

Herramientas para Desaprender y Aprender[©]



(desaprenderyaprender.com)

Proyectos para comprensión, aplicación y desarrollo de la Herramienta:

Experimentar

Proyecto 30.1

El núcleo de una investigación experimental.

Referencia: Apunte No.1, Habilitadores de conocimiento y práctica básicos.

Proyecto 30.2

Diseñando un experimento.

Referencia: Apunte No.2, Habilitadores de Aplicación.

Proyecto 30.1

El núcleo de una investigación experimental.

Referencia: Apunte No.1, Habilitadores de Conocimiento y práctica básicos.

- 1. Premisa: Toda investigación, incluyendo la enfocada a la experimentación, contiene un núcleo que comprende cinco componentes: el objeto, la o las preguntas, los objetivos, las respuestas probables y la estrategia inicial del proceso. Lo que se afirme, pregunte o proponga** en cada uno de estos cinco componentes, influirá en los demás, configurando un sistema en el que, como ocurre con cualquier sistema, el todo es más que la suma de sus partes. Es por ello por lo que la clave de un buen núcleo de investigación es la **congruencia** entre sus componentes, que deberá mantenerse conforme dichos componentes vayan siendo modificados y con ellos el conjunto del núcleo. Igualmente, el núcleo de un proyecto puede ser explícito o implícito, y también puede ser, en su contenido, sencillo o complejo, dependiendo de la amplitud, dificultad, costos y tiempos que ponga en juego dicho lo que contiene el núcleo.
- 2. Objetivo:** formular los enunciados del núcleo de un proyecto de investigación experimental, siguiendo los lineamientos propuestos en el primer Apunte acerca de este tema.
- 3. Necesitarás:** escribir en tu cuaderno de notas lo que consideres más relevante sobre el primer apunte de la Herramienta de Experimentar. Necesitarás, asimismo, elegir un tema cercano a tu experiencia actual, escolar, laboral o familiar, para elaborar el núcleo de un proyecto de investigación, en la modalidad de experimento.
- 4. Actividades por realizar, máximo dos horas de dedicación efectiva.**

Primera: una vez elegido el tema, formular de la manera más sencilla posible los primeros cuatro componentes: objeto, preguntas (problema de la investigación), objetivos y respuestas anticipadas.

Segunda: formular la estrategia o curso de acción inicial del proyecto, incorporando como actividad principal la realización de un experimento que permita poner a prueba la respuesta anticipada, o hipótesis, propuesta como parte del núcleo del proyecto.

Tercera: revisar los enunciados contenidos en el núcleo, cuidando de manera especial la congruencia entre ellos, de tal modo que cada uno corresponda, en su significado e intención, a los demás.
- 5. Rubrica:** una vez concluidas las tres actividades de este proyecto, evalúa tu nivel de habilitación en la comprensión de la herramienta de experimentar. Para cada uno de los enunciados en la tabla, **responde en el recuadro a la derecha calificándote de 1 a 4 puntos**, considerando que:
1 = No lo hice o hice una mínima parte.
2 = Lo hice parcialmente, aunque de manera deficiente o insuficiente.



3 = Lo hice casi completamente, aunque con algunas deficiencias.

4 = Lo hice de manera completa, con brevedad, claridad y sustento a mis propuestas.

1. Llevé a cabo las tres actividades de este proyecto , tomando en cuenta las explicaciones y ejemplos que se presentan en este primer Apunte.	
2. Logré entender con claridad para que me puede servir la herramienta de experimentar, tomando en cuenta objetivos personales importantes.	

6. Sugerencias al concluir este proyecto:

Primera, Revisa experiencias tuyas en el uso de esta herramienta de Experimentar, y pregúntate qué tan importante ha sido en tu búsqueda de saber vivir mejor y convivir actuando bien.

Segunda, una vez concluido el proyecto, formula una o más conclusiones que sean directamente relevantes a tu experiencia personal en la aplicación de esta herramienta. Piensa en la forma de combinarla con otras de las herramientas para desaprender y aprender.

Tercera, conserva tu cuaderno con las anotaciones de este proyecto. Pudiera ser interesante que en algún momento vuelvas a ver este apunte en video para complementar la información que ahora tienes sobre la herramienta de Experimentar.



Proyecto 30.2

Diseñando un experimento.

Referencia: Apunte No.2, Habilitadores de Aplicación.

- Premisa: experimentar es un proceso de investigación**, que consiste en contrastar en los hechos una creencia, o mejor aún una hipótesis, la cual orientará el análisis del objeto de estudio, enfocando a su descripción, o bien a la explicación o predicción de sus características, comportamientos o transformaciones.
- Objetivo:** diseñar un experimento que siga los lineamientos planteados en los dos apuntes correspondientes a esta Herramienta.
- Necesitarás:** ver, comprender y escribir tus reflexiones sobre los dos apuntes de esta herramienta y, desde luego, tiempo e interés de tu para llevar a cabo este proyecto. Igualmente, necesitarás llevar a cabo el primer proyecto acerca de esta Herramienta.
- Actividades por realizar, máximo 2 horas de dedicación efectiva.**

Primera, tomando en cuenta los planteamientos que se hacen en ambos apuntes sobre el tema de la experimentación y particularmente los criterios de aplicación propuestos en el segundo apunte, elaborar el diseño de un experimento, con base en el núcleo del proyecto formulado en el primer proyecto

- Rubrica:** una vez concluida la actividad indicada para este proyecto, puedes evaluar tu nivel de habilitación **en la aplicación de la Herramienta de Experimentación**. Para cada uno de los enunciados en la tabla, **responde en el recuadro a la derecha calificándote de 1 a 4 puntos**, considerando que:

- 1 = No lo hice o hice una mínima parte.
- 2 = Lo hice parcialmente, aunque de manera deficiente o insuficiente.
- 3 = Lo hice casi completamente, aunque con algunas deficiencias.
- 4 = Lo hice de manera completa, con brevedad, claridad y sustento a mis propuestas.

1. Lleve a cabo la actividad de este proyecto, tomando en cuenta las indicaciones sugeridas.	
2. Incluí Aparte de las anotaciones en mi cuaderno, aspectos que pudieran mejorar la herramienta de Experimentar.	

- Sugerencias al concluir este proyecto:**

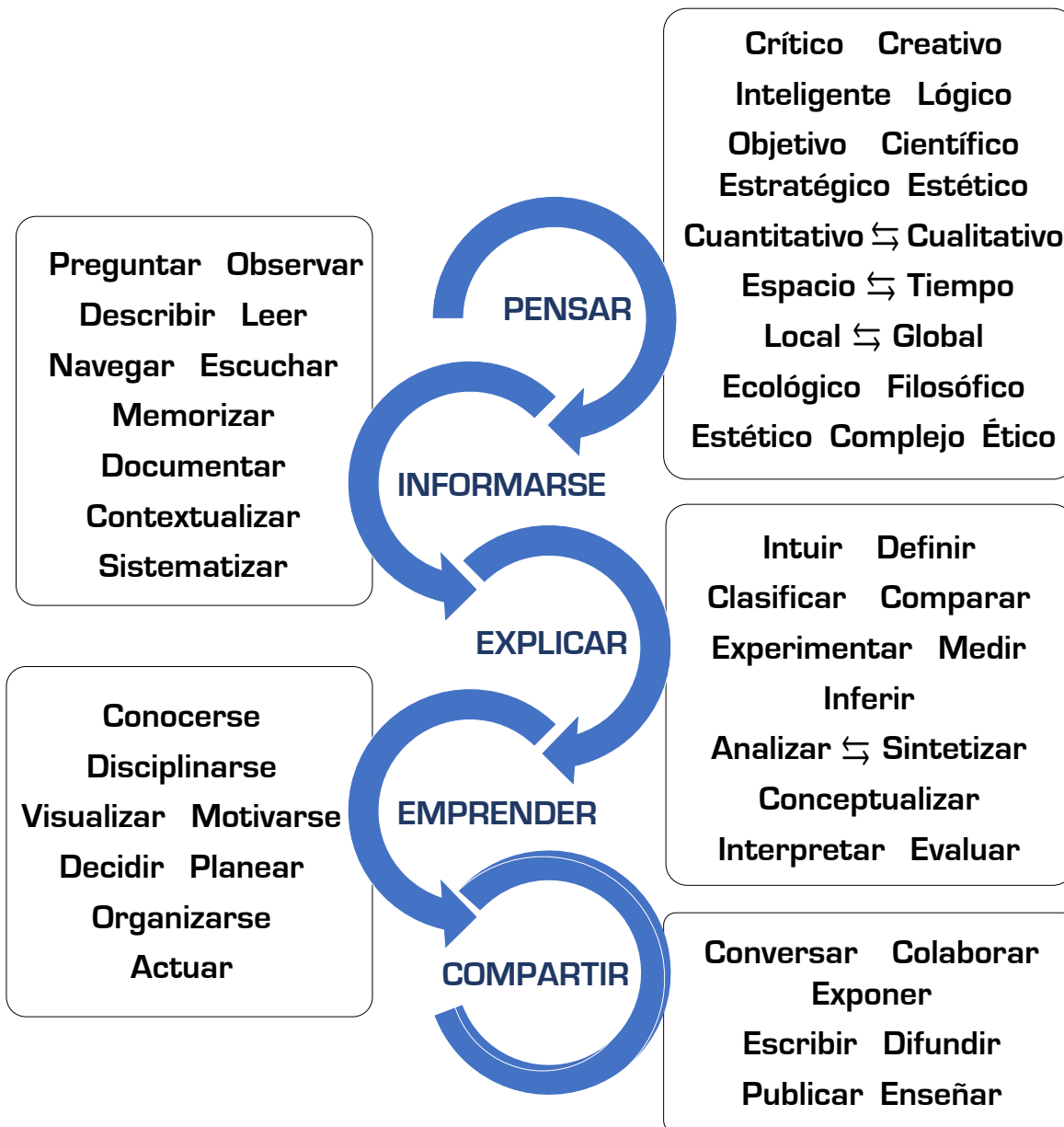
Primera, escribe en tu cuaderno posibles usos de esta herramienta, en combinación con otras del mapa de Herramientas para Desaprender y Aprender.



Segunda: Sugiere y lleva a cabo ejercicios de experimentación que estén a tu alcance. Analízalos a la luz de los criterios de aplicación planteados en este segundo Apunte.



Mapa General de las Herramientas para Desaprender y Aprender



©HDA, 2000-2020

©2000-2020 Herramientas para Desaprender. Los contenidos en cualquier formato y el diseño de Herramientas para Desaprender se difunden bajo los principios internacionales de Acceso Abierto, lo que significa: primero, que son libres de costo para quienes deseen consultarlos; segundo, que está prohibido su uso comercial para cualquier fin o modalidad; y tercero, que su copia o reproducción parcial o total, por cualquier medio requiere de autorización expresa.

