

Nombre de la escuela:

Nombre del profesor:

Planeación de Proyecto: "Guardianes de la Historia: Nuestra Caja de la Independencia"

Datos del Proyecto

- **Nombre del Proyecto:** Guardianes de la Historia: Nuestra Caja de la Independencia.
- **Grado:** 1º
- **Metodología:** Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Comunitario.
- **Comunidad de Impacto:** Las familias de los alumnos.
- **Producto Final:** Cada equipo creará una "Caja de Tesoros Históricos" (una caja de zapatos decorada) que contendrá "artefactos" creados por ellos. El proyecto culmina en una "Exposición de Tesoros" donde los alumnos actúan como guías de museo para sus familias.

Vinculación de Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)

- **Campo Principal (Ética, Naturaleza y Sociedades):**
 - Reconoce a través de narraciones, testimonios y fuentes iconográficas, los símbolos, lugares y personajes más representativos del proceso de Independencia. Asocia estos elementos con la conmemoración nacional.
- **Campo Articulador (Lenguajes):**
 - Describe de forma oral y/o escrita (con sus propios recursos) objetos, personas y lugares que conoce. Narra historias sencillas con una secuencia lógica.
- **Campo Articulador (Saberes y Pensamiento Científico):**
 - Utiliza nociones temporales como "antes" y "ahora" para ubicar sucesos. Clasifica objetos por su forma, color y tamaño (banderas, vestuarios).
- **Campo Articulador (De lo Humano y lo Comunitario):**
 - Colabora en la realización de un proyecto colectivo, compartiendo materiales y expresando sus ideas. Expresa emociones como el orgullo y la alegría al participar en una conmemoración cívica.

Ejes Articuladores que se Favorecen

- **Artes y experiencias estéticas:** Es el eje central del proyecto. Los alumnos aprenden creando, modelando, pintando, dibujando y cantando. La historia se vive y se siente a través del arte.
- **Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura:** Representa su primer acercamiento formal y vivencial a una de las narrativas fundacionales de su cultura. Aunque la escritura es incipiente, empiezan a asociar palabras (Hidalgo, México) con símbolos.
- **Inclusión:** Se trabaja en equipos donde cada niño aporta desde sus habilidades únicas. No importa si uno dibuja mejor o habla más; todos son "Guardianes de la Historia" y la contribución de cada uno es esencial para completar la "Caja de Tesoros".

Desarrollo del Proyecto por Fases (Momentos del ABP Comunitario)

Fase 1: Planeación - "El Misterio de la Celebración"

- **Actividades Principales del Proyecto:**
 - **El Gancho Sensorial (Dada la fecha actual: 10 de septiembre):** Se prepara una "Mesa de los Descubrimientos" en el centro del salón. Sobre ella, se colocan objetos relacionados con la celebración patria: una bandera pequeña, una trompeta de juguete, un sombrero tricolor, un rehilete, confeti. Se invita a los niños a explorar libremente los objetos: tocarlos, olerlos, hacerlos sonar.
 - **Diálogo y Problematicación:** El docente guía una conversación con preguntas abiertas: *¿Qué vemos en esta mesa? ¿Dónde han visto estas cosas antes? ¿A qué suenan? ¿Por qué creen que en este mes (septiembre) vemos tanto los colores verde, blanco y rojo?* Se busca que los niños conecten los objetos con una celebración que ven en su entorno.
 - **La Misión "Guardianes de la Historia":** Se presenta una caja de zapatos vacía, pero bellamente decorada. El docente les dice: *"Esta es una Caja de Tesoros, pero está vacía. He escuchado que hace mucho, mucho tiempo, pasaron cosas muy importantes que nos dieron patria y libertad. Nuestra misión, si la aceptan, es convertirnos en 'Guardianes de la Historia', descubrir cuáles son los tesoros de ese tiempo y crearlos nosotros mismos para guardarlos en esta caja y poder enseñárselos a nuestras familias."*

- **Lluvia de Ideas y Plan de Acción:** A través de imágenes que el docente muestra (la campana, el estandarte, Hidalgo, Morelos), el grupo decide cuáles serán los 4 o 5 "tesoros" que deben crear para llenar su caja. Se hace una lista visual en el pizarrón.

Fase 2: Acción - "El Taller de los Guardianes"

Esta fase se desarrolla como una serie de talleres creativos. Cada taller se enfoca en un "tesoro" y comienza con una narración muy breve y emotiva por parte del docente.

- **Actividades Principales del Proyecto (Talleres):**

1. **Taller del Primer Tesoro: La Campana de Dolores.**

- **Narración:** "Había una vez un cura valiente llamado Miguel Hidalgo. Una noche, para llamar a todo el pueblo a luchar por la libertad, tocó una campana muy grande... ¡Y sonó tan fuerte que su sonido cambió la historia para siempre!"
- **[Arte / Motricidad] Creación:** Con un vaso de plástico pequeño, estambre y un cascabel, cada niño crea su propia réplica de la campana.
- **[Música / Lenguaje Oral] Práctica:** Ensayan cómo sonaría el Grito. El docente grita "¡Viva México!" y ellos responden "¡Viva!" mientras agitan su campana.

2. **Taller del Segundo Tesoro: El Estandarte de Hidalgo.**

- **Narración:** "Para que todos supieran por quién luchaban, Hidalgo tomó una imagen de la Virgen de Guadalupe y la convirtió en su bandera, su estandarte. Era el símbolo que los unía."
- **[Arte / Plástica] Creación:** Sobre un trozo de tela o papel, los niños pintan con sus dedos o con pinceles gruesos su propia versión del estandarte.
- **[Matemáticas] Actividad Transversal:** Durante la actividad, se les pregunta: ¿Qué formas ven? ¿Cuántos colores estamos usando?

3. **Taller del Tercer Tesoro: Los Héroes y Heroínas.**

- **Narración:** "Pero Hidalgo no estaba solo. Tenía amigos muy valientes como Ignacio Allende, y más tarde se unieron a la lucha un hombre fuerte llamado José María Morelos y mujeres valientes como Leona Vicario."
- **[Arte / Modelado] Creación:** Con plastilina o masa de sal, cada niño modela una figura de un héroe o heroína. Se enfocan en un rasgo distintivo (el paliacate de Morelos, el peinado de Leona Vicario).

- **[Teatro / Lenguaje Oral] Actividad Transversal:** Los niños le dan "voz" a sus figuras. En equipos, hacen pequeños diálogos: "Yo soy Hidalgo y lucho por la libertad." "Yo soy Leona Vicario y ayudo a los insurgentes."

4. **Taller del Cuarto Tesoro: La Bandera de México.**

- **Narración:** "Después de mucho luchar, logramos ser un país libre. Y para celebrarlo, creamos una bandera hermosa, con el águila en el nopal, que es el símbolo de nuestro gran país: México."
- **[Arte / Motricidad Fina] Creación:** Usando tiras de papel de colores (verde, blanco y rojo), pegamento y un dibujo del escudo para colorear y pegar en el centro, cada niño crea su bandera.
- **[Escritura] Actividad Transversal:** El docente escribe en el pizarrón "MÉXICO" y los niños intentan copiar la palabra en una etiqueta para su caja o su bandera.

Fase 3: Intervención - "Nuestra Gran Exposición de Tesoros"

- **Actividades Principales del Proyecto:**

- **Montaje del Museo:** El salón de clases se transforma en una sala de exposiciones. Cada equipo coloca su "Caja de Tesoros" en una mesa, con sus artefactos cuidadosamente arreglados.
- **Ensayo General:** Los equipos practican cómo presentarán sus tesoros. El docente los guía: "Primero saludamos. Luego abrimos la caja. Sacamos un tesoro y decimos qué es. Por ejemplo: 'Hola, bienvenidos. Este es nuestro primer tesoro. Es la campana que tocó Hidalgo'".
- **El Evento Principal:** Se invita a las familias. Los alumnos, de pie junto a sus mesas, reciben a sus padres. Cuando sus padres se acercan, ellos actúan como **guías de museo**, abriendo su caja y explicando, uno por uno, los tesoros que crearon y su significado. Este es el acto de **servicio**: compartir el conocimiento y el orgullo con su comunidad más cercana.
- **Cierre Colectivo:** La exposición termina con todos los niños y sus padres cantando una canción sobre México y dando juntos el Grito de Independencia, agitando las campanas que ellos mismos crearon.

IV. Instrumentos de Evaluación

Se utilizará una **Lista de Cotejo de Desempeño**, más adecuada para esta edad que una rúbrica compleja.

Alumno: _____

Indicador de Logro

**En
Sí Proceso Observaciones**

- 1. Reconocimiento:** Nombra al menos un personaje de la Independencia (ej. Hidalgo).
- 2. Simbología:** Identifica los colores de la bandera mexicana y la asocia con nuestro país.
- 3. Participación:** Se involucra activamente en la creación de los "tesoros" en los talleres.
- 4. Habilidad Manual:** Utiliza los materiales (plastilina, pintura, pegamento) con una intención clara.
- 5. Comunicación Oral:** Logra explicar al menos uno de los artefactos de su caja usando una oración simple durante la exposición.
- 6. Colaboración:** Trabaja con sus compañeros, comparte materiales y respeta los turnos.

Nombre de la escuela:

Nombre del profesor:

Planeación de Proyecto: "Telón Arriba: ¡La Historia de la Independencia!"

Datos del Proyecto:

- **Nombre del Proyecto:** Telón Arriba: ¡La Historia de la Independencia!
- **Grado:** 2º
- **Metodología:** Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Comunitario.
- **Comunidad de Impacto:** Alumnos de primer grado de la escuela.
- **Producto Final:** Una producción teatral que utiliza un **Kamishibai** (teatro de papel japonés) gigante como escenografía principal, complementado con una narración en vivo y efectos de sonido creados por los alumnos.

I. Vinculación de Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)

- **Campo Principal (Ética, Naturaleza y Sociedades):**
 - Indaga en diversas fuentes sobre la historia del movimiento de Independencia para narrar los sucesos principales en una secuencia ordenada (causa-consecuencia). Identifica a los personajes más relevantes y su participación.
- **Campo Articulador (Lenguajes):**
 - Crea narraciones ilustradas (las láminas del Kamishibai) a partir de experiencias o sucesos históricos. Escribe textos breves que describen las escenas, cuidando la secuencia cronológica. Utiliza la narración oral con cambios de entonación y volumen para captar la atención de su audiencia.
- **Campo Articulador (Saberes y Pensamiento Científico):**
 - Organiza y representa eventos clave de la Independencia en una línea de tiempo sencilla. Identifica en un mapa de México los lugares significativos donde ocurrieron los hechos (Dolores, Guanajuato, etc.).
- **Campo Articulador (De lo Humano y lo Comunitario):**
 - Colabora en un proyecto artístico colectivo, asumiendo roles y responsabilidades específicas. Expresa ideas, sentimientos y emociones a través de la representación teatral y la creación plástica.

II. Ejes Articuladores que se Favorecen

- **Artes y experiencias estéticas:** Es el corazón del proyecto. Los alumnos no solo aprenden historia, sino que la interpretan y la transforman en una experiencia artística a través del dibujo, la pintura, la narración dramatizada y la creación de sonidos.
- **Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura:** Los alumnos se apropian del relato histórico y lo reconstruyen. Leen para investigar, escriben para sintetizar (los guiones) y narran para compartir su cultura con otros.
- **Pensamiento Crítico:** Al tener que adaptar una historia compleja para un público más joven, los alumnos deben pensar críticamente qué información es esencial, cuál es la mejor manera de contarla y cómo asegurarse de que el mensaje principal (la lucha por la libertad) se entienda.
- **Inclusión:** El proyecto se diseña en comités, lo que permite que cada alumno participe desde su fortaleza (dibujo, escritura, actuación, creación de sonidos), asegurando que todos tengan un rol protagónico en la "Compañía de Teatro".

III. Desarrollo del Proyecto por Fases (Momentos del ABP Comunitario)

Fase 1: Planeación - "Se busca una gran historia"

- **Actividades Principales del Proyecto:**
 - **El Gancho / La Petición:** El proyecto inicia con una "petición oficial". El docente lee una carta (previamente redactada) que supuestamente envía la maestra de primer grado: *"Queridos alumnos de segundo, mis niños tienen mucha curiosidad por las fiestas de septiembre, pero la historia es muy larga y no sé cómo contársela de forma divertida. He escuchado que ustedes son una increíble **Compañía de Teatro de la Historia**. ¿Podrían ayudarnos creando una obra para ellos?"*. Esto les da un propósito claro, un cliente real y un sentido de responsabilidad.
 - **Lluvia de Ideas y Estructura del Cuento:** El docente narra la historia de la Independencia de forma épica y emocionante. Luego, en una sesión de "junta creativa", todo el grupo decide cuáles serán los **5 actos** de su obra. Por ejemplo:
 - **Acto 1:** La vida injusta en la Nueva España.
 - **Acto 2:** El plan secreto en casa de la Corregidora.
 - **Acto 3:** ¡A la lucha! La noche del Grito de Dolores.
 - **Acto 4:** Morelos y la guerra en el sur.
 - **Acto 5:** ¡Al fin libres! El abrazo y la nueva bandera.

- **La Propuesta Artística:** El docente presenta la idea del Kamishibai como su "escenografía mágica" y se divide al grupo en "Comités de Producción" para organizar el trabajo.

Fase 2: Acción - "Manos a la obra: creando el espectáculo"

Esta fase es el taller de producción teatral. Los comités trabajan en paralelo.

- **Actividades Principales por Comité:**

1. **Comité de Ilustradores (Artistas Escénicos):**

- **Tarea:** Crear una lámina grande y espectacular para cada uno de los 5 actos.
- **[Arte / Plástica] Actividad:** Usando cartulinas grandes, dibujan y pintan las escenas. Deben enfocarse en que sean visualmente claras y expresivas para que los niños de primero puedan entenderlas fácilmente.
- **[Matemáticas] Actividad Transversal:** Miden las cartulinas para que todas tengan el mismo tamaño y quepan en el "teatrino" del Kamishibai.

2. **Comité de Guionistas (Dramaturgos):**

- **Tarea:** Escribir el guion que leerán los narradores.
- **[Escritura / Español] Actividad:** Para cada una de las 5 láminas, escriben un texto corto (3-4 oraciones) que narre la escena de forma sencilla pero emocionante. Se enfocan en usar palabras que los niños pequeños puedan entender.

3. **Comité de Sonidistas (Artistas Sonoros):**

- **Tarea:** Crear los efectos de sonido en vivo para la obra.
- **[Música / Exploración Sonora] Actividad:** Experimentan con objetos del salón, instrumentos y sus propias voces para crear una "biblioteca de sonidos": el murmullo de la conspiración, el sonido de la campana (con un triángulo), el galope de los caballos (con dos vasos de plástico), el sonido de las batallas (con un tambor o golpeando una mesa).

4. **Comité de Actores (Narradores y Presentadores):**

- **Tarea:** Ser la voz de la historia durante la presentación.
- **[Teatro / Lenguaje Oral] Actividad:** Ensayan la lectura de los guiones con entonación dramática. Practican cómo cambiar las voces para los personajes, cómo hacer pausas para crear suspenso y cómo proyectar la voz.

Fase 3: Intervención - "¡Tercera llamada, comenzamos!"

- **Actividades Principales del Proyecto:**

- **Ensayo General:** La "Compañía de Teatro" junta todos los elementos: las láminas, los guiones, los sonidos y la narración. Realizan un ensayo completo para coordinar todas las partes.
- **La Gran Presentación:** Se invita al grupo de primer grado. Se crea un ambiente teatral (se puede bajar la luz, poner una música de introducción). Los narradores se colocan a un lado del Kamishibai, los ilustradores se encargan de pasar las láminas y los sonidistas están listos con sus instrumentos.
- **El Espectáculo:** La obra se presenta. Los narradores cuentan la historia mientras las imágenes van cambiando en el Kamishibai y los efectos de sonido le dan vida a cada escena.
- **Foro con el Público:** Al finalizar, los actores de segundo grado abren un pequeño espacio para preguntas de sus compañeros de primero ("¿Qué parte les gustó más?", "¿Tenían miedo los héroes?"). Esto posiciona a los alumnos de segundo como expertos y refuerza su aprendizaje.
- **Crítica Teatral (Reflexión):** De vuelta en su salón, el grupo reflexiona sobre su servicio: ¿Cumplimos nuestra misión? ¿Les gustó a los niños de primero? ¿Qué podríamos mejorar para nuestra próxima obra?

IV. Instrumentos de Evaluación

Se propone una **Rúbrica de Desempeño del Proyecto Teatral** que evalúa las diferentes facetas del trabajo.

Criterio	Nivel Experto (4)	Nivel Avanzado (3)	Nivel Aprendiz (2)	Nivel Inicial (1)
Calidad Artística del Kamishibai (Arte y Diseño)	Las láminas son muy creativas, detalladas y comunican la historia de forma clara y poderosa. El esfuerzo es excepcional.	Las láminas son coloridas, claras y representan bien cada escena de la historia.	Las láminas son simples o les falta detalle, aunque cumplen con la consigna.	Las láminas están incompletas o no representan la historia.
Calidad del Guion (Escritura y Síntesis)	El texto es claro, conciso, emocionante y perfectamente adaptado para un público	El texto narra la historia de forma correcta y en la secuencia adecuada.	El texto es demasiado simple o confuso en algunas partes.	El texto no corresponde a las escenas o es incomprensible.

Calidad de la Narración (Expresión Oral)	<p>infantil. La secuencia es impecable.</p> <p>La narración es muy expresiva, con excelente entonación, volumen y ritmo. Los narradores capturan la atención de la audiencia.</p>	<p>La narración es clara y fluida, aunque a veces se apoya mucho en la lectura.</p>	<p>La narración es monótona o difícil de escuchar.</p>	<p>La participación en la narración es nula o muy deficiente.</p>
Colaboración y Responsabilidad (Trabajo en Comité)	<p>El alumno fue un miembro proactivo de su comité, aportó ideas, cumplió con sus tareas y apoyó a sus compañeros.</p>	<p>El alumno cumplió con las tareas asignadas en su comité y trabajó bien con los demás.</p>	<p>El alumno participó de forma irregular o necesitó recordatorios constantes para cumplir.</p>	<p>El alumno no participó ni colaboró en su comité.</p>

Nombre de la escuela:

Nombre del profesor:

Planeación de Proyecto: "El Tesoro Perdido de la Independencia: Rescatando las Historias Personales"

Datos del Proyecto:

- **Nombre del Proyecto:** El Tesoro Perdido de la Independencia: Rescatando las Historias Personales.
- **Grado:** 3°
- **Metodología:** Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), en 6 fases.
- **Producto Final:** Un "**Cofre de Tesoros Insurgentes**"; un cofre físico lleno de "artefactos históricos" tridimensionales creados por los alumnos. Cada artefacto se acompaña de una "**cédula de museo**" escrita que narra su historia. El proyecto culmina con una exposición formal.

I. Vinculación de Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)

- **Campo Principal (Ética, Naturaleza y Sociedades):**
 - Indaga sobre sucesos, personajes, y lugares clave del proceso de Independencia, reconociendo la diversidad de causas y motivaciones de los diferentes grupos sociales que participaron en el movimiento.
- **Campo Articulador (Lenguajes):**
 - Lee y comprende textos informativos y narrativos. Escribe textos descriptivos y explicativos (las cédulas de museo) con secuencia lógica, haciendo uso de mayúsculas y puntuación. Prepara y realiza una exposición oral breve sobre un tema investigado.
- **Campo Articulador (Saberes y Pensamiento Científico):**
 - Utiliza líneas de tiempo para ubicar y ordenar cronológicamente los sucesos más importantes. Emplea unidades de medida (cm, m) y nociones de geometría al diseñar y construir los artefactos tridimensionales.
- **Campo Articulador (De lo Humano y lo Comunitario):**
 - Practica la empatía al imaginar y describir los pensamientos y sentimientos de personas en contextos históricos diferentes. Colabora en la realización de un proyecto, dialogando, tomando acuerdos y distribuyendo responsabilidades para lograr un objetivo común.

II. Ejes Articuladores que se Favorecen

- **Pensamiento Crítico:** Los alumnos no solo reciben información, sino que la analizan para tomar una decisión crítica: ¿qué objeto representa mejor la esencia, la lucha o la contribución de un personaje histórico? Deben justificar su elección.
- **Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura:** Es un eje central. Los estudiantes investigan la historia de su país y se apropian de ella al transformarla en un objeto tangible (el artefacto) y un texto explicativo (la cédula de museo).
- **Inclusión:** El proyecto invita a ir más allá de los dos o tres héroes principales. Se motiva a los equipos a "rescatar" las historias de mujeres, como Leona Vicario o la Corregidora, o de participantes anónimos, como "un soldado insurgente" o "una mujer cocinera", valorando así diversas participaciones.
- **Artes y experiencias estéticas:** La creación de los artefactos es una actividad profundamente artística. Los alumnos se convierten en escultores, pintores y diseñadores para dar vida a la historia.

III. Desarrollo del Proyecto por Fases (Momentos del ABP)

Momento 1: Presentemos

- **Actividad Principal (El Gancho):** El docente presenta al grupo un "cofre" de madera o cartón, cerrado y con apariencia antigua. Al abrirlo, revela un solo objeto misterioso (por ejemplo, una réplica de una pluma de ganso y un tintero, o una medalla de aspecto antiguo). Se lanza la pregunta: "**Encontré este objeto... ¿De quién pudo haber sido? ¿Qué historia nos cuenta? ¿Se imaginan cuántos otros objetos como este, con historias increíbles, están perdidos en el tiempo?**". Se introduce el problema: la historia oficial a veces olvida los objetos personales que nos cuentan los secretos y sentimientos de las personas.

Momento 2: Recolectemos

- **Actividad Principal (Exploración de Saberes):** Se realiza una actividad de "**Veó, Pienso, Me pregunto**" con imágenes de los personajes de la Independencia. Los alumnos anotan en notas adhesivas lo que ven en las imágenes, lo que piensan sobre esas personas y qué preguntas les surgen sobre ellas. Esto permite al docente evaluar los conocimientos previos del grupo.

Momento 3: Formulemos el problema

- **Actividad Principal (Definición del Reto):** En una asamblea, se guía al grupo para que definan el problema central de manera colaborativa. El resultado puede ser una pregunta como: "**¿Cómo podemos nosotros, como rescatadores de la historia, encontrar y reconstruir los 'tesoros perdidos' de los personajes de la Independencia para contar sus historias personales y que nadie las olvide?**". La solución acordada será investigar y crear los artefactos para llenar el cofre.

Momento 4: Organicemos la experiencia

- **Actividad Principal (Plan de Rescate):**
 - Se hace una lista en el pizarrón de todos los personajes o grupos que podrían tener un "tesoro" (Hidalgo, Morelos, Allende, Josefa Ortiz, Leona Vicario, Aldama, un soldado anónimo, una mujer espía, etc.).
 - La clase se organiza en "**Equipos de Rescate Histórico**". Cada equipo elige un personaje o grupo para investigar.
 - Cada equipo debe planificar: 1. ¿Qué información necesitamos encontrar sobre nuestro personaje? 2. ¿Qué objeto o "tesoro" lo representaría mejor? 3. ¿Qué materiales necesitaremos para crearlo?

Momento 5: Vivamos la experiencia

Esta es la fase principal de investigación y producción.

- **Actividades Principales del Proyecto:**

- **Investigación Profunda:** Los equipos usan libros de texto, biografías adaptadas y recursos digitales para aprender sobre la vida, las acciones y la importancia de su personaje.
- **Creación del Artefacto y la Cédula:** Los equipos trabajan en la construcción de su "tesoro" y, simultáneamente, en la redacción de su cédula de museo.
- **Actividades Transversales Adicionales:**
 - **[Arte / Taller de Escultura y Pintura] - Creando los Tesoros:** Usando arcilla, plastilina, cartón, tela, pintura y materiales reciclados, los equipos construyen sus artefactos. **Ejemplos:** una pequeña réplica de la campana de Dolores; un abanico para doña Josefa con un mensaje secreto pintado; una pequeña imprenta de juguete para Leona Vicario; un morral de tela con "municiones" (frijoles) para un soldado.
 - **[Español / Escritura] - Redactando la Cédula de Museo:** Cada equipo escribe un texto de 3 a 5 oraciones que deberá responder: **1. ¿Qué es este objeto? 2. ¿A quién le perteneció? 3. ¿Cuál es su historia y por qué es un tesoro de la Independencia?** Se trabaja en el borrador, la revisión y la versión final en una tarjeta formal.
 - **[Matemáticas] - Diseño a Escala:** Antes de construir, los equipos deben dibujar un boceto de su artefacto. Usando una regla, deben planificar sus medidas, practicando el uso de centímetros y la geometría básica.

Momento 6: Resultados y análisis

- **Actividades Principales del Proyecto:**
 - **Montaje de la Exposición "Tesoros de la Libertad":** Se prepara un espacio en el salón como si fuera un museo. Se coloca el cofre en el centro y cada equipo monta su artefacto en una pequeña mesa junto con su cédula de museo.
 - **Ceremonia de "Descubrimiento Histórico":** Se puede invitar a otro grupo o a los padres. Cada "Equipo de Rescate" pasa al frente, presenta su artefacto, lee su cédula de museo y narra la historia personal que rescató. Al terminar, depositan solemnemente su tesoro dentro del gran cofre.
 - **Reflexión Final:** Una vez que el cofre está lleno, se cierra el proyecto con una reflexión grupal: ¿Resolvimos el problema inicial? ¿Qué aprendimos de la historia al verla a través de estos pequeños objetos? ¿Es diferente a solo leerla en un libro? El cofre se queda como un museo permanente del aula.

IV. Instrumentos de Evaluación

Se propone una rúbrica que evalúa el producto final de manera integral.

Rúbrica de Evaluación: "El Tesoro Insurgente"

Criterio	Nivel Experto (4)	Nivel Avanzado (3)	Nivel Aprendiz (2)	Nivel Inicial (1)
Investigación y Contenido Histórico	La cédula de museo muestra una investigación detallada y precisa. El artefacto refleja un profundo entendimiento del personaje.	La cédula es correcta y el artefacto se relaciona bien con el personaje.	La información es general o tiene algunas imprecisiones. La conexión del artefacto es débil.	La información es incorrecta o el artefacto no se relaciona con el personaje.
Calidad y Creatividad del Artefacto	El artefacto es muy creativo, detallado y muestra un gran esfuerzo en su construcción y uso de materiales.	El artefacto es creativo y está bien construido, cumpliendo su propósito.	El artefacto es muy simple o está construido con poco esmero.	El artefacto está incompleto o no es reconocible.
Calidad de la Escritura (Cédula)	El texto es claro, descriptivo, bien organizado y no presenta errores de ortografía o puntuación.	El texto es claro y cumple su función, con pocos errores.	El texto es confuso o presenta varios errores que dificultan la lectura.	El texto es incomprensible o no se realizó.
Exposición Oral y Colaboración	El equipo expone su tesoro con claridad, seguridad y entusiasmo. Es evidente que todos colaboraron en el proceso.	El equipo expone su trabajo de forma correcta. Se observa colaboración.	La exposición es poco clara o desorganizada. Solo uno o dos miembros del equipo trabajan.	El equipo no logra exponer su trabajo ni evidencia colaboración.

Nombre de la escuela:

Nombre del profesor:

Planeación de Proyecto: "El Código Secreto de la Libertad: Un Manual para Entender la Independencia"

Datos del Proyecto:

- **Nombre del Proyecto:** El Código Secreto de la Libertad: Un Manual para Entender la Independencia.
- **Grado:** 4º
- **Metodología:** Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Comunitario.
- **Comunidad de Impacto:** La comunidad escolar, especialmente otros grupos de 4º grado y la biblioteca de la escuela.
- **Producto Final:** La creación colectiva de un "**Código de la Libertad**" de gran formato. Será un documento histórico-artístico, elaborado en una larga tira de papel kraft o varias cartulinas unidas, que narre visual y textualmente la historia de la Independencia, imitando el estilo de los antiguos códigos mexicanos.

I. Vinculación de Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)

- **Campo Principal (Ética, Naturaleza y Sociedades):**
 - Indaga en fuentes diversas sobre el proceso de Independencia, situando en el tiempo y el espacio los sucesos más relevantes. Analiza las causas sociales, económicas y políticas que dieron origen al conflicto, así como las ideas de los principales líderes insurgentes para proponer una nueva forma de organización para el país.
- **Campo Articulador (Lenguajes):**
 - Lee y analiza críticamente textos informativos y biográficos para extraer ideas principales. Planifica y escribe textos explicativos de manera organizada, utilizando nexos y un vocabulario variado. Integra recursos visuales (mapas, líneas de tiempo, ilustraciones) para enriquecer y complementar sus textos.
- **Campo Articulador (Saberes y Pensamiento Científico):**
 - Construye e interpreta líneas de tiempo y mapas históricos para comprender la cronología y la geografía del movimiento insurgente. Utiliza representaciones gráficas como diagramas o gráficas de pastel para explicar datos demográficos o sociales de la época.
- **Campo Articulador (De lo Humano y lo Comunitario):**

- Analiza las diferentes perspectivas y motivaciones de los actores involucrados en un conflicto histórico. Colabora en la gestión de un proyecto a largo plazo, dialogando para tomar decisiones, negociando ideas y distribuyendo tareas de forma equitativa para la creación del código.

II. Ejes Articuladores que se Favorecen

- **Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura:** Este es el eje vertebrador. Los alumnos no solo leen sobre historia, sino que se apropian de un formato cultural ancestral mexicano —el código— para reinterpretar y contar su historia. Se convierten en cronistas modernos que honran una antigua tradición.
- **Pensamiento Crítico:** La tarea exige que los alumnos investiguen, sintetizen una gran cantidad de información y tomen decisiones críticas sobre cómo representar conceptos complejos (como la desigualdad social) de manera visual y textual. Deben jerarquizar la información y defender sus decisiones de diseño.
- **Artes y experiencias estéticas:** El proyecto es una inmersión en la creación artística. Los alumnos se convierten en ilustradores, calígrafos y diseñadores editoriales. La composición, el uso del color y el estilo visual son tan importantes como la precisión histórica del contenido.
- **Vida Saludable:** Se aborda de manera transversal al investigar las duras condiciones de vida de la población durante el Virreinato y la guerra (hambrunas, enfermedades, largas marchas), lo que permite reflexionar sobre cómo los grandes procesos históricos impactan en el bienestar y la salud de las personas.

III. Desarrollo del Proyecto por Fases (Momentos del ABP Comunitario)

Fase 1: Planeación - "El Llamado del Consejo de Historiadores"

- **Actividades Principales del Proyecto:**
 - **El Gancho / El Desafío:** El docente inicia planteando una problemática: "Cada año conmemoramos la Independencia, pero la historia completa es enorme y tiene muchísimos detalles importantes. Si quisiéramos crear la guía definitiva para que un estudiante como ustedes entienda todo el proceso de una sola vez, ¿cómo sería? ¿Qué formato usaríamos para que fuera impactante y fácil de consultar?".

- **La Inspiración Histórica:** Se muestran a los alumnos imágenes de códices prehispánicos y coloniales reales (como el Códice Boturini o el Florentino). Se les explica que esta era la manera en que los antiguos pueblos de México registraban su historia, combinando dibujos, símbolos y a veces texto. La conexión es inmediata y poderosa.
- **La Misión y el Plan Maestro:** Se les lanza oficialmente la misión: "Nos constituiremos en un '**Consejo Secreto de Historiadores**' y nuestra tarea será crear el '**Códice Secreto de la Libertad**'". El primer acto como consejo es diseñar el "índice" o los capítulos de su código. En una sesión plenaria, deciden las secciones en el pizarrón. Por ejemplo:
 - **Capítulo 1:** "La Semilla del Descontento" (Causas sociales, económicas y políticas).
 - **Capítulo 2:** "La Conspiración y la Llamada" (La conspiración de Querétaro y el Grito de Dolores).
 - **Capítulo 3:** "Los Rostros de la Insurgencia" (Biografías visuales de los líderes principales).
 - **Capítulo 4:** "El Fuego se Extiende" (Rutas, batallas principales y la guerra de guerrillas).
 - **Capítulo 5:** "El Abrazo de la Libertad" (Consumación de la Independencia y primeros retos).

Fase 2: Acción - "Los Tlacuilos de la Historia"

En esta fase, los alumnos asumen el rol de los *tlacuilos* (los sabios artistas y escribas de los códices) y se dedican a la investigación y producción.

- **Actividades Principales del Proyecto:**
 - **Organización en Gremios:** La clase se divide en "**Gremios de Tlacuilos**", y cada gremio se hace responsable de investigar a fondo y producir uno de los capítulos del código.
 - **Investigación Profunda:** Cada gremio se sumerge en las fuentes de información (libros, enciclopedias, documentales, sitios web educativos) para convertirse en los máximos expertos de su capítulo.
 - **Producción del Código:** Los gremios trabajan en su sección correspondiente sobre una gran tira de papel kraft, dibujando, pintando, escribiendo y diseñando la composición de su capítulo.
- **Actividades Transversales Adicionales:**
 - **[Español / Historia] - "Elaborando el Mapa Conceptual":** Antes de dibujar en la versión final, cada gremio debe crear un mapa conceptual o un esquema detallado para organizar jerárquicamente toda la información que encontraron. Este es un paso crucial para la síntesis de información.

- **[Arte / Diseño] - "Estilo Códice Moderno":** Los alumnos estudian la estética de los códices (figuras de perfil, líneas de huellas para marcar caminos, glifos) y deciden cómo adaptarán ese estilo. Crean una paleta de colores unificada para todo el códice para darle coherencia visual.
- **[Matemáticas] - "La Gráfica de la Desigualdad":** El gremio del Capítulo 1 (Las Causas) investiga la composición social de la Nueva España y diseña una gráfica de barras o de pastel directamente en el códice, que muestra visualmente la abrumadora mayoría de indígenas y castas frente a la minoría de españoles peninsulares. Esta representación matemática se convierte en una poderosa herramienta narrativa.
- **[Geografía] - "Cartografía Insurgente":** El gremio del Capítulo 4 (Las Batallas) no solo nombra los lugares, sino que dibuja un mapa detallado de la Nueva España dentro de su sección, trazando con flechas y símbolos las rutas de las campañas de Hidalgo y Morelos, convirtiendo la geografía en un elemento clave de la historia.

Fase 3: Intervención - "La Revelación del Códice"

- **Actividades Principales del Proyecto:**

- **Ensamble y Curaduría:** Los gremios unen sus secciones para formar el gran códice final. Realizan una revisión colectiva, añaden detalles y se aseguran de que la narrativa fluya de un capítulo a otro.
- **La Presentación Formal:** Se organiza un evento solemne llamado "La Revelación del Códice". Se invita a otros grupos, a la directora o director de la escuela y/o a los padres de familia. El códice se despliega en toda su extensión sobre una serie de mesas o se cuelga en una pared larga.
- **Visita Guiada por los Expertos:** Los miembros de cada gremio se paran junto a su capítulo. A medida que los invitados recorren el códice, los "tlacuilos" expertos les explican las escenas, los personajes y los símbolos que dibujaron, actuando como verdaderos guías de museo.
- **El Legado a la Comunidad:** Al finalizar el evento, el "Consejo de Historiadores" hace entrega formal de su códice a la biblioteca de la escuela, para que sirva como material de consulta para futuras generaciones de estudiantes. Este acto cierra el ciclo del proyecto comunitario.

IV. Instrumentos de Evaluación

Se propone una rúbrica detallada que evalúa tanto el producto final como el proceso de investigación y colaboración.

Rúbrica de Evaluación: "El Códice Secreto de la Libertad"

Criterio	Nivel Experto (4)	Nivel Avanzado (3)	Nivel Aprendiz (2)	Nivel Inicial (1)
Profundidad y Precisión Histórica	La sección del código presenta información detallada, precisa y bien jerarquizada. Es evidente una investigación profunda y una excelente síntesis.	La información es correcta y cubre los aspectos más importantes del tema. La síntesis es adecuada.	La información es muy general, superficial o presenta algunas imprecisiones importantes.	La información es incorrecta, escasa o no corresponde al tema.
Calidad Artística y Narrativa Visual	El diseño es muy creativo, sigue una estética coherente (estilo código) y utiliza imágenes y texto de forma integrada para contar la historia de manera poderosa.	El diseño es claro, creativo y funcional. Las imágenes y el texto se complementan bien.	El diseño es simple, poco organizado o se limita a ser una colección de dibujos sin una narrativa visual clara.	El diseño está descuidado, incompleto o es incomprensible.
Calidad de la Redacción	Los textos explicativos son claros, concisos, bien estructurados y están libres de errores de ortografía y gramática.	Los textos son claros y cumplen su función, con muy pocos errores.	Los textos son confusos, demasiado largos o cortos, y presentan varios errores.	El texto es incomprensible o está ausente.
Exposición Oral y Colaboración	Durante la "revelación", el equipo explica su sección con gran seguridad, claridad y entusiasmo. La colaboración y distribución de roles en el gremio fue excelente durante todo el proceso.	El equipo explica su sección de forma correcta y se observa una buena colaboración.	La explicación es memorística o poco clara. El trabajo en equipo fue desigual.	El equipo no logra explicar su trabajo o no hubo colaboración.

Nombre de la escuela:			
Nombre del profesor:			
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), con elementos de gamificación y juego de roles.			
Nombre del Proyecto: Misión Independencia: El Noticiero de la Historia	Libro de Referencia: Proyectos de Aula Páginas: 128-143	Grado: 5º	
Metodología: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), con elementos de gamificación y juego de roles.			
Producto Final: La producción y transmisión en vivo (o grabada) de un noticiero histórico llamado "El Grito Informa", presentado a otras clases o a padres de familia.			
<p style="text-align: center;">Ejes articuladores</p> <p>Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura: Es el eje central. Los alumnos se convierten en investigadores, lectores críticos de la historia y escritores creativos de guiones para comunicar sus hallazgos.</p> <p>Pensamiento Crítico: Los alumnos no solo memorizan fechas, sino que analizan las causas de la guerra, debaten las diferentes posturas de los actores históricos y sintetizan información compleja para comunicarla de forma sencilla en su noticiero.</p> <p>Artes y experiencias estéticas: Se manifiesta en toda la producción del noticiero: la creación de una escenografía simple, la elaboración de vestuario básico (un rebozo, un paliacate), el diseño de gráficos para el noticiero y la propia actuación y expresión corporal.</p> <p>Inclusión: Se promueve al investigar y dar voz a los diferentes grupos que participaron en la Independencia, no solo a los héroes más conocidos, sino también a las mujeres, los indígenas y los mestizos, entendiendo sus diversas motivaciones.</p>			
<p style="text-align: center;">Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)</p> <p>Campo Principal (Ética, Naturaleza y Sociedades):</p> <p>Indaga sobre las causas de la Independencia, reconociendo la desigualdad que existía. Analiza el desarrollo del movimiento insurgente, el papel de figuras clave como Hidalgo, Allende, Morelos, Josefa Ortiz de Domínguez, Leona Vicario, y comprende el impacto de este proceso en la conformación de México como nación.</p>			

Campo Articulador (Lenguajes):

Investiga en diversas fuentes para obtener información y la utiliza para crear textos con propósitos específicos (guiones de noticiario, entrevistas, reportajes). Organiza y participa en un debate o presentación oral, empleando un lenguaje formal y argumentando sus ideas.

Campo Articulador (Saberes y Pensamiento Científico):

Utiliza y elabora cronologías (líneas de tiempo) para ubicar temporalmente los sucesos del movimiento. Interpreta mapas para ubicar geográficamente las rutas y batallas más importantes de la insurgencia.

Campo Articulador (De lo Humano y lo Comunitario):

Desarrolla empatía hacia las motivaciones y sentimientos de las personas de otra época. Colabora de manera asertiva en un proyecto colectivo, distribuyendo tareas, tomando decisiones y trabajando para alcanzar una meta común.

Desarrollo del Proyecto**Fase 1: Planeación - "La Conspiración Secreta"****Actividades Principales del Proyecto:**

El Gancho / La Misión: El proyecto no empieza con "abran su libro". Inicia con la llegada de una "carta misteriosa" al salón, fechada en "algún lugar de la Nueva España, 1810". La carta, escrita en un papel con apariencia antigua (manchado con café), les encomienda una misión secreta como "Guardianes de la Verdad": investigar qué está sucediendo realmente y prepararse para informar al mundo.

Formación de Corresponsalías: El grupo se divide en equipos, pero no se llamarán "equipo 1, 2, 3". Serán "**Corresponsalías de Noticia**". Cada una tendrá un enfoque:

1. **Corresponsalía "La Chispa":** Investiga las causas (desigualdad, conspiraciones).
2. **Corresponsalía "Héroes al Frente":** Investiga a los personajes principales (Hidalgo, Allende, Morelos, etc.).
3. **Corresponsalía "Mujeres en la Lucha":** Investiga el papel crucial de Leona Vicario, la Corregidora, etc.
4. **Corresponsalía "La Voz del Pueblo":** Investiga cómo vivía la gente común (indígenas, mestizos) y por qué se unieron.

Plan de Transmisión: En conjunto, diseñan la estructura de su noticiero "El Grito Informa". Deciden qué secciones tendrá: reportaje de causas, entrevista a un héroe, enlace en vivo desde el campo de batalla, etc.

Actividades Transversales Adicionales:

[Escritura Creativa] - "Identidades Secretas": Cada alumno crea un nombre clave de "conspirador/periodista" para sí mismo durante el proyecto.

[Arte] - "El Estandarte de la Misión": Como grupo, diseñan un logo o estandarte para su sociedad secreta de "Guardianes de la Verdad".

"La Línea del Tiempo Clandestina": Crean una gran línea de tiempo en una pared del salón que irán llenando a lo largo del proyecto, no solo con fechas, sino con pistas, preguntas y dibujos.

Fase 2: Acción - "Investigación en el Campo"

Actividades Principales del Proyecto:

Investigación a Fondo: Las corresponsalías investigan sus temas usando diversas fuentes (libros, videos, biografías adaptadas). El objetivo es encontrar datos impactantes y humanos, no solo nombres y fechas.

Construcción de Guiones: Comienzan a escribir los guiones para sus segmentos del noticiero. ¿Cómo presentarán las causas de forma interesante? ¿Qué preguntas le harían a Morelos en una entrevista?

Actividades Transversales Adicionales:

[Lectura / Arte] - "Decodificando el Grito": Leen diferentes versiones de lo que Hidalgo pudo haber dicho en el Grito de Dolores. En equipos, debaten cuál les parece más creíble y por qué. Luego, crean un gran mural o collage colaborativo que represente la escena del Grito, lleno de emoción y movimiento.

[Escritura Creativa / Empatía] - "Cartas desde el Frente": Cada alumno escribe una carta breve desde la perspectiva de un personaje de la época (un soldado insurgente, un criollo preocupado, la propia Leona Vicario arriesgando su fortuna). Deben expresar sus miedos, esperanzas y razones para luchar.

[Teatro / Actividad Física] - "Debate en la Clandestinidad": Se organiza un debate. Cuatro alumnos asumen los roles de Hidalgo, Allende, un indígena y un español peninsular. El resto del grupo les hace preguntas sobre por qué luchan o defienden el sistema. Fomenta la argumentación y la comprensión de diferentes puntos de vista de una forma muy activa.

[Matemáticas / Geografía] - "La Ruta Insurgente": Sobre un mapa grande de México, las corresponsalías trazan las rutas de las campañas de Hidalgo y Morelos. Pueden calcular distancias aproximadas entre ciudades y discutir los retos geográficos que enfrentaron.

Fase 3: Intervención - "¡Al Aire con 'El Grito Informa'!"

Actividades Principales del Proyecto:

Ensayo General y Producción: Los equipos ensayan sus segmentos. Preparan su escenografía (una mesa de presentador, un croma simple con una cartulina verde si quieren grabar y añadir fondos), su vestuario y su utilería.

La Transmisión: Presentan su noticiero "El Grito Informa" en vivo frente a otro grupo o lo graban para una "gala de estreno". El noticiero fluye con sus diferentes segmentos:

Intro: Música dramática y el titular: "¡La Nueva España arde en llamas! ¿El inicio de una nueva nación?".

Reportaje: La corresponsalía "La Chispa" explica las causas con gráficos simples.

Entrevista: Un alumno presentador entrevista a un compañero que actúa como un héroe o heroína.

Enlace en vivo: Un "corresponsal de guerra" narra una de las batallas clave.

Cierre: Un análisis final y una reflexión sobre el legado de la Independencia.

Actividades Transversales Adicionales:

[Reflexión Final] - "El Editorial de Hoy": Después de la presentación, cada alumno escribe un breve "editorial" o columna de opinión respondiendo: ¿Qué lección de la Independencia es la más importante para el México de hoy?

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica 1: Evaluación del Producto Final (El Noticiero)

Criterio	Nivel Sobresaliente (4)	Nivel Satisfactorio (3)	Nivel Básico (2)	Nivel Inicial (1)
Precisión Histórica	El contenido es preciso, relevante y presenta una visión profunda y matizada de los eventos y personajes.	El contenido es correcto y cubre los puntos más importantes del tema asignado.	El contenido es general y presenta algunas imprecisiones u omisiones importantes.	El contenido es incorrecto o muy superficial.
Creatividad y Originalidad	El noticiero es muy creativo, dinámico y utiliza formatos originales para presentar la	El noticiero es creativo y presenta la información de forma clara y entretenida.	El formato es muy simple y se limita a leer la información	El formato es monótono y no logra comunicar las ideas de forma efectiva.

Criterio	Nivel Sobresaliente (4)	Nivel Satisfactorio (3)	Nivel Básico (2)	Nivel Inicial (1)
	información, manteniendo al público enganchado.		sin mucha creatividad.	
Comunicación Oral y Corporal	Los "periodistas" hablan con claridad, fluidez, proyectan confianza y utilizan gestos y tono de voz para comunicar emociones.	Los "periodistas" hablan con claridad, aunque dependen un poco de la lectura del guion.	La comunicación es poco clara, monótona o muy dependiente de la lectura.	La comunicación es incomprensible o no hay esfuerzo de presentación.
Producción y Trabajo en Equipo	La producción es coordinada, la escenografía/vestuario es creativo y es evidente la colaboración de todo el equipo en el resultado final.	La producción es funcional y se nota el esfuerzo del equipo, aunque con algunas fallas de coordinación.	La producción es muy simple o desorganizada. El trabajo en equipo es poco evidente.	No hay producción ni evidencia de trabajo en equipo.

Nombre de la escuela:
Nombre del profesor:
Planeación de Proyecto: "El Desafío de la Libertad: Forjando la Primera República"
Datos del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del Proyecto: El Desafío de la Libertad: Forjando la Primera República. • Grado: 6º • Metodología: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) / Simulación Histórica. • Producto Final: La redacción y firma solemne de un "Acta de Consensos para la Fundación de la República", un documento creado por los alumnos que establece las bases del nuevo país, resultado de un congreso formal.
I. Vinculación de Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) <ul style="list-style-type: none"> • Campo Principal (Ética, Naturaleza y Sociedades): <ul style="list-style-type: none"> ○ Analiza críticamente la consumación de la Independencia, los diferentes proyectos de nación (monárquico y republicano) y los conflictos internos que dificultaron la consolidación de México. Debate sobre el impacto de las ideas liberales y conservadoras en la construcción del nuevo Estado. • Campo Articulador (Lenguajes): <ul style="list-style-type: none"> ○ Participa en debates formales, preparando argumentos sólidos basados en la investigación de fuentes históricas. Lee e interpreta textos políticos y constitucionales (fragmentos adaptados). Redacta textos formales (propuestas, artículos de ley) con un lenguaje preciso y una estructura lógica. • Campo Articulador (Saberes y Pensamiento Científico): <ul style="list-style-type: none"> ○ Analiza datos estadísticos y geográficos para comprender la situación económica, social y territorial de México en 1821. Emplea el razonamiento lógico para prever las posibles consecuencias a corto y largo plazo de las decisiones políticas tomadas. • Campo Articulador (De lo Humano y lo Comunitario):

- Desarrolla habilidades de negociación, diálogo y construcción de consensos para resolver conflictos de manera pacífica y democrática. Reflexiona sobre los derechos y las responsabilidades inherentes a la ciudadanía y al ejercicio del gobierno.

II. Ejes Articuladores que se Favorecen

- **Pensamiento Crítico:** Es el eje absoluto del proyecto. Los estudiantes deben analizar un problema histórico multifactorial, evaluar la viabilidad de diferentes soluciones políticas, construir argumentaciones complejas, anticipar refutaciones y justificar sus decisiones.
- **Interculturalidad Crítica:** Un punto central del debate será definir el lugar de los pueblos indígenas y afrodescendientes en la nueva nación. ¿Serán ciudadanos con plenos derechos o se mantendrán las estructuras de exclusión? Esto obliga a una reflexión crítica sobre el racismo y la desigualdad heredados de la Colonia.
- **Igualdad de Género:** Se introduce explícitamente en la agenda del congreso el debate sobre el rol de las mujeres. ¿Serán consideradas ciudadanas? ¿Tendrán derecho a la propiedad o a la educación? Se analiza el contraste entre su participación crucial en la guerra y su exclusión del proyecto político.
- **Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura:** Los alumnos se sumergen en el lenguaje y la estructura de los documentos fundacionales de México. Leen fragmentos de la Constitución de Apatzingán o del Acta de Independencia para luego apropiarse de ese discurso cívico al redactar sus propios artículos.

III. Desarrollo del Proyecto por Fases (Momentos del ABP)

Momento 1: Presentemos - "El Amanecer Incierto"

- **Actividad Principal (El Gancho):** El proyecto no comienza con la celebración de la victoria, sino con la cruda realidad que le siguió. El docente lee en voz alta un texto dramático que describe el estado de México en 1821: caminos destruidos, minas abandonadas, haciendas en ruinas, una sociedad dividida y sin un gobierno claro. Se proyectan imágenes que evocan este caos. La pregunta que se lanza no es de celebración, sino de profunda preocupación: **"Se ha ganado la guerra contra**

España. Pero, ¿estamos preparados para ganar la paz? El verdadero desafío apenas comienza. ¿Cómo se construye un país desde las cenizas?".

Momento 2: Recolectemos - "El Estado de la Nación"

- **Actividad Principal (Análisis de Inteligencia):** Los alumnos se convierten en "Comités de Análisis Estratégico". Reciben del docente "Informes de Estado" (fichas informativas preparadas con datos clave):
 - **Informe Económico:** Datos sobre la deuda, la paralización de la minería y la agricultura.
 - **Informe Social:** Gráficas sobre la composición de la población (indígenas, mestizos, criollos), el analfabetismo y la desigualdad.
 - **Informe Político:** Un mapa de actores con los intereses de las facciones principales (insurgentes, realistas, monárquicos, la Iglesia, el ejército).
 - Los comités deben analizar esta información y presentar al resto de la clase un diagnóstico de los **cinco mayores problemas** que enfrenta la nueva nación.

Momento 3: Formulemos el problema - "La Agenda del Congreso"

- **Actividad Principal (Definición del Reto Constituyente):** Con base en los problemas identificados, la clase formula colectivamente la pregunta central que guiará el resto del proyecto: **"Como la primera generación de líderes del México independiente, y ante un escenario de crisis, ¿qué sistema de gobierno y qué leyes fundamentales debemos establecer en una Constitución para crear una nación próspera, unida y justa, evitando caer en una nueva tiranía o en la guerra civil?".** A partir de esta pregunta, definen la agenda de temas a debatir en su congreso.

Momento 4: Organicemos la experiencia - "Formación de Facciones"

- **Actividad Principal (Asignación de Roles):** Los alumnos se organizan en las facciones políticas que existían en la época. Cada estudiante recibe un "dossier" que describe la ideología, los intereses y los argumentos principales de su grupo:

- **Los Republicanos Liberales:** Herederos de Morelos, buscan una república federal, igualdad ante la ley, libertades individuales y limitar el poder de la Iglesia.
- **Los Monárquicos Conservadores:** Liderados por ideas como las de Iturbide, creen que un emperador mexicano es necesario para dar orden y unidad al país. Defienden los fueros del ejército y la Iglesia.
- **Los Representantes de las Regiones:** Un grupo que, independientemente de la forma de gobierno, lucha por la autonomía de las provincias (federalismo) frente a un poder central.
- Cada facción debe planificar su estrategia, elegir a sus oradores principales y prepararse para negociar.

Momento 5: Vivamos la experiencia - "El Congreso Constituyente de Sexto Grado"

Esta es la fase central y se desarrolla a lo largo de varias sesiones.

- **Actividades Principales del Proyecto:**

- **Investigación y Redacción de Propuestas:** Cada facción investiga a fondo y redacta sus propuestas formales para los puntos de la agenda (forma de gobierno, esclavitud, derechos ciudadanos, relación Iglesia-Estado, federalismo vs. centralismo).
- **El Debate Formal:** El aula se reorganiza como un parlamento. Se elige un "Presidente del Congreso" (puede ser el docente o un alumno rotativo). Se establece un reglamento de debate (tiempos para hablar, derecho de réplica, etc.). Cada punto de la agenda se debate formalmente.

- **Actividades Transversales Adicionales:**

- **[Español / Oratoria] - Taller de Argumentación:** Se dedica una sesión a enseñar y practicar la estructura de un argumento sólido (afirmación, evidencia, razonamiento) y el uso de un lenguaje persuasivo.
- **[Formación Cívica y Ética] - Negociación y Consenso:** Tras cada debate, se abren "mesas de negociación" donde las facciones deben intentar llegar a un acuerdo. Aquí aprenden a ceder en algunos puntos para ganar en otros, practicando la habilidad política del consenso.
- **[Escritura Formal] - El Comité de Redacción:** Un pequeño grupo de alumnos de diferentes facciones se constituye como el comité que, tras cada acuerdo, tiene la tarea de redactar el texto final del artículo de la Constitución, usando un lenguaje jurídico y formal.

Momento 6: Resultados y análisis - "La Firma del Acta y el Legado"

- **Actividades Principales del Proyecto:**

- **La Ceremonia de Firma:** Se presenta el "**Acta de Consensos para la Fundación de la República**" en un papel grande de aspecto solemne. Se realiza una ceremonia formal donde un representante de cada facción pasa al frente a firmar el documento, explicando brevemente por qué su facción aceptó el acuerdo final.
- **Análisis Crítico de Consecuencias:** La reflexión final va más allá del proyecto. Se compara el "Acta" creada por ellos con lo que realmente sucedió en la historia de México (el imperio de Iturbide, las luchas entre federalistas y centralistas). Se discute: *¿Por qué fue tan difícil para los verdaderos líderes llegar a acuerdos? ¿Nuestra solución habría evitado las guerras que siguieron?*
- **El Legado:** El Acta firmada se enmarca y se cuelga en un lugar de honor, no solo como un trabajo escolar, sino como un símbolo de su capacidad para dialogar, negociar y construir un proyecto de nación.

IV. Instrumentos de Evaluación

Se propone una rúbrica exhaustiva que evalúa las competencias desarrolladas durante la simulación.

Rúbrica de Evaluación: "El Congreso Constituyente"

Criterio	Nivel Experto (4)	Nivel Avanzado (3)	Nivel Aprendiz (2)	Nivel Inicial (1)
Rigor Histórico y Argumentación	Utiliza evidencia histórica precisa y compleja para construir argumentos lógicos y persuasivos. Anticipa contraargumentos.	Utiliza evidencia histórica correcta para sustentar sus argumentos de forma clara.	Sus argumentos son más opiniones que hechos, con poca base histórica.	Sus argumentos son irrelevantes, incorrectos o inexistentes.
Habilidades de Debate y Oratoria	Se expresa con gran claridad, elocuencia y confianza. Respeta las reglas del debate y contribuye a elevar el nivel de la discusión.	Se expresa con claridad y participa de forma respetuosa en el debate, siguiendo las reglas.	Su participación es limitada, poco clara o no respeta las normas del debate.	No participa en el debate o su conducta es disruptiva.

Negociación y Construcción de Consensos	Es proactivo en la búsqueda de acuerdos, mostrando flexibilidad y capacidad para negociar sin sacrificar los principios de su facción.	Escucha otras posturas y está dispuesto a negociar para llegar a un consenso.	Se muestra inflexible en su postura y tiene dificultades para aceptar acuerdos.	Se niega a negociar o a aceptar cualquier acuerdo.
Calidad de la Escritura (Propuestas/Acta)	Redacta textos formales con un lenguaje preciso, una estructura impecable y una argumentación sólida y bien organizada.	Redacta textos claros y bien estructurados, cumpliendo con el propósito formal.	La redacción es informal, desorganizada o presenta errores significativos.	No entrega los textos solicitados o son incomprensibles.