



## 1. JUSTIFICACIÓN

A través de este proyecto se pretende seguir una línea de trabajo motivadora e innovadora mediante el aprendizaje basado en proyectos de trabajo.

Hemos elegido la temática de los dinosaurios porque despierta interés en nuestro alumnado y favorecemos que se alcancen unos objetivos y se disfrute aprendiendo.

Se trata de un tema con relevancia cultural y social ya que a través de él se pueden iniciar en aspectos históricos importantes ya que los dinosaurios fueron los primeros pobladores de la tierra.

Este proyecto se llevará a cabo con dos aulas del primer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil, durante los meses de marzo, abril y mayo.

Las clases están formada por 17 y 16 niños y niñas de tres y cuatro años, con niveles madurativos muy diferentes. A través del aprendizaje por proyectos pretendemos adecuar el aprendizaje a estos diferentes niveles y ritmos que tiene nuestro alumnado.

## 2. OBJETIVOS

Objetivos que pretendemos como docentes al realizar este proyecto

- **Aprender a desarrollar proyectos en nuestra aula.**
- **Conseguir que las familias valoren el aprendizaje por proyectos.**
- **Favorecer un clima de clase basado en el respeto a las diferentes producciones, abierto a las diferentes aportaciones y solidario, que contribuya al aprendizaje.**
- **Motivar e implicar a nuestro@s [alumn@s](#) y familias en la participación y el desarrollo del proyecto.**

Objetivos didácticos

Identidad y autonomía personal

- Trabajar en equipo, colaborar y ayudar.
- Respetar las normas consensuadas: respetar el turno de palabra, mantener un clima de clase



	<p>tranquilo...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentar diferentes posturas corporales de manera autónoma a través del juego psicomotor.</li> <li>• Adquirir hábitos de higiene básicos asociados a las actividades del proyecto.</li> <li>• Ejercitar destrezas manuales como picar, pegar, recortar, puntear, etc.</li> <li>• Desarrollar el hábito de recoger y ordenar el material del aula.</li> <li>• Enriquecer la capacidad afectiva a través de las vivencias que pongan en juego valores compartidos y la expresión de sentimientos y emociones.</li> </ul>
Medio físico y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer características de los dinosaurios.</li> <li>• Asociar, reconocer, trazar y jugar con los números.</li> <li>• Representar gráficamente el 1, 2 y 3 y asociarlo a su cantidad.</li> <li>• Investigar sobre la existencia de los dinosaurios y la teoría de la extinción.</li> <li>• Identificar las formas geométricas.</li> <li>• Reconocer texturas: suave y rugosos.</li> <li>• Diferenciar cuantificadores de medida.</li> <li>• Realizar operaciones básicas con cuantificadores....</li> <li>• Clasificar dinosaurios por tamaños, colores.</li> <li>• Realizar series de dos elementos dados.</li> <li>• Descubrir el color verde, a través de la mezcla de otros colores.</li> <li>• Descubrir que es un fósil, como se forma.</li> <li>• Investigar sobre las profesiones relacionadas con los dinosaurios.</li> <li>• Reconocer y vivenciar conceptos espaciales.</li> </ul>
Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producir textos significativos relacionados con la temática como cartas, notas...</li> <li>• Explicar experiencias emociones y conocimiento a través del lenguaje oral.</li> </ul>



- Participar en la recreación de canciones y poesías.
- Ampliar el vocabulario relacionado con los dinosaurios.
- Mantener un actitud de escucha y participar en la invención de cuentos.
- Participar activamente en el proyecto mostrando interés y realizando aportaciones.
- Imitar mediante la expresión corporal comportamientos de los dinosaurios.
- Desarrollar la capacidad creativa mediante la realización de diferentes producciones plásticas.
- Iniciarse en la búsqueda de información tutorizada y utilizar instrumentos digitales o no digitales para la consecución de los objetivos propuestos.

Objetivos que se pretenden conseguir con las familias

- **Conseguir la participación de las familias en las actividades propuestas para casa.**
- **Mantener una actitud de respeto y cuidado hacia el material que llevarán a casa.**
- **Valorar el trabajo realizado por cada alumno.**

### 3. CONTENIDOS

#### ÁREA I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

*Bloque 1. La identidad personal, el cuerpo y los demás.*

- Las normas de clase: respeto del turno de palabra, clima tranquilo,
- Disfrute por la realización de trabajos en equipo.

*Bloque 2. Vida cotidiana, autonomía y juego.*

- Participación activa en juegos motores.
- Trabajo en equipo: colaboración y ayuda.

#### ÁREA II: Conocimiento del entorno.

*Bloque 1. Medio físico; elementos, relaciones y medidas.*

- Los números: cantidad y grafía del 1 al 3.



- Seriación de dos elementos.
- Operaciones básicas con cantidades: componer y contar.
- Formas planas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Discriminar texturas: suave, rugoso.
- Observación, experimentación y manipulación de elementos del marco natural.

*Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.*

- Los dinosaurios: características físicas, tipos, alimentación, reproducción y evolución.
- Conocimiento de las formas de vida de los dinosaurios y su habitad.
- Teoría sobre la extinción de los dinosaurios.
- Clasificación y ordenación de dinosaurios según criterios dados.
- Los fósiles: ¿Qué son?, ¿Cómo se formaron?

*Bloque 3. Vida en sociedad y cultura.*

- Profesiones que estudian los dinosaurios: paleontólogo/a, historiador.

### **ÁREA III: Lenguajes: Comunicación y Representación.**

*Bloque 1. Lenguaje corporal.*

- Vivencia y disfrute en la imitación y representación de situaciones imaginarias alrededor de los dinosaurios.

*Bloque 2. Lenguaje verbal.*

- Vocabulario relacionado con el tema.
- Utilización del lenguaje verbal y escrito como instrumento para aprender del mundo y pensar,
- Canciones y poesías relacionadas con el tema.
- Escucha de cuentos y visionado de películas de dinosaurios.

*Bloque 3. Lenguaje artístico. Musical y plástico.*

- Utilización de distintas técnicas plásticas para plasmar lo que los alumnos han aprendido sobre los dinosaurios.

*Bloque 4. Lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación.*

- Utilización de diversas fuentes de información digitales o no para la búsqueda de información.

## **4. COMPETENCIAS CLAVE**

### **1. Competencia lingüística**



- Comentar diversas imágenes colectivamente escuchando y respetando las observaciones de los demás.
- Identificar objetos, decir su nombre y explicar su utilidad.
- Escuchar textos orales con atención para comprender su contenido y potenciar la capacidad narrativa propia.
- Participar en conversaciones colectivas respetando las normas que rigen los intercambios comunicativos.
- Ampliar el vocabulario relativo a los dinosaurios.
- Verbalizar la relación lógica entre objetos respetando las normas que rigen los intercambios comunicativos.
- Relatar instrucciones siguiendo los pasos en el orden adecuado.
- Desarrollar la capacidad argumentativa comentando colectivamente la importancia de las dietas sanas y equilibradas.
- Practicar la descripción y la argumentación a partir de la caracterización de conceptos abstractos y de la manifestación de preferencias propias.
- Progresar en la descripción de paisajes enumerando los elementos y detalles de forma ordenada.

## **2. Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología**

- Iniciarse en la cuantificación de realidades y en el reconocimiento de los números 1-10.
- Aproximarse al conocimiento de las proporciones y las magnitudes.
- Familiarizarse con la distinción de cantidades a partir del concepto uno/muchos.
- Descubrir la longitud como magnitud característica de los objetos del entorno.
- Identificar formas geométricas básicas: el cuadrado, el círculo y el triángulo.
- Identificar el símbolo que representa una cantidad.
- Familiarizarse con una magnitud básica a partir de la distinción alto/bajo, largo/corto...
- Reconocer el valor de algunos números y realizar con ellos sencillas operaciones, como el cómputo de elementos.

## **3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

- Potenciar la capacidad de observación de nuestro entorno mediante su descripción por medio de un dibujo.
- Reconocer y describir adecuadamente las características, propiedades y situación de los elementos de nuestro entorno.
- Relacionar objetos con su utilidad y con las actividades asociadas a ellos.
- Descubrir la vivienda, sus dependencias y objetos como elementos presentes en nuestra forma de vivir.



- Identificar la disposición de los elementos que conforman el mundo físico.
- Reconocer y describir adecuadamente las características, estados y situación de los elementos del entorno.
- Distinguir los colores como elementos diferenciadores de la realidad.
- Descubrir la seriación y la repetición en muchos elementos del entorno.
- Reconocer la secuencia lógica de una serie.
- Identificar esquemas conocidos y figuras geométricas en elementos del entorno.
- Ver características del entorno a partir de la observación atenta de diferencias e igualdades en elementos.
- Reconocer colores determinados en nuestro entorno.
- Reconocer igualdades en objetos.
- Analizar elementos clave para el desarrollo de la vida.
- Identificar objetos inadecuados a un entorno determinado.

#### **4. Competencia digital**

- Detectar la información que presentan las imágenes y compararla con la realidad.
- Utilizar la estimación y la comparación de números para tratar información cuantitativa.
- Realizar búsquedas tutorizadas en medios digitales.
- Identificar y utilizar diferentes tipos de símbolos propios de los elementos digitales.

#### **5. Competencias sociales y ciudadanas.**

- Aprender hábitos sociales como el saludo, y desarrollar comportamientos cívicos y respetuosos.
- Descubrir el valor del juego colectivo y de la colaboración como elemento socializador.
- Desarrollar hábitos de respeto de las normas establecidas.
- Concienciarse del valor de la naturaleza y de la necesidad de cuidarla.
- Reconocer la importancia de celebrar fiestas en familia.
- Considerar el trabajo en equipo, el valor de la amistad y de la diferencia y las normas de organización social como elementos básicos de la convivencia.
- Reconocer la importancia de ayudar a los demás.
- Ser respetuosos con el medio ambiente y nuestro entorno en general y concienciarse de la necesidad de realizar acciones cívicas que ayuden a preservar la naturaleza.
- Progresar en el respeto y el cuidado de la naturaleza y los animales.
- Ser conscientes de la necesidad de respetar y cuidar los espacios públicos.

#### **6. Conciencia y expresiones culturales.**

- Experimentar y asimilar diversas técnicas plásticas.



- Desarrollar la capacidad artística, compositiva y creativa pintando dibujos con diversos colores.
- Valorar los instrumentos y la música como muestras de expresión artística.
- Colorear y decorar dibujos de forma autónoma y aplicando diversas técnicas plásticas.
- Valorar los cuentos como fuente de riqueza tradicional.
- Pintar figuras desarrollando la capacidad de reflejar la realidad artísticamente.
- Decorar un objeto libremente.
- Representar mediante la plástica la realidad.
- Reproducir mediante la plástica la realidad siguiendo un modelo.

## 7. Aprender a aprender

- Discriminar las semejanzas y las diferencias entre imágenes para descubrir las posiciones de objetos, las características de los colores y las cantidades.
- Recuperar la información procedente de los conocimientos previos para recordar las características de una realidad.
- Desarrollar la capacidad para analizar situaciones de peligro identificando sus causas y consecuencias.
- Aprender a discriminar semejanzas y diferencias en objetos determinados para reconocerlas en otras realidades.
- Desarrollar la capacidad de observación y distinción para aprender a interpretar diversos códigos de símbolos.
- Establecer secuencias lógicas a partir de la observación y distinción de una serie de colores.
- Aprender a distinguir las diferencias significativas en realidades de las que no lo son.
- Aprender a distinguir la realidad partiendo de un patrón determinado.
- Aprender a interpretar códigos de símbolos a partir del desarrollo de la capacidad de observación y distinción.
- Aprender a interpretar una secuencia lógica determinada a partir de la continuación de una serie.
- Desarrollar la capacidad de análisis y de reconocimiento de objetos a partir de la observación.
- Aplicar estrategias de actuación partiendo de una pauta determinada.

## 8. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- Utilizar y aplicar con destreza y de forma autónoma los materiales escolares.
- Mejorar el propio conocimiento y el de los demás mediante la identificación de partes del cuerpo.
- Desarrollar hábitos relacionados con el orden y el cuidado y buen uso de objetos.



- Practicar la toma de decisiones a partir de la experiencia personal y el razonamiento lógico.
- Valorar la importancia de cuidar la propia salud con hábitos adecuados a cada situación.
- Descubrir la importancia del juego en el desarrollo personal.
- Mejorar la motricidad fina mediante el trazado de líneas, la escritura de números, el dibujo de figuras geométricas, el pegado de pegatinas y el picado con un punzón.
- Reconocer y aplicar hábitos de higiene básicos.
- Desarrollar hábitos responsables y autónomos de cuidado de la naturaleza.
- Favorecer la iniciativa manifestando preferencias.
- Concienciarse de la necesidad de desarrollar comportamientos correctos para un buen desarrollo personal.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. ORIENTACIONES PARA EL TRABAJO POR PROYECTOS.

- Crear un clima de clase que favorezca la autonomía, creatividad y el diálogo.
- Contribuir a que el aprendizaje se realice a través de la observación, experimentación e investigación.
- Partir de los conocimientos previos que tienen sobre este tema.
- Favorecer el aprendizaje mediante ensayo-error.
- Mantener una actitud de respeto hacia el error.
- Ofrecer al alumnado diferentes situaciones de aprendizaje.
- Mantener una comunicación activa con las familias, para favorecer que puedan colaborar en el proyecto, aportando materiales y reforzando los contenidos trabajados en casa.

### 5.2. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y EL TIEMPO.

En referencia a la organización espacial, se respetarán los espacios de clase. Incluyendo un rincón específico sobre “Los dinosaurios”, así como un espacio en la asamblea dedicado al proyecto.

La distribución de la jornada será la siguiente:

9.00-9.45: Asamblea.

9.45-10.30: Ficha individual

10.30-11.15: visita al baño, higiene y desayuno.



11.15-11.50: RECREO

11.50-12.15: visita al baño, relajación

12.15-13.15: trabajo del proyecto.

13.15-13.40: juego por rincones.

13.40-14.00: preparación y salida.

### 5.3. AGRUPAMIENTOS

Realizaremos actividades con diferentes tipos de agrupamientos: interniveles (visita de algunos compañer@s de otros niveles para compartir experiencias, gran grupo, pequeño grupo, parejas, e individuales.

### 5.4. RECURSOS

Los *recursos* y *materiales* que vamos a utilizar en este proyecto serán los siguientes:

- *Equipamiento*: corresponde a las mesas, sillas, armarios, estanterías, percheros, corcho, pizarra, y espejo
- *Material didáctico*, teniendo en cuenta las actividades que vamos a desarrollar preveremos la utilización de los siguientes materiales:
- Material de juego: muñecos, vehículos, dinosaurios, maqueta del habitat, juego paleontólogo, animales, juego de cocinita, telas, disfraces...
- Material de psicomotricidad: aros, pelotas, cuerdas, picas, pivotes, gusanos, ladrillos...
- Material de lenguaje: títeres, cuentos, letras móviles, láminas, tarjetas de asociación, murales, revista, letras plastificadas...
- Material de lógica matemática: puzzles, dominós, ensartables, figuras geométricas, juegos de simetrías, de números y de cantidad, construcciones y secuencias temporales, juegos de conteo, de asociación, series numéricas, etc.
- Material para la expresión plástica y musical: fungible (pintura de dedos, ceras, folios, diferentes tipo de papel, lápices, plastilina, pegamento,...) y no fungible (tijeras, pinceles, rodillos, esponjas, punzones, moldes, almohadillas...), CD, instrumentos musicales (pandero, triángulo, maracas, cascabeles, caja china, pandereta).
- Material de Nuevas Tecnologías: estará formado por el radio-casete, CD, televisión , PDI, ordenador y diversos programas de ordenador, páginas web para niños y niñas.
- Material del rincón del proyecto: papel continuo, libros sobre esta temática, figuras de dinosaurio, huevos, etc...

## 6. ACTIVIDADES



**SITUACIÓN DESENCADENANTE:** aparecen huellas de dinosaurios en el patio del colegio. Comenzamos a investigar a partir de estas huellas. A partir de estar huellas preguntamos de qué pueden ser estas huellas, .... ¿que son? ¿son de persona?....

- Recibimos una carta de un dinosaurio explicandonos su visita.

#### **ACTIVIDADES INICIALES, DETECCIÓN DE IDEAS PREVIAS Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN:**

- Visionado de un power point sobre dinosaurios, realizamos un dibujo para la detección de ideas previas.
- ¿Qué sabemos?¿Qué queremos saber? : se realiza a través de una asamblea inicial, y se van escribiendo los resultados obtenidos.
- **MAPA CONCEPTUAL:** recoge la información del ¿Qué queremos saber?, puede ser colocado en la asamblea para ir rellenando diariamente la información que hemos aprendido en este mapa en una asamblea final. Planteamos quienes nos pueden ayudar a conocer más cosas sobre los dinosaurios....
- **BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN E INFORMACIÓN DEL PROYECTO A LAS FAMILIAS:** carta a las familias solicitando colaboración en el proyecto y materiales relacionados con el tema, reunión explicativo y/o mapa conceptual donde se organiza el tema.
- **ORGANIZACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN:** organizamos la información por grupos, con el objetivo de que cada grupo aporte información sobre contenidos diferentes. Acondicionamos un espacio en la clase y/o en el centro. Así como un lugar donde se coloquen los trabajos que vamos realizando del proyecto.

#### **6.3. ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

- Realizar descripciones de algún tipo de dinosaurio, características y clasificaciones de los diferentes tipos, de forma oral o escrita.
- Realizar una lista de los dinosaurios que conocemos.
- Completar el mapa conceptual del proyecto con la información que vamos descubriendo.
- Componer la palabra dinosaurio, previamente recortada.
- Juegos de asociación palabra dibujo.
- Completar frases o textos con información sobre el proyecto: EL DINOSAURIO PONE.....Y LOS HUEVOS ESTAN EN EL .....
- Formar diferentes palabras del vocabulario de la unidad con letras magneticas, libro de las letras, letras móviles...carnívoro, hervívoro, huevo, dinosaurio, paleontólogo...
- Realizar un diccionario relacionado con el proyecto.



- Escuchar audiciones relacionadas con los dinosaurios: BSO Parque Jurásico (¡Me encanta!), Música con fósiles. Tras la audición seguir el ritmo, comentar lo que evoca, realizar un dibujo...
- Mediante la expresión corporal recrear los movimientos y acciones de los dinosaurios, en su habitat.
- Realizar búsquedas tutorizadas con diferentes medios (digitales o no digitales), con ayuda de nosotras o sus familias.
- Conocer las características de algunos dinosaurios a través de hipervínculos en la pizarra digital.
- Utilización de algunos programas interactivos.
- Clasificar los dinosaurios, huellas, etc... mediante un tabla de doble entrada.
- Jugar con las formas a montar un dinosaurio.
- Formar puzzles de números de dinosaurios.
- Agrupar dinosaurios según sus característica o un número indicado.
- El experto, actividad que se realiza diariamente en la asamblea donde contarán las informaciones o describen el material que aportan para poder investigar.
- Lectura de cuentos relacionados y actividades a partir del cuento: dramatización, cambiar el final al cuento, título, etc...
- Trabajar la poesía a través de pictogramas, transformarla en canción y acompañarla con instrumentos musicales. Inventar versos nuevos.
- Realizar actividades de grafomotricidad creativa a partir del cuerpo de un dinosaurio.
- Realizar huellas de dinosaurio con pintura, sobre un papel continuo simulando sus pasos.
- Componer un esqueleto de dinosaurio, en equipo, con tubos de cartón.
- Realizar fósiles de dinosaurio con pasta de sal.
- Hacer un puzzle con un dinosaurio.
- Recrear el hábitat de los dinosaurios, con piedras arena...
- Realizar un volcán modelandolo con plastilina, y realizar un experimento simulando la lava del volcán.
- Realizar un volcán mediante la técnica del relleno con plastilina y completarlo con pintura soplada, simulando la lava del volcán.
- Realizar una linea del tiempo y posicionar las diferentes eras de los dinosaurios y la actual.
- Jugamos a ser paleontólogos.
- Retrato de dinosaurio estilo "Andy Warhol".
- Asociamos dinosaurio a sus huellas.



- Investigamos por equipos, utilizando el material y exponiendo los resultados obtenidos.
- Clasificamos dinosaurio según color, forma, tamaño...
- Realizar juegos de asociación cantidad y símbolo.

## 7. EVALUACIÓN

### Plantilla de Evaluación (Rúbrica)

Rúbrica de Evaluación del alumnado				
	MEJORABLE	ADECUADO	BUENO	EXCELENTE
<b>Cumplimiento de las normas y trabajo en equipo.</b>	No cumple las normas ni trabaja en equipo.	Cumple las normas con regularidad y trabaja en equipo.	Siempre cumple las normas y trabaja en equipo.	Siempre cumple las normas y trabaja en equipo ayudando a los demás.
<b>Implicación de las familias.</b>	Se implica poco en el proyecto.	Se implica en las actividades que les llaman más la atención.	Participa en todas las actividades solicitadas.	Su interés por el proyecto le hace especialmente activo y colaborador.
<b>Clasificación y seriación según diferentes parámetros.</b>	No sabe clasificar ni seriar.	Clasifica atendiendo a algunos parámetros.	Clasifica y saca conclusiones.	Clasifica, saca conclusiones y los relaciona con otros parámetros.
<b>Uso del lenguaje oral y escrito</b>	Amplia poco su vocabulario y no emplea los términos correctos.	Amplia su vocabulario y emplea algunos términos nuevos.	Reconoce y emplea los términos nuevos.	Emplea los términos nuevos y es capaz de aportar otros.
<b>Actividades plásticas.</b>	Realiza actividades rutinarias y poco cuidadas.	Realiza actividades cuidadas de originalidad limitada.	Realiza actividades cuidadas.	Realiza actividades cuidadas y creativas.



<b>Actividades de expresión corporal y musical.</b>	Le cuesta interiorizar los movimientos y expresarse.	Realiza movimientos y se expresa adecuadamente.	Realiza movimientos y se expresa adecuadamente al ritmo de la música.	Realiza movimientos y se expresa adecuadamente al ritmo de la música y propone actividades nuevas.
<b>Visita a una exposición.</b>	Muestra poco interés y mantiene una actitud pasiva.	Muestra atención.	Muestra atención e interés y responde a preguntas.	Muestra atención, interés, responde a preguntas y plantea preguntas nuevas.
<b>Participación y búsqueda de información.</b>	Participa poco y no aporta ninguna información.	Participa y muestra interés en las actividades que le interesan.	Participa en todas las actividades y aporta información.	Participa en el proyecto especialmente de forma activa y colaboradora.

### Rúbrica de Evaluación de proyectos

	<b>COMENZANDO</b>	<b>AVANZANDO</b>	<b>LLEGANDO</b>	<b>CULMINANDO</b>
<b>Elección de la temática.</b>	El docente selecciona la temática de acuerdo con factores externos al alumno	El docente ha seleccionado la temática y genera la motivación en el	El alumno, guiado (aconsejado) por el docente selecciona la temática del proyec	El alumnado ha elegido la temática a partir de sus intereses y motivaciones.



ado. alumno to.  
ado a  
partir  
de  
activid  
ades  
de  
motiva  
ción.

**Introducción del proyecto.** No se emplea mapa conceptual inicial.  
El alumno guiado por el profesor elabora 1 elemento del mapa conceptual inicial: ¿Qué sabemos?  
(El docente selecciona el 2º elemento)

**Conocimiento de la estructura del proyecto.** El docente no conoce las fases del proyecto.  
El docente diferencia las fases del proyecto pero no las hace extensi  
El alumno va conociendo las diferentes fases del proyecto a  
El alumnado conoce las diferentes fases del proyecto antes de ponerse en marcha.



va a su alumnado. medida que se van realizando.

<b>Elección del producto final.</b>	No se define la tarea final.	El docente elige la tarea final del proyecto.	El alumnado, con ayuda del docente, selecciona la tarea final de su proyecto.	El alumnado decide la tarea final de su proyecto.
-------------------------------------	------------------------------	---	---	---

<b>Planificación de las tareas .</b>	No se planifican tareas, sólo actividades.	La planificación de las tareas es cerrada a lo largo del proyecto.	La planificación de las tareas es flexible y permite introducir y/o eliminar nuevas tareas a lo largo del proyecto a criterio del docente.	La planificación de las tareas es flexible y permite introducir y/o eliminar nuevas tareas a lo largo del proyecto a criterio del alumnado y/o del docente.
--------------------------------------	--	--	--	---

<b>Tipos</b>	Se	Se	Se	Se realizan tareas en diferentes agrupamientos:
--------------	----	----	----	---



<b>de agrupamiento y trabajo cooperativo.</b>	llevan a cabo tareas de tipo individual.	realizan mayoritariamente tareas individuales, y puntualmente realizan tareas en pequeño/grupo.	realizan tareas diferentes agrupamientos: individual/gran grupo, usando siempre el mismo tipo de técnica de trabajo cooperativo.	individual/gran grupo y pequeño grupo; se emplean diferentes técnicas en función de la tarea a realizar.
---	--	---	--	--

<b>Selección de contenidos.</b>	Se seleccionan los contenidos atendiendo exclusivamente a la programación de ciclo sin plantearse la relevancia de los mismos en el proyecto.	Se seleccionan los contenidos significativos atendiendo únicamente a criterios de la programación general de la programación de ciclo.	Se seleccionan los contenidos teniendo en cuenta que sean significativos y relacionados con su entorno (se parte del esquema previo elaborado por el alumno). Se permite introducir/eliminar nuevos contenidos.	
---------------------------------	---	--	---	--



to.  
ma  
previo  
elabor  
ado  
por el  
alumn  
o) sin  
permiti  
r  
introdu  
cir/elim  
inar  
nuevo  
s  
conten  
idos.

<b>Estrat egias de apren dizaje.</b>	No se favorece la inversión en el aprendizaje.	Se favorece el uso de diferentes estrategias de aprendizaje y la investigación se usa como estrategia puntual.	Se favorece el uso de diferentes estrategias de aprendizaje y la investigación a partir de temáticas elegidas por el maestro centra el interés del proyecto.	Se favorece el uso de diferentes estrategias de aprendizaje y la investigación a partir de temáticas elegidas por el maestro centra el interés del proyecto.
--	--	--	--	--

**Selección de** La elección A lo largo A lo largo A lo largo del proyecto se emplean materiales de diferentes naturalezas (recursos digitales,



<b>los materiales.</b>	n de los materiales es muy limitada en cuanto a la variedad de los mismos.	del proyecto se emplean materiales de diferentes naturalezas (recursos digitales, bibliografía, recursos manipulativos, etc).	del proyecto se emplean materiales de diferentes naturalezas (recursos digitales, bibliografía, recursos manipulativos, etc) y se contempla la incorporación de materiales nuevos a	bibliografía, recursos manipulativos, etc) y se demanda de cualquier agente implicado.
------------------------	--	---	---	--

Organización de los tiempos y espacios.	No se establece una temporalización ni organización del aula para las fases del proyecto.	Se establece una temporalización y organización del aula para adaptarse al trabajo requerido, aunque son de manera inflexible.	Se establece una temporalización y organización del aula de manera flexible a demanda del maestro.	Se establece una temporalización y organización del aula de manera flexible a demanda del alumnado.
Participación de	No se	El proyecto	El proyecto	El proyecto



familias y otros agentes.	contempla la participación de agentes externos.	contempla la participación de diferentes agentes de la comunidad (programado con anterioridad).	contempla la participación de diferentes agentes de la comunidad y está abierto a nuevas incorporaciones a lo largo del mismo a petición del maestro.	contempla la participación de diferentes agentes de la comunidad y está abierto a nuevas incorporaciones a lo largo del mismo a petición del alumnado, profesorado u otros agentes (familias).
Evaluación del proyecto (alumnado)	Se evalúa en función de objetivos y no de competencias.	Se establecen rúbricas de evaluación basadas en las competencias básicas. El alumnado no conoce la rúbrica.	Se establecen rúbricas de evaluación basadas en las competencias básicas. El alumnado conoce la rúbrica, no ha participado en su elaboración.	Se establecen rúbricas de evaluación basadas en las competencias básicas. El alumnado conoce la rúbrica y ha participado en su elaboración.

