



RETOLANDIA: Asumiendo retos, recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros.

Una experiencia pedagógica que va más allá del aula y transforma la enseñanza y el aprendizaje.

Escrito por: Yalile Alfonso Jimenez (La Moya), Vanessa Cantor (Pueblo Viejo), Olga Lucia Romero (Ubamux), Myriam Consuelo Gonzalez (Camilo Torres), Erika Ivonne Aguilar (Camilo Torres), Franklin Roa (Camilo Torres)

1. TÍTULO

RETOLANDIA: Asumiendo retos, recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros. Una experiencia pedagógica que va más allá del aula y transforma la enseñanza y el aprendizaje.

2. EJE DEL PLAN EDUCATIVO MUNICIPAL AL QUE RESPONDE

La experiencia pedagógica presentada, se articula, principalmente, con el eje “**Calidad e innovación pedagógica**”, dado que, tanto su fundamentación, implementación, como evaluación, están orientados a la construcción de una práctica pedagógica transformadora que promueve el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico, enmarcado en el Modelo Pedagógico Socio-crítico.

Desde este modelo pedagógico, el proyecto de grado tercero “**Retolandia, asumiendo retos recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros**”, busca, por

un lado, fortalecer las prácticas de enseñanza de los docentes involucrados, llevándolos a integrar sus saberes disciplinares en un mismo proyecto pedagógico. De acuerdo con esto, las “formas” de enseñar los contenidos propios de grado tercero dejan de estar fragmentadas y pasan a encontrarse en un eje transversal, que es nutrido por cada saber y disciplina del conocimiento. De esta manera, los docentes dejan de pensar en la enseñanza de dichos saberes desde una óptica separada y jerárquica, y pasan a buscar la integralidad en la solución de un problema contextual.

Por otro lado, está el rol del estudiante que, mediante esta estrategia, encuentra dos enormes oportunidades. La primera, en el trabajo colaborativo, pues se halla ante una inmensa oportunidad para aprender cuando sus pares académicos lo ayudan e impulsan en el momento en que se enfrenta a situaciones adversas que podrían significar una barrera para su aprendizaje. La segunda, por su parte, se encuentra en la relación

que genera con el conocimiento, pues éste deja de verse como “artificial” y apartado de la realidad, como algo abstracto y difícil de aprehender, y pasa a ser vivido en el contexto (en este caso, cundinamarqués) y encontrar asiento para las ideas, la creatividad, la investigación y las relaciones intra e interpersonales.

3. CONTEXTO

La experiencia pedagógica “Retolandia: Asumiendo retos, recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros” se desarrolla con los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Departamental Enrique Pardo Parra del municipio de Cota (Cundinamarca), en sus cuatro sedes de básica primaria: Pueblo Viejo, La Moya, Ubamux y Camilo Torres. Aborda una población infantil de contextos rurales y urbanos, con edades entre los 7 y los 11 años, con familias locales, de otras regiones del país y extranjeras, de estratos socio-económicos 1, 2 y 3.



4. PROBLEMÁTICA O NECESIDAD IDENTIFICADA

Como parte de las transformaciones y actualizaciones del PEI, las tareas institucionales han estado encaminadas a pensar la escuela como un escenario que visibilice la realidad social y busque estrategias para proveer a las familias de oportunidades para la educación de sus hijos. En un mundo cambiante, acelerado, dominado por crecientes innovaciones en tecnología digital, las brechas económicas y las múltiples problemáticas sociales, la escuela no puede darse el lujo de quedar apartada de estos cambios.

En vía de lo expuesto, se llega a la comprensión que el contexto institucional evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que permitan integrar el currículo, fortalecer prácticas de enseñanza acordes a los nuevos retos de la sociedad, incrementar la motivación de los estudiantes y propiciar aprendizajes significativos, relacionando los contenidos escolares con su realidad y con el entorno al que pertenecen. Es decir, realizar una práctica educativa contextual. A esta necesidad, se suma uno

de los grandes desafíos de la educación actual: lograr que los niños aprendan con entusiasmo, comprendan el sentido de lo que estudian y sean capaces de aplicar los conocimientos en contextos reales, desarrollando competencias para la vida.

En este sentido, todo el cuerpo docente de la institución, así como sus directivos docentes, apuestan por la construcción de una estrategia poderosa que permita engranarse con la realidad cambiante del mundo. Esto conduce a la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

A partir de ello, surgen los proyectos transversales por grados, buscando que una pregunta o problema, sea el eje transversal en el cual confluyen todos los saberes disciplinares de las áreas y asignaturas. Como consecuencia, surgen diferentes proyectos en cada uno de los grados (desde preescolar hasta grado once), siendo “Retolandia: Asumiendo retos, recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros” el propio de grado tercero.

Este proyecto propone la resolución de retos o desafíos como una estrategia pedagógica que favorece aprendizajes significativos en los estudiantes de grado tercero. Esta metodología permite que los niños se enfrenten a situaciones reales o simuladas relacionadas con su contexto, en las que deben analizar, reflexionar y tomar decisiones de manera activa y consciente. De esta forma, asumen un papel protagónico en su proceso de aprendizaje, fortaleciendo habilidades como la autonomía, la responsabilidad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

A través de este proyecto, se plantea que los estudiantes recorran simbólicamente diferentes lugares de Cundinamarca, reconociendo una multiplicidad de tesoros (naturales, culturales, históricos y sociales), mientras resuelven retos que les permiten comprender mejor su territorio y valorar su riqueza. Cada desafío se convierte en una oportunidad para investigar, dialogar, proponer soluciones y construir conocimiento a partir de experiencias significativas que integran diversas áreas del saber.

El proyecto se orienta al desarrollo de retos y desafíos que promuevan la construcción de una ciudadanía responsable, invitando a los estudiantes a tomar decisiones asertivas y a reconocer que dichas decisiones están estrechamente relacionadas con las emociones que experimentan. De manera paralela al desarrollo de los retos, se favorece el reconocimiento, la expresión y la regulación de las emociones, permitiendo que los niños comprendan cómo estas influyen en sus acciones y en la convivencia con los demás.

El trabajo a través de retos brinda un escenario seguro para que los estudiantes exploren distintas alternativas de solución, reflexionen sobre las consecuencias de sus elecciones y fortalezcan habilidades socioemocionales como la empatía, el autocontrol y el respeto. En este sentido, el manejo de las emociones no se aborda como un contenido aislado, sino como un componente transversal que acompaña cada experiencia de aprendizaje y contribuye a la construcción de relaciones basadas en el buen trato y la sana convivencia.

De igual manera, la resolución de retos permite que los conocimientos conceptuales propios de las diferentes disciplinas escolares se pongan en contexto, dejando de ser contenidos aislados para convertirse en herramientas que ayudan a comprender y resolver situaciones significativas relacionadas con el entorno. Así, los estudiantes logran responder a la pregunta "¿para qué aprendo lo que aprendo?", reconociéndose como agentes de cambio capaces de comprender su territorio, valorar su cultura y actuar de manera responsable en su comunidad.

De esta manera, el proyecto "Retolandia. Asumiendo retos, recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros" busca integrar el aprendizaje activo con el desarrollo emocional y social, formando estudiantes capaces de afrontar desafíos, tomar decisiones responsables, gestionar sus emociones de manera consciente y aportar a la construcción de una convivencia escolar armónica.

Como resultado de este ejercicio pedagógico, surge la pregunta:

"¿Cómo, al asumir retos en la escuela, se puede desarrollar el pensamiento crítico, construir conocimiento, reconocer y regular las emociones, mientras se recorre Cundinamarca y se descubren sus tesoros para fortalecer una ciudadanía responsable, la sana convivencia y la cultura del buen trato?"

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar una estrategia pedagógica basada en retos territoriales que favorezca la transversalización curricular mediante la integración de los cinco campos de pensamiento, promoviendo aprendizajes significativos, investigación escolar y formación integral en los estudiantes.

La definición de este objetivo busca desarrollar en los estudiantes de grado tercero procesos de pensamiento crítico a través de la resolución de retos y desafíos, que les permitan reconocer y regular sus emociones para tomar decisiones asertivas en su vida

escolar y cotidiana, mientras recorren y descubren los tesoros naturales, culturales y sociales de Cundinamarca, fortaleciendo la construcción de una ciudadanía responsable.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Integrar los cinco campos de pensamiento alrededor de retos contextualizados.
- Fortalecer el aprendizaje significativo mediante experiencias relacionadas con el territorio.
- Desarrollar competencias científicas, comunicativas, matemáticas, tecnológicas, sociales, éticas, artísticas y corporales.
- Promover la investigación escolar, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.
- Fortalecer la identidad territorial y el sentido de pertenencia hacia Cundinamarca.
- Vincular activamente a las familias como corresponsables del proceso educativo.
- Generar una metodología replicable en otros grados e instituciones educativas
- Observar y describir situaciones retadoras del contexto escolar y del entorno de Cundinamarca, identificando las emociones propias y las de los demás para fortalecer los procesos de atención, percepción y reconocimiento del territorio.
- Comparar y analizar diferentes formas de enfrentar los retos propuestos durante el recorrido por los tesoros naturales, culturales e históricos de Cundinamarca, reconociendo cómo las emociones influyen en las decisiones que se toman mediante el diálogo y la reflexión.
- Proponer soluciones a los retos planteados a lo largo del proyecto, utilizando el pensamiento lógico y creativo, junto con estrategias sencillas de autorregulación emocional.
- Tomar decisiones asertivas durante la resolución de los desafíos del proyecto, poniendo en práctica el pensamiento crítico, el autocontrol emocional y el trabajo colaborativo.
- Reflexionar y evaluar las decisiones y acciones realizadas durante los retos del proyecto, desarrollando procesos metacognitivos que permitan reconocer aciertos, errores y aprendizajes significativos mientras descubren los tesoros de Cundinamarca.

Cabe resaltar, que uno de los objetivos que igualmente se desea alcanzar, está relacionado con lograr, por parte del equipo docente, el diseño, implementación y evaluación de prácticas pedagógicas integradoras que involucren los diversos saberes disciplinares.

6. METODOLOGÍA O DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA



Como respuesta al contexto y realidad descrita, el equipo docente se da a la tarea de pensar en la manera de poder cumplir el reto de la transversalidad pedagógica. Así, surge este proyecto, buscando que el departamento de Cundinamarca sea un gran escenario de aprendizaje, trayéndolo al aula, transformándola en un laboratorio social.

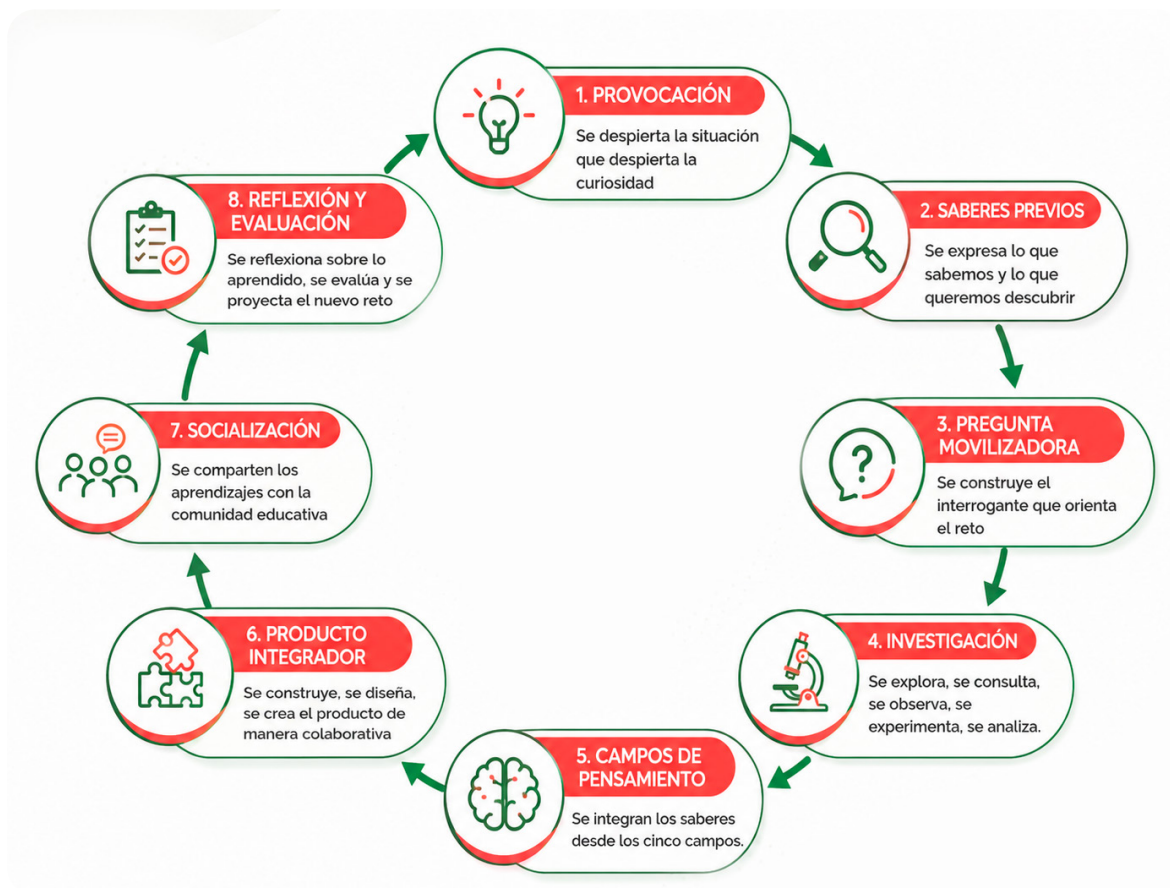
Posteriormente, se opta por el diseño de una serie de guías integradas que reúnen los diferentes contenidos propios de grado tercero para cada uno de los trimestres. Cada una de éstas, plantea diversos retos progresivos, a través de las cuales los estudiantes van recorriendo el territorio cundinamarqués para descubrir su riquezas históricas, culturales, geográficas, ambientales y sociales, mientras aprenden a investigar, experimentar, trabajar colaborativamente y resolver desafíos que integran las diferentes áreas del conocimiento. De esta manera, el proyecto convierte el aprendizaje en una experiencia activa, contextualizada y significativa, fortaleciendo la curiosidad, el pensamiento crítico, la creatividad y el sentido de pertenencia por el territorio.

En esta experiencia pedagógica, se parte de la idea de aprender haciendo, organizando el currículo mediante retos territoriales integrados, entendidos como situaciones de aprendizaje contextualizadas que utilizan el territorio como eje articulador de los cinco campos de pensamiento. Así, en cada situación de aprendizaje los niños enfrentan retos que los invitan a observar, investigar, preguntar, experimentar, crear, descubrir, resolver problemas y trabajar colaborativamente.



Esta metodología ofrece múltiples formas de participar, de aprender y demostrar los aprendizajes, reconociendo que cada estudiante posee intereses, ritmos, capacidades y estilos de aprendizajes diferentes. Por consiguiente, la diversidad deja de entenderse como una dificultad para convertirse en una oportunidad de enriquecimiento colectivo, pues en cada una de las diferentes actividades todos los estudiantes encuentran oportunidades.

De acuerdo con lo descrito, cada reto representa una nueva expedición por Cundinamarca. Los estudiantes se encuentran entonces con municipios, personajes históricos, ecosistemas, tradiciones, monumentos, actividades económicas, fauna, flora y patrimonio cultural, mientras desarrollan competencias propias de los diferentes campos de pensamiento.



Cada desafío plantea una situación que los estudiantes deben resolver mediante la búsqueda de información, el trabajo colaborativo y la construcción de propuestas. Los retos incluyen juegos, experimentos, laboratorios, actividades artísticas, salidas pedagógicas, lectura, uso de herramientas digitales, resolución de problemas, creación de maquetas, mapas, periódicos, videos, dramatizaciones y múltiples productos finales que evidencian los aprendizajes alcanzados.

Durante este recorrido, los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de contenidos para convertirse en investigadores, científicos, escritores, artistas, matemáticos, ciudadanos y guardianes del patrimonio natural y cultural.



Cada reto constituye una secuencia didáctica integrada que comprende las siguientes etapas:

- Presentación de un desafío relacionado con un tesoro de Cundinamarca.
- Exploración de saberes previos y formulación de preguntas.
- Investigación mediante diversas fuentes de información.
- Integración de los cinco campos de pensamiento (científico; matemático y tecnológico; artístico

corporal; ético, social e histórico; y comunicativo).

- Trabajo colaborativo para resolver el reto.
- Socialización de los productos elaborados.
- Reflexión y evaluación del proceso de aprendizaje

La evaluación, en este punto, tiene un carácter formativo. Se desarrolla de manera continua y mediante observación, producciones escritas, proyectos colaborativos, exposiciones, autoevaluación y coevaluación, entre otros.

7. RESULTADOS Y EVIDENCIAS.

La implementación del proyecto ha venido evidenciando importantes transformaciones, tanto en los procesos de enseñanza, como en los aprendizajes de los estudiantes.

- Se ha observado un incremento significativo en la participación activa de los estudiantes. La metodología basada en retos ha despertado curiosidad, autonomía e interés permanente por aprender, favoreciendo una actitud investigativa frente al conocimiento.
- La organización por campos de pensamiento ha permitido desarrollar los contenidos curriculares de manera articulada.
- En el campo matemático y tecnológico, los estudiantes interpretan mapas, estiman y comparan distancias entre municipios, resuelven situaciones problema utilizando información real del departamento, organizan datos en tablas y gráficas, reconocen patrones, aplican operaciones matemáticas y utilizan herramientas tecnológicas para investigar, representar información y comunicar sus hallazgos. De esta manera, el pensamiento lógico y el uso de la tecnología se desarrollan en contextos cercanos y significativos.
- El campo científico promueve la exploración y comprensión de la riqueza natural de Cundinamarca. A través del estudio de ecosistemas como el Parque Nacional Natural Chingaza, la Laguna de Guatavita y el nacimiento del río Bogotá, los estudiantes investigan las relaciones entre los seres vivos y su entorno, reconocen la biodiversidad, analizan los factores que afectan el equilibrio ambiental y fortalecen una conciencia crítica frente a la conservación y el uso responsable de los recursos naturales.
- Desde el campo comunicativo, cada reto ofrece múltiples oportunidades para fortalecer las competencias de lectura, escritura y oralidad. Los estudiantes leen textos literarios e informativos, elaboran cuentos, poemas, trabalenguas, entrevistas, noticias y exposiciones, argumentan

sus ideas, comparten sus descubrimientos y utilizan diferentes lenguajes para comunicar lo aprendido, comprendiendo que la comunicación es una herramienta fundamental para construir y socializar el conocimiento.

- El campo ético, social e histórico permite reconocer a Cundinamarca como un territorio construido desde la interacción entre las personas, la historia y la cultura. Los estudiantes conocen las provincias, los municipios, los símbolos departamentales, las tradiciones, los personajes representativos y los procesos históricos que han dado identidad a la región. Al mismo tiempo, fortalecen valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia, comprendiendo que conocer el territorio implica también valorarlo, protegerlo y participar activamente en su transformación.
- El campo artístico corporal favorece la expresión de los aprendizajes mediante diversas manifestaciones creativas y experiencias de movimiento. Los estudiantes representan sus descubrimientos a través de dibujos, pinturas, maquetas, dramatizaciones, danzas, juegos, recorridos simbólicos y actividades motrices que enriquecen la comprensión del territorio, fortalecen la creatividad, desarrollan habilidades corporales y promueven el disfrute del aprendizaje desde la sensibilidad estética y la expresión personal.
- El proyecto fortalece competencias relacionadas con: pensamiento crítico; resolución de problemas; trabajo colaborativo; comunicación; creatividad; investigación; ciudadanía; conciencia ambiental y capacidad para relacionar saberes de diferentes áreas.
- El error deja de verse como un fracaso y se convierte en una oportunidad para aprender, reflexionar y mejorar.
- La lectura se ha ido convirtiendo en una herramienta que permite descubrir nuevos lugares y resolver preguntas.
- La escritura ha ido adquiriendo un propósito auténtico al ser utilizada para comunicar hallazgos, registrar experiencias y compartir conocimientos.
- El docente pasó de transmisor de información a mediador del aprendizaje, mientras que los estudiantes asumieron un papel activo como investigadores y constructores de conocimiento.
- Otro resultado importante ha sido el desarrollo del sentido de pertenencia por el territorio (departamento de Cundinamarca). Los niños

reconocen su riqueza, valoran su patrimonio y comprenden la importancia de proteger los recursos naturales y culturales.

- Las familias también se han involucrado por medio del desarrollo de actividades en casa, elaboración de materiales, desarrollo de retos y apoyo durante las actividades de socialización, a la vez que se intenta fortalecer la relación entre escuela y comunidad.

El principal potencial radica en que la metodología puede adaptarse a otros grados escolares, modificando la complejidad de los retos y los contenidos abordados, sin perder la esencia del aprendizaje contextualizado. Además, uno de los mayores logros del proyecto ha sido estructurar el currículo mediante retos interdisciplinarios que se organizan alrededor de experiencias significativas que articulan los cinco campos de pensamiento. Cada reto se convierte en un eje integrador que permite a los estudiantes movilizar conocimientos, habilidades, actitudes y valores para comprender el territorio y resolver situaciones contextualizadas que les permite comprender su entorno, a la vez que favorece los procesos de investigación escolar, desarrollo de competencias y formación ciudadana.

8. PROYECCIÓN A DIEZ AÑOS

Aunque el proyecto se desarrolla alrededor de los tesoros de Cundinamarca, su verdadera fortaleza radica en su metodología puesto que favorece aprendizajes significativos, interdisciplinarios y contextualizados. La estrategia de aprendizaje basada en retos puede implementarse en cualquier grado escolar adaptando la temática al desarrollo cognitivo de los estudiantes y a los objetivos curriculares de cada nivel. Solo se comparte la estructura basada en el planteamiento de un gran desafío, el desarrollo progresivo, la integración de los diferentes campos del conocimiento, la investigación, el trabajo colaborativo, la creación de productos y la socialización.

También es una propuesta coherente con una perspectiva socio-crítica porque busca que los estudiantes no solo adquieran conocimiento, sino que sean protagonistas del proceso, aprendiendo a observar su realidad, cuestionarla, comprenderla y participar de su transformación.



Por ejemplo:

- En preescolar y primero, los retos pueden centrarse en el reconocimiento del entorno inmediato, la familia, la escuela y el barrio.
- En el grado segundo, pueden orientarse hacia la exploración de la naturaleza, los animales, los oficios y la comunidad donde se vive (Municipio–Cota).
- En los grados cuarto y quinto, pueden abordarse regiones naturales, patrimonio nacional, ciencia, tecnología o problemáticas ambientales de la nación.
- En secundaria, los retos pueden enfocarse en proyectos de investigación, emprendimiento, innovación, desarrollo sostenible o participación ciudadana.

De esta manera, no es necesario replicar exactamente el contenido sobre Cundinamarca; lo verdaderamente replicable es la metodología que convierte el aprendizaje en una experiencia activa, contextualizada y significativa.

**“CADA GRADO, UN PROYECTO;
CADA PROYECTO, UN DESAFÍO;
CADA DESAFÍO, NUEVOS RETOS;
Y, EN CADA RETO, UNA OPORTUNIDAD
PARA APRENDER, CREAR Y
TRANSFORMAR.”**

Así, la iniciativa planteada desde el IED Enrique Pardo Parra se aborda como un proyecto de presente y futuro. Entendiendo que la sociedad y el momento histórico actual que enfrenta Colombia y el mundo ofrecen enormes retos de convivencia y respeto por la vida y las diferencias, esta experiencia pedagógica promueve la construcción de una ciudadanía responsable, libre y transformadora, invitando al pensamiento crítico para la toma de decisiones personales y sociales que contribuyan a una sociedad equitativa y para todos.

De igual forma, invita a generar acciones transformadoras que propongan soluciones a las diversas problemáticas que enfrenta el territorio propio, recurriendo a la investigación y la experimentación, al ejercicio de la empatía y la justicia, y la construcción de una humanidad que se sienta parte del mundo natural para cuidarlo y preservarlo. En definitiva, se promueve el ejercicio de la libertad y la emancipación al reconocer el legado histórico de los pueblos ancestrales y su relación con la vida y la naturaleza.

9. CONCLUSIONES.

“Retolandia: Asumiendo retos, recorro Cundinamarca y descubro sus tesoros” demuestra que es posible transformar la educación cuando se sitúa al estudiante en el centro del proceso y se conecta el currículo con la realidad del territorio. Los retos despiertan la curiosidad, fortalecen el pensamiento crítico, favorecen el trabajo interdisciplinario y permiten que el aprendizaje trascienda las paredes del aula. Más que conocer un territorio, los estudiantes aprenden a observar, investigar, cuidar, valorar y comprender el mundo que los rodea.

Esta experiencia confirma que una educación basada en retos no solo mejora los aprendizajes académicos, sino que también forma ciudadanos comprometidos, conscientes de su identidad y capaces de afrontar los desafíos del presente y del futuro. Porque educar también significa invitar a recorrer caminos, descubrir tesoros y comprender que el conocimiento cobra verdadero sentido cuando nace de la experiencia.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

- Thomas, J. W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning.
- The Autodesk Foundation.
- Documento clave que fundamenta el ABP como estrategia para promover aprendizajes significativos, pensamiento crítico y autonomía.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future.
- The Clearing House, 83(2), 39–43.
- Destaca el ABP como medio para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). Setting the Standard for Project Based Learning.
- ASCD.
- Referente actual que define los principios del ABP y su aplicación en contextos escolares.

Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). Challenge Based Learning: An Approach for Our Time.
- The New Media Consortium.
- Documento base del ABR que plantea el aprendizaje a partir de retos reales y contextualizados.

- Apple Inc. (2011). Challenge Based Learning: A Classroom Guide.
- Apple Education.
- Guía práctica para implementar ABR, útil para sustentar el trabajo por retos en el aula.
- Nichols, M., Cator, K., & Torres, M. (2016). Challenge-Based Learner User Guide.
- Digital Promise.
- Profundiza en el rol del estudiante como protagonista y en la resolución de desafíos significativos.
- Pensamiento, emociones y aprendizaje
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence.
- Bantam Books.
- Referente fundamental para sustentar el reconocimiento y la regulación de emociones en la toma de decisiones.
- Bisquerra, R. (2009). Educación emocional y bienestar.
- Editorial Praxis.
- Base teórica sólida para integrar la educación emocional de forma transversal.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.
- Harvard University Press.
- Sustenta el aprendizaje social, colaborativo y mediado, clave en ABP y ABR.
- Enfoque sociocrítico y aprendizaje activo
- Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido.
- Siglo XXI Editores.
- Referente del enfoque sociocrítico, coherente con la formación reflexiva y transformadora del proyecto.
- Dewey, J. (1938). Experience and Education.
- Macmillan.
- Fundamenta el aprendizaje basado en la experiencia y la reflexión.

