre la realidad de nuestro país en este aspecto y se les indicó que dieran algunas ideas sobre lo que se podría hacer para erradicar esta realidad.
4. Organizar la información. Implica: clasificación de datos obtenidos, análisis de los datos obtenidos, registro de la información. conclusiones por disciplina, Conclusiones conjuntas.	Cada docente realizó esquemas y organizadores gráficos sobre la información encontrada, brindando asesorías para verificar la comprensión de cada tema y clarificar dudas e inquietudes.	En cada asignatura realizaron conclusiones apropiadas que fueron establecidas como elementos funcionales en el diseño de estrategias pertinentes y efectivas para la mitigación de esta situación en nuestro país, y particularmente en las colonias marginadas de las Ciudad de México.	
5. Llegar a conclusiones parciales (por disciplina) útiles para el proyecto, de tal forma que lo aclaran, describen o descifran, (fruto de la reflexión colaborativa de los estudiantes). ¿Cómo se lograron?	Los alumnos comenzaron a buscar comerciales o cápsulas ya existentes, realizadas en México y otros países para atacar la violencia entre los miembros de una familia.	Encontraron una sutil diferencia entre la violencia de género y la violencia intrafamilia.	Reconocieron la existencia de violencia intrafamiliar que no está sólo relacionada con el género o edad.
6. Conectar.			

Manera en que las conclusiones de cada disciplina dan respuesta o se vinculan con la pregunta disparadora del proyecto. Estrategia o actividad para lograr que haya conciencia de ello.	El proyecto, permitió que los alumnos establecieran una clara interconexión conceptual y práctica de 4 asignaturas propias del programa de estudios de preparatoria UNAM. Y a su vez, el proyecto permitió integrar los elementos informáticos estudiados dentro del programa de estudios de esta materia, haciendo patente su eficacia y eficiencia en la cultura digital actual.
7. Evaluar la información generada. ¿La información obtenida cubre las necesidades para la solución del problema? Propuesta de investigaciones para complementar el proyecto.	Se reconoció los elementos esenciales de la comunicación asertiva, que están involucrados en la comunicación visual, y que son parte fundamental de la perspectiva funcional del lenguaje. Se dio evidencia de la comprensión conceptual de los siguientes conceptos, al ser utilizados de manera pertinente dentro de análisis y productos de los alumnos: Ley, Obligaciones, Mercadotecnia, financiamiento, bienestar, desigualdad, violencia, conducta, conflicto social, educación. Se reconoció la relación fundamental y necesaria que existe entre áreas como la psicología y el derecho, reconociendo que no es del todo una realidad en la legislación Mexicana.

VI. División del tiempo. **VII. Presentación.**

Tiempos dedicados al proyecto cada semana.	**Presentación del proyecto (producto).**
Momentos se destinados al Proyecto. Horas de trabajó dedicadas al trabajo disciplinario. Horas de trabajo dedicadas al trabajo interdisciplinario.	Características de la presentación. ¿Qué se presenta? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Con qué? ¿A quién, por qué, para qué?

El tiempo total del trabajo del proyecto fue de un bimestre (8 semanas)	Se presenta un taller vivencial de sensibilización, en la colonia Madero de Huixquilican, a través de campañas publicitarias, para reducir la violencia intrafamiliar.
Los maestros de asignatura dedicaron tiempo completo de sus horas de clase, por separado, las primeras 3 semanas del proyecto con las investigaciones correspondientes a su asignatura y que pertenecen a su programa de estudios.	

VIII. Evaluación del Proyecto.

1. Aspectos que se evalúan?	2. Criterios que se utilizan, para evaluar cada aspecto	3. Herramientas e instrumentos de evaluación que se utilizan.
Cada profesor evaluó conforme a su programa la existencia de elementos concretos de cada asignatura que deben dominarse.	○ duración ○ impacto ○ asertividad ○ pertinencia ○ efectividad ○ claridad en la información ○ veracidad	De acuerdo a estos criterios, los profesores, junto con los alumnos tomaron rúbricas de la WEB y diseñaron las rúbricas con las que serían evaluadas cada campaña publicitaria tanto por sus pares, por sus compañeros y alumnos de otros grados, padres de familia , maestros e invitados. Se le pidió al presidente de la colonia en Hixquilucan que emitiera su opinión sobre el trabajo presentado mismo, que realizó de forma verbal ante los alumnos.

IDHILL… Ciudad Utópica hacia la Distopía

III. Contexto. Justifica las circunstancias o elementos de la realidad en la que se da el problema o propuesta.
Introducción y/o justificación del proyecto.

El mundo de hoy está marcado por la globalización, que aunque brinda oportunidades para el desarrollo, plantea riesgos originando fuentes de inestabilidad en los derechos humanos de tercer grado. (CEPAL, 2002) Como consecuencia, la creación de grupos que buscan aislarse del resto del mundo bajo sus propias condiciones va en aumento, bajo el ideal de no verse afectados por alguna de las fallas del sistema y elevar su calidad de vida.

- Es importante que los alumnos valoren y comprendan que vivir en un mundo globalizado tiene consecuencias, las cuales dirigen a la sociedad actual a buscar soluciones utópicas como lo son las sociedades unitarias y regresar a políticas antiguas de proteccionismo.
- Los alumnos deberán comprender que la creación de utopías exige conocimiento de diversas áreas y lidiar con la amenaza de una distopía constante.

II. Intención. **Sólo una de las propuestas da nombre al proyecto.**

Dar explicación ¿Por qué algo es cómo es? Determinar las razones que generan el problema o la situación.	**Resolver un problema** Explicar de manera detallada cómo se puede abordar y/o solucionar el problema.	**Hacer más eficiente o mejorar algo** Explicar de qué manera se pueden optimizar los procesos para alcanzar el	**Inventar, innovar, diseñar o crear algo nuevo** ¿Cómo podría ser diferente? ¿Qué nuevo producto o propuesta puedo hacer?

		objetivo.	

III. Objetivo general del proyecto. Toma en cuenta a todas las asignaturas involucradas.

Que los alumnos:
○ Integren conceptos y métodos de diferentes disciplinas para comprender cómo se conforman las identidades y relaciones en un mundo que enfrenta las consecuencias de la globalización; desarrollando e incorporando habilidades que son herramientas para un futuro viable basado en la búsqueda de la felicidad, y el buen vivir.
○ Desarrollen habilidades que los capacitan para el trabajo colaborativo y la resolución de problemas complejos, reflexionando de manera crítica sobre la interrelación de la forma en que nos comunicamos, la manipulación científica, las condicionantes en las formas expresión y el desarrollo tecnológico y sus efectos en el desarrollo de la sociedad.

IV. Disciplinas involucradas en el trabajo interdisciplinario.

Disciplinas:	**Disciplina 1.** **_____Español_____**	**Disciplina 2.** **_____Literatura_____**	**Disciplina 3.** **_____Informática_____**
1. Contenidos / Temas involucrados. Temas y contenidos del programa, que se consideran.	El debate Evolución de las lenguas	Postmodernismo Sociedades Utópicas - Distópicas Características de la Literatura Postmoderna Contextos económico, político social del siglo XXI Lois Lowry: "El dador de recuerdos".	Introducción a Dreamweaver Creación de un sitio Texto Tablas Plantillas CSS Imágenes Capas y comportamientos Formulario Realidad aumentada Modelaje en 3D Video 360
2. Conceptos clave, trascendentales. Conceptos básicos que surgen del proyecto, permiten la comprensión del mismo y pueden ser transferibles a otros ámbitos. Se consideran parte de un Glosario.			
3. Objetivos o propósitos alcanzados.	1. Indagar cuáles son las causas y consecuencias de una sociedad utópica (Organizador Gráfico).	1.Una indagación sobre los Autores Representativos del posmodernismo para extraer las propuestas	1. Indagar cómo la tecnología puede llevar a una distopía (Investigación en formato digital).

	2. Con la información obtenida preparar un debate en el que tome una postura en relación a los pros y contras de crear una sociedad utópica (Borrador de debate). 3. Elaborar un mapa conceptual en relación a los cambios que han tenido las lenguas, de manera especial el español, a través de la historia (Mapa conceptual). 4. Compartir opiniones de cómo han influido los cambios de una lengua, para llegar a pensar en sociedades utópicas (Investigación escrita y discusión en clase).	y conocer sus predicciones futuristas (Investigación escrita). 2. Leer el libro "The Giver" , conocer una sociedad utópica y analizar cómo se desintegra convirtiéndose en una sociedad distópica. Análisis de textos). 3. Hacer una línea de eventos que condujeron a la conformación de dicha sociedad utópica. Comparar y Contrastar Información del Contexto Social (Línea del tiempo). 5. Construcción de un Vocabulario de Términos del Postmodernismo (Glosario). 6. Observar pequeños segmentos de películas con propuesta de utopías y analizar su viabilidad y efectos en el desarrollo social. (Organizador Gráfico).	2. Investigar cuáles son los modelos de realidad aumentada, cuál es el proceso y programas que se utilizan para su realización. 3. Proceso de diseño (Investigación en formato digital). 4. Diseño de logotipo (Bocetaje de logotipo y presentación de logotipo y aplicaciones).
4. Evaluación. Productos /evidencias de aprendizaje, que demuestran el avance	Objetivo específico B: Organización i. Usar estructura organizativas adecuadas al	Objetivo Específico C: Respuesta a textos orales, escritos y visuales iii.Expresar pensamientos,	Objetivo específico A: Indagación y análisis. Objetivo Específico B: Desarrollo de ideas

en el proceso y el logro del objetivo propuesto.	contexto y la intención. Objetivo específico D: Uso de la lengua i. Usar un vocabulario, estructuras sintácticas y formas de expresión apropiados y variados. ii. Escribir y hablar empleando un registro y un estilo adecuados al contexto y la intención.	emociones, ideas, opiniones, emociones de forma oral y escrita. iv. Propiciar una conciencia y entendimiento de las perspectivas de la gente de otras culturas y la propia dado un tiempo en la historia.	Objetivo Específico C: Creación de la solución Objetivo Específico D: Evaluación.
5. Tipos y herramientas de evaluación.	Los profesores evaluaron bajo los criterios PAI de cada asignatura y los de interdisciplinariedad		

V. Esquema del proceso de construcción del proyecto por disciplinas.

	Disciplina 1.	**Disciplina 2.**	**Disciplina 3.**
1. Preguntar y cuestionar. Preguntas que dirigen la Investigación Interdisciplinaria.	● ¿Cuáles son las técnicas de manipulación de masas conocidas y utilizadas actualmente? ● ¿Qué relación guarda la expresión de sentimientos con los colores que nos rodean? ● ¿Por qué la manipulación de colores puede impactar sobre nuestras decisiones?		
2. Despertar el interés (detonar). Estrategias para involucrar a los estudiantes con la problemática planteada, en el salón de clase.	Los alumnos ejercieron la indagación en diversas fuentes: Profesores, Especialistas, ONG´s, fuentes bibliográficas, publicaciones.		

3. Recopilar información a través de la investigación. Lo que se investiga. Fuentes que se utilizan.	Videos: https://www.youtube.com/watch?v=xca_J_trLTk https://www.bimcommunity.com/news/load/182/smart-cities-hacia-las-utopicas-ciudades-del-futur o?platform=hootsuite http://www.merca20.com/quieres-hacer-realidad-aumentada-aqui-esta-todo-lo-que-necesitas/ http://www.walden.com/blog/the-giver-7-creative-classroom-activities/ Libros: "The Giver" y "Gathering Blue" de Lois Lowry. Español 3 Lengua y comunicación, Castillo Rojas, Alma Yolanda, Ed. sm. 3a. reimp, 2013 Películas: "Fahrenheit 451, Fight Club, 1984. Publicaciones: Aguado F. 2013. Realidad y Utopía. https://www.uam.es/servicios/apoyodocencia/ice/olimpiada/Realidad_y_utopia.pdf Cordera R. 2014. El desarrollo ayer y hoy: idea y utopía. CEPAL https://www.cepal.org/es/publicaciones/36955-desarrollo-ayer-hoy-idea-utopia López R. 2012. Las utopías urbanas posibles en la Ciudad de México. http://www.rafaellopezrangel.com/Reflexiones%20sobre%20la%20arquitectura%20y%20el%20urba nismo%		
4. Organizar la información. Implica: clasificación de datos obtenidos, análisis de los datos obtenidos, registro de la información. conclusiones por disciplina, conclusiones conjuntas.			
5. Llegar a conclusiones parciales (por disciplina) útiles para el proyecto, de tal forma que lo aclaran, describen o descifran, (fruto de la reflexión colaborativa	Fue sorprendente el ver y sentir que nuestros alumnos se integraron y se identificaron inmediatamente en el	El llevar a los alumnos a replantear lo que leyeron en una obra literaria, bajo sus propias	Desde mi punto de vista los proyectos innovadores tienen que partir de la iniciativa, del esfuerzo y de la colaboración de todos. Hay

de los estudiantes). ¿Cómo se lograron?	trabajo colaborativo, asumiendo cada uno sus roles y cumpliendo siempre, ya que en un principio se trabajó de manera conjunta sin que ninguno se sintiera indiferente ante el trabajo del resto del equipo, entre las estrategias más útiles en este proyecto la más importante considero que fue la participación de las opiniones que ayudaron mucho a que el trabajo no se sintiera tan pesado e incluso se podría disfrutar; al mismo tiempo resaltó claramente el resultado de su participación en el debate en el cual utilizaron de manera correcta el lenguaje tomando en cuenta el contexto, sobre todo resaltando la intención con la adecuada entonación.	perspectivas y bajo sus propias condiciones fue algo de mucho aprendizaje. El planteamiento de "The Giver" como punto de partida fue algo simple y a la vez complejo dados todos los aspectos posibles a considerar cuando se pretende crear una Ciudad Utópica con grandes probabilidades de éxito. Los alumnos se vieron motivados a indagar más allá de la temática de un libro, como la manipulación genética, teoría del color, manipulación de masas, emociones, políticas públicas.	que usar la tecnología para crear, innovar y hacer de ella un medio para la creatividad y generar productos, y sobre todo, para preparar a nuestro alumnado para un futuro incierto. Este proyecto permitió potencializar la creatividad y innovación en el alumnado y permitiendo con todos los elementos crear un aprendizaje crítico y activo y así aprender a pensar, midiendo en cada momento su capacidad de resolver problemas y aprender los contenidos de las materias de manera diferente y divertida. Los profesores de asignatura permitimos un ambiente de aprendizaje que permitiera dar acceso a la información, modelando y guiando el proceso.

6. Conectar. Manera en que las conclusiones de cada disciplina dan respuesta o se vinculan con la pregunta disparadora del proyecto. Estrategia o actividad para lograr que haya conciencia de ello.	La asignación de líderes por equipo de trabajo, permitió una interacción más eficiente con los coordinadores del proyecto. Así mismo les permitió a los alumnos desarrollar habilidades de manejo de grupos, autogestión, y selección de estrategias para la resolución de problemas. ● En muchos puntos hubo que retroceder para poder avanzar, hubo que sentarse con los alumnos y principalmente con los líderes de grupos para analizar, evaluar y retomar la dirección cuando esta se perdía. Los alumnos requirieron contención en sus ideas y fue necesario hacerles presente el objetivo principal ya que en muchas ocasiones su imaginación y motivación era tan desbordadas que se convertía en una tarea irresoluble. ● Los profesores nos sentimos satisfechos al observar a los alumnos enfrentarse y resolver de forma autosuficiente los problemas planteados.
7. Evaluar la información generada. ¿La información obtenida cubre las necesidades para la solución del problema? Propuesta de investigaciones para complementar el proyecto.	Los alumnos utilizaron la aplicación "Rate Me" evaluándose entre ellos, para simular la presión de ser aceptado en una sociedad y la importancia del sentimiento de pertenecer.

VI. División del tiempo.

VII. Presentación.

Tiempos dedicados al proyecto cada semana.	**Presentación del proyecto (producto).**
Momentos se destinados al Proyecto. Horas de trabajó dedicadas al trabajo disciplinario. Horas de trabajo dedicadas al trabajo interdisciplinario.	Características de la presentación. ¿Qué se presenta? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Con qué? ¿A quién, por qué, para qué?

La semana 6, el equipo completo se reunió para trabajar en los detalles y ambientación para presentar el proyecto, fuera del horario de clases, un mínimo de dos horas; y el jueves y viernes de esa semana el equipo trabajó cuatro horas por la tarde. ● Los profesores acompañaron al equipo y abordaron los conceptos y contenidos de sus asignaturas en cada fase del proyecto	Mediante la elaboración de un modelo de sociedad utópica y con el apoyo de una campaña de persuasión para convencer a sus compañeros de unirse a su modelo, los alumnos expusieron los riesgos y beneficios que representa pertenecer a una sociedad utópica y cómo las áreas trabajadas impactan en el desarrollo del ser humano y en el mundo. ● Se realizó un debate con simulación de expertos en cada área en el que se expuso y se justificó cada decisión tomada en el modelo. ● Se preparó un grupo subversivo que promovió el inicio de la distopía, con el cual los alumnos autoevalúan las decisiones tomadas y se expone a los participantes la intención de cada una de estas mostrando las técnicas de control y sus consecuencias. Los alumnos realizan representación vivencial y virtual de un Modelo de Ciudad Utópica el cual incluyó selección y justificación de: nombre, imagen, ubicación geográfica, control climático, diseño arquitectónico, normas sociales, manipulación científica y tecnológica, manejo de lenguaje, economía. ● Diseño de logotipo, carteles, pase de abordaje con un inserto de realidad

	aumentada con Aurasma, pasaporte y playeras , diseño de modelos en 3D y videos 360°, Facebook del proyecto. Todas las actividades impulsaron al equipo al punto de iniciar un debate entre el libre albedrío del Ser Humano y el control necesario para la viabilidad del modelo. ● Cada decisión estuvo fundamentada en las fuentes de consulta citadas en la recuperación de la información.

VIII. Evaluación del Proyecto.

1. Aspectos que se evalúan?	2. Criterios que se utilizan, para evaluar cada aspecto	3. Herramientas e instrumentos de evaluación que se utilizan.
● Criterio A: Base disciplinaria ● B. Síntesis ● C. Comunicación ● D. Reflexión	Criterio A: Base disciplinaria • Demostrar los conocimientos fácticos, conceptuales o procedimentales pertinentes de las disciplinas ● B. Síntesis • Sintetizar conocimientos disciplinarios para demostrar una comprensión interdisciplinaria C. Comunicación • Usar estrategias adecuadas para comunicar eficazmente su comprensión interdisciplinaria	Aplicación “Rate Me”

	• Documentar las fuentes utilizando convenciones reconocidas ● D. Reflexión • Reflexionar sobre el desarrollo de su propia comprensión interdisciplinaria • Evaluar las ventajas y limitaciones de los conocimientos y las formas de conocimiento disciplinarios e interdisciplinarios en situaciones concretas.	