**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:**
5. **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_CÓDICE NUESTRO\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**
6. **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ciudad Utópica hacia la Distopía\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**
7. **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**
8. **Contexto.** Justifica las circunstancias o elementos de la realidad en la que se da el problema o propuesta.

**Introducción y/o justificación del proyecto.**

|  |
| --- |
| **CÓDICE NUESTRO**: Que un estudiante de segundo grado de secundaria, inscrito en una escuela que goza de reconocimiento en la zona Centro-Sur de la Ciudad de México, tiene que realizar un proyecto, derivado de una tarea de historia, donde debe crear un producto que muestre los principales rasgos de la CONQUISTA ESPAÑOLA  **Ciudad Utópica hacia la Distopía**: 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.  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**: 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 más que de producción, un problema de educación pública y competencias laborales limitadas. |

**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? |
| **CÓDICE NUESTRO:** Carece de motivación para realizar este trabajo  **Ciudad Utópica hacia la Distopía:** 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.  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México:** 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 | | | |

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

|  |
| --- |
| **CÓDICE NUESTRO:**  **Ciudad Utópica hacia la Distopía:**  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México:** |

**IV. Disciplinas involucradas en el trabajo interdisciplinario.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Disciplinas:** | **Proyecto 1.**  **CÓDICE NUESTRO** | **Proyecto 2.**  **Ciudad Utópica hacia la Distopía** | | | | **Proyecto 3.**  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México** |
| **1. Contenidos / Temas**  **involucrados.**  Temas y contenidos del programa, que se consideran. | HISTORIA DE MÉXICO  La conquista  GEOGRAFÍA Ubicación de las áreas geográficas, donde se realizó la conquista  SOCIOLOGÍA. Sincretismo de la cultura española y mexicana | 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 dado | | Introducción a Dreamweaver Creación de un sitio Texto Tablas Plantillas CSS Imágenes Capas y comportamientos Formulario Realidad aumentada Modelaje en 3D Video 360 | Electromagnetismo  de la célula  Sistema óseo  Sistema locomotor  Sistema nervioso  Sistema digestivo  Sistema circulatorio  Sistema  inmunológico  Lectura de  comprensión  Reseña de libro  Ensayo de libro  Preparación del  Pitch (expresión  oral y síntesis  de información)  Electricidad y  magnetismo  Sonido  Máquinas simples  Fuerza  Presión y  densidad  Transporte a  través de  membranas |
| **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. | Semiótica  Macarismo  Sincretismo  Inculturación  Cosmovisión  Iconografía | Expresión personal y Puntos de vista | Empatía y Propósito | | Innovación Colaboración | Fundamentos de Fisiología recuperados para proponer el dispositivo Médico 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 Uso de principios de ingeniería en la propuesta del dispositivo. Comprensión de la complejidad física de los sistemas biológicos |
| **3. Objetivos o propósitos** alcanzados. | Busca formar en los estudiantes un pensamiento interdisciplinario. | Organización  Usar estructura organizativa adecuadas al contexto y la intención.  Uso de la lengua  Usar un vocabulario, estructuras sintácticas y formas de expresión apropiados y variados.  Escribir y hablar empleando un registro y un estilo adecuados al contexto y la intención. | Análisis Literario  Comprensión Lectora  Pensamiento Crítico  Vocabulario.  Comprenden conceptos clave del Postmodernismo como la supresión del afecto así como la comprensión de un síntoma de la cultura postmoderna: la hiperrealidad. | | A: Indagación y análisis.  B: Desarrollo de ideas  C: Creación de la solución  D: Evaluación. | 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 Comprender las bases de la física médica que se deben  manejar para inventar prototipos médicos funcionales. |
| **4. Evaluación.**  Productos /evidencias  de aprendizaje, que  demuestran el avance  en el proceso y el logro  del objetivo propuesto. | EL CÓDICE | ●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. | ●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. | | ●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. | Fundamentos Biológicos    Justificación social, económica y política  Se basa en la reseña y en el ensayo (Español)  Fundamentos Físicos |
| **5**. **Tipos y herramientas** de  evaluación. | Conceptual  Exposición mediante una aplicación llamada GRAFIO | Utilizaron correctamente estructuras organizativas. Hablaron empleando un estilo adecuado al contexto y a la intención. | Objetivo Específico C: Respuesta a textos orales, escritos y visuales iii.Expresar pensamientos, 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. | Término y aplicación de realidad virtual. Programación Realidad Aumentada Diseño de carteles Modelaje 3D con Sketchup. | | Propuesta del dispositivo  Médico que integre  conceptos  Escritura en el Diseño del  prototipo final  Propuesta del dispositivo Médico que integre conceptos |

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Proyecto 1.**  **CÓDICE NUESTRO** | | | | **Proyecto 2.**  **Ciudad Utópica hacia la Distopía** | | | | **Proyecto 3.**  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México** | | | | |
| **1. Preguntar y cuestionar.**  Preguntas que dirigen la Investigación Interdisciplinaria. | **¿Hoy en día cómo hacemos ¿Cómo logras que ¿Qué elementos sociales**  **Las cosas en base a la convivan dos pueblos tomaron como base?**  **Religión? en disputa?** | | | ● ¿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?  ● Variabilidad en la percepción de colores de acuerdo a paradigmas Proceso del proyecto  ● Bioética: Uso de sustancias químicas para manipular sentimientos y emociones.  ● Manipulación genética de la población y alimentos dirigida a una dependencia total.  ● Control a través de la supresión del instinto sexual y el amor filial.  ● ¿Cuál es la legislación sobre gestación subrogada y manipulación genética?  ● Importancia de la sustentabilidad en la autosuficiencia de una ciudad utópica.  ● Políticas públicas y economía dirigidas al control de masas. | | | | | | Diseña un prototipo que te permita diagnosticar, tratar o curar alguna patología relevante de la población mexicana. | | | |
| **2. Despertar el interés (detonar).**  Estrategias para involucrar a los estudiantes con la problemática planteada, en el salón de clase. | Con Iconografía Con mapas Con videos | | | A través de la creación de una sociedad utópica, los alumnos se enfrentan a la resolución de problemas reales y de actualidad. Así mismo la introspección los lleva al autoanálisis, a la autocrítica y valoración de los aspectos de una sociedad real y tangible. ● Los alumnos adquieren conciencia de que mejorar la calidad de vida exige brindar conocimientos con efectos sinérgicos sobre temas como salud, ciudadanía y herramientas económicas básicas. | | | | | | 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 intervenciones que utilizan el conocimiento del cuerpo humano, de robótica y de diseño 3D.  El detonador va acompañado de una serie de preguntas orales en donde se  busca que el alumno sienta empatía por aquellos que tienen necesidades de rehabilitación o médicas en general. | | | |
| **3. Recopilar información a través de la investigación.**  Lo que se investiga.  Fuentes que se utilizan. | La relación del pueblo español con los pueblos indígenas | Ubicación de las áreas de conquista | La inculturación y el sincretismo entre dos culturas | | 1.Indagar cuáles son las causas y consecuencias de una sociedad utópica (Organizador Gráfico)  .  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). | | 1.Una indagación sobre los Autores Representativos del posmodernismo para extraer las propuestas 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.  4. 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) | 1.Indagar cómo la tecnología -puede llevar a una distopía (Investigación en formato digital).  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). | -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 | | -Se declara una tesis  sobre la tecnología y  el desarrollo social  -Se presentan  argumentos a favor  de la tesis  -Se presentan  contraargumentos en  contra de la tesis.  -Todos los  argumentos están  citados APA  -Se infiere, deduce o  concluye a partir de  la presentación de  argumentos y  contraargumentos | | -La estructura del  anteproyecto es:  introducción,  justificación, marco  teórico, metodología,  métodos, hipótesis,  descripción y  explicación del  prototipo. cronograma  de trabajo.  -Se incluyen al menos  10 fuentes confiables  referidas en el texto a  través de citas formato  APA.  -Presentación bajo  lineamientos  escolares |
| **4. Organizar la información.**  Implica:  clasificación de datos obtenidos,  análisis de los datos obtenidos, registro de la información.  conclusiones por disciplina,  conclusiones conjuntas. | -Registro de la información.  -Análisis de datos obtenidos  -Clasificación de datos  -Conclusiones por disciplina  -Conclusiones juntas | | | |  | |  |  | Propuesta del dispositivo  Médico que integre  conceptos | | | Escritura en el Diseño del prototipo final | Propuesta del dispositivo Médico que integre conceptos |  |
| **5.Llegar aconclusiones 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? | A partir de la visita a la Catedral tuvo contacto  Con fuentes documentales, lo que extendió sus dudas a temas que se salían de las asignaturas, propias de su grado escolar | | | | Ver y sentir que los alumnos se integraron y se identificaron inmediatamente en el 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. | | El llevar a los alumnos a replantear lo que leyeron en una obra literaria, bajo sus propias 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. | Los proyectos innovadores tienen que partir de la iniciativa, del esfuerzo y de la colaboración de todos. Hay 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. | Utilizando los conceptos de la disciplina para entender el fundamento teórico | | | Aplicando las reglas gramaticales en la elaboración de ensayos y eslogan publicitario | Utilizando los conceptos de la disciplina para entender el fundamento teórico |
| **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. | Después de la fase de indagación es necesario realizar un nuevo momento de organización de la información, que se centre en hacer visibles las nuevas conexiones, creadas a partir del enriquecimiento conceptual. Para esta tarea se utiliza una aplicación llamada GRAFIO. | | | | | ●Los alumnos lograron el diseño e implantación de una muestra de sociedad utópica en su escuela y no sólo eso, también fueron capaces de cuestionarse, autoevaluarse, retroalimentarse y proponer mejoras a su creación. La generación de una distopía como instrumento de choque a la utopía resolvió el cuestionamiento principal: Si una utopía es posible.  ● Los alumnos desarrollaron habilidades de liderazgo de forma exitosa.  ● La interacción de tres disciplinas les brindó una visión más amplia y un conjunto de herramientas para entender e incidir en la posibilidad de un futuro aceptable.  ● Los alumnos lograron realizar una reflexión crítica de nuestra sociedad y del mundo en que vivimos mostrándose capaces de proponer soluciones. | | | | Modelar el producto significa mostrar al alumno el proceso de pensamiento y de trabajo que se debe seguir para identificar una idea, investigar, generar una propuesta y diseñar el prototipo del producto. Representa el ejemplo modelo de lo que se está esperando del proyecto. En este caso se usó un video como ejemplo de disparador de ideas, el video muestra cómo se generan y reparan las fracturas. Definida la idea a trabajar sobre la reparación de fracturas, se elaboró una investigación original en donde se muestra cómo el conocimiento biológico y físico funcionan juntos para crear una propuesta diferente que regenera la continuidad del tejido óseo de las zonas fracturadas. Se presentan todos los elementos de lo que se espera de los alumnos sobre el ejemplo y se explica el proceso seguido para construir la propuesta | | | |
| **7.**  **Evaluar la información generada.**  ¿La información obtenida cubre las necesidades para la solución del problema?  Propuesta de investigaciones para complementar el proyecto. | No, porque se salen de su preparación académica acorde a su grado escolar | | | | | ●¿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?  ● Variabilidad en la percepción de colores de acuerdo a paradigmas Proceso del proyecto  ● Bioética: Uso de sustancias químicas para manipular sentimientos y emociones.  ● Manipulación genética de la población y alimentos dirigida a una dependencia total.  ● Control a través de la supresión del instinto sexual y el amor filial.  ● ¿Cuál es la legislación sobre gestación subrogada y manipulación genética?  ● Importancia de la sustentabilidad en la autosuficiencia de una ciudad utópica.  ● Políticas públicas y economía dirigidas al control de masas. | | | | La información cubre las necesidades del proyecto.  Mayor investigación en los temas tecnológicos para la resolución más efectiva en la generación de tecnología médica. | | | |

**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? |
| **CÓDICE NUESTRO**: -En clase  -Dos horas por semana de forma disciplinaria  -Una hora por semana de forma interdisciplinaria.  **Ciudad Utópica hacia la Distopía**: ●El tiempo total empleado en el proyecto fue de un bimestre (8 semanas) Los profesores asignaron una hora semanal a las sesiones plenarias para discusiones y acuerdos.  ● Fuera del horario de clase, los profesores trabajaron aproximadamente una hora diaria con pequeños grupos de especialidades en los conceptos relacionados a sus asignaturas y en los subproductos.  ● Las semanas 4 y 5, los alumnos y profesores se reunieron fuera de horario de clase al menos dos horas extra y en recesos para realizar el ensamble y modificaciones al proyecto.  ●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.  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**: NO ESPECIFICADO | **CÓDICE NUESTRO**: El alumno expone con el apoyo de un grafio para jerarquizar la información destinada a sus compañeros.  **Ciudad Utópica hacia la Distopía**: 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.  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**: NO ESPECIFICADO |
|  |  |

**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.** |
| **CÓDICE NUESTRO**: Las implicaciones cognitivas de un proyecto interdisciplinario  **Ciudad Utópica hacia la Distopía**: ●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  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.  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**: 80% Construcción del producto (Actividades en clase y avances) 20% Presentación del producto y producto. | **CÓDICE NUESTRO**: -A través de cuestionarios dirigidos,  -Imágenes obtenidas con fotografías  -Exposiciones verbales y visuales  **Ciudad Utópica hacia la Distopía**: 1.El modelo se encuentra en escala real (tamaño del mundo real)  2. Usa un origen de ejes con sentido común  3. Existe una orientación correcta de las caras principales de los elementos  4. Se simplifica el uso de la geometría para representar los elementos  5. Se suavizan los bordes de los elementos  6. Están incluidas las texturas de los diferentes elementos  7. La prueba de comportamiento del producto final corre sin cortes o interrupciones  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**: C:\Users\Carlos\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\tabla2.pngC:\Users\Carlos\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\tabla.png | **CÓDICE NUESTRO**: La presentación final de un Códice, realizado por alumnos, con las limitaciones propias de su grado escolar  **Ciudad Utópica hacia la Distopía**:  Videos   Libros   Películas   Publicaciones  **Bioingeniería, soluciones creativas para problemas de México**:  Tanto el producto como la presentación del mismo es valorado con listas de cotejo.  C:\Users\Carlos\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\evaluacion.png |