

A stylized landscape illustration featuring rolling green hills, a blue sky with wavy bands, a red bird, a green tree, and a purple flower.

Proyectos de Trabajo de Educación Infantil y Educación Primaria y su relación con las Competencias Clave.

“Otra forma de aprender... otra forma de enseñar”

M^a Consolación Encinas Duei

De donde partimos...

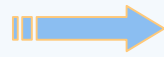
- Kilpatrick fue un defensor de basar las escuelas en proyectos que engendraran "actividades con propósito." Estuvo de acuerdo con John Dewey que una escuela no sólo debe preparar para la vida, sino que debe tener vida en si misma.
- Que el proyecto emane de los propios intereses de los estudiantes es fundamental para tener fin. De hecho, Kilpatrick vio esto como el más valioso subproducto de aprendizaje basado en proyectos (Wolk, 1994).

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (Anexo II)

"El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias".

FORMA DE APRENDER

APROPIACIÓN
DEL
CONOCIMIENTO
INDIVIDUAL



Actividad compartida

Actividad cooperativa

Actividad comunicativa

CULTURA DEL
APRENDIZAJE

SOLIDARIDAD

PARTICIPACIÓN

ESFUERZO

ADMIRACIÓN

REFLEXIÓN

PLACER

COMPETENCIAS CLAVE

AMBITO	COMPETENCIA
Ámbito de la expresión y comunicación	Comunicación lingüística
	Competencia matemática
	Competencia cultural y artística
	Tratamiento de la información y competencia digital
Ámbito relación y de interacción	Competencia del conocimiento y la interacción con el mundo físico
	Competencia social y ciudadana
Ámbito del desarrollo personal	Competencia para aprender a aprender
	Autonomía e iniciativa personal

Aprendizajes básicos de cada competencia

L	Escucha	Habla	Lee	Escribe
M	Numera	Calcula	Mide	Representa
	Estima	Razona		
F	Conoce el mundo físico y la intervención humana en él		Practica hábitos saludables y responsables	
D	Contrasta informaciones		Comprende	Usa responsablemente las TIC
S	Conoce la sociedad	Aprecia la diversidad	Ejerce la ciudadanía	Convive en paz
C	Aprecia la cultura		Expresa con creatividad	
A	Quiere aprender	Usa sus capacidades	Se esfuerza	Atiende. Se concentra
	Memoriza	Razona, argumenta	Observa y registra	Aplica lo aprendido
	Trabaja en equipo	Distingue qué sabe y qué necesita aprender		
	Aprende técnicas de estudio		Explica cómo ha aprendido	
I	Se conoce y acepta	Busca mejorar	Tiene paciencia	Controla sus emociones
	Afronta los problemas	Asume riesgos	Decide con criterio	Se propone metas
	Planea y da los pasos para alcanzarlas			Se autoevalúa

El cono del aprendizaje de Edgar Dale

Después de 2 semanas tendemos a recordar

Naturaleza de la actividad involucrada



LOS PROYECTOS De TRABAJO

- Trabajo activo
- Desarrollo de Competencias Básicas
- Utilización de diferentes fuentes de información
- Integrador de varias áreas y/o disciplinas

Actividad integradora en la que el alumnado y profesorado investiga sobre un tema o pregunta utilizando los recursos del centro, de casa y/o de internet.
Con una finalidad:
apropiarse del conocimiento.
Y de fondo encontramos motivación, ilusión, trabajo, cooperación, colaboración, encuentro... vida!

PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

a. Planteamiento de
Hipótesis

b. Investigación

c. Producción

d. Edición y
Difusión

e. Evaluación

MOMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

- En todo proyecto de investigación vamos a descubrir tres momentos

PRIMER MOMENTO: Documentación

SEGUNDO MOMENTO: Producción

TERCER MOMENTO: Evaluación

DOCUMENTACIÓN

- *ELECCIÓN DEL TEMA*
 - *A partir de los intereses del alumnado*
 - *A partir de un tema que propone el claustro con motivo de una efeméride, semana cultural, ...*
 - *A partir de un tema de interés social, interés local, provincial,...*

DOCUMENTACIÓN

- *Se envía una carta a las familias solicitando su ayuda y colaboración*
- *Vamos a la biblioteca y elegimos los libros que están relacionados con el proyecto*
- *Se busca información en Internet*
- *Se pide ayuda a cursos mayores que conocen del tema para que vengan a clase a explicarnos nuestras dudas.*

DOCUMENTACIÓN

- Durante las Asambleas se dedica tiempo a contar lo que ya saben del tema y sus primeras hipótesis sobre las preguntas que han surgido.
- En las asambleas se escuchan a los compañeros/as que han traído documentación o que le han respondido a sus preguntas.

Interrogantes

Es importante apuntar todo. Los primeros pasos de una investigación nos van a decidir todo el proceso. Los niños y niñas y los maestros/as que conforman el equipo del proyecto necesitan revisar el punto de partida.

¿Qué sabemos?

¿Qué queremos saber?

Nota a las familias

- La participación de las familias es muy importante en el desarrollo del proyecto. Los alumnos/as estarán motivadas dentro y fuera del aula.
- En la nota hay que explicar en qué estamos trabajando en el aula, qué buscamos y qué nos gustaría que nos aportarán. Posibilidad del trabajo con ESPECIALISTAS.

Mural del proyecto

- Tiene que existir un lugar privilegiado en el aula para que se expongan los trabajos del proyecto de trabajo.
- Puede existir una mesa que sirva de expositor de libros, si no tenemos biblioteca de aula, y de materiales que se traigan los niños a clase.

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

- Trabajar en el aula la importancia de la Documentación.
- Aportaciones desde:
 - Casa
 - Biblioteca del Centro
 - Internet
 - Alumnos/as mayores
 - Especialistas

PROYECTOS DE TRABAJO

- PRIMERA FASE: DOCUMENTACIÓN
- SEGUNDA FASE:
DESARROLLO
- TERCERA FASE: EVALUACION

FASE DE DESARROLLO

Realizados los pasos iniciales del proyecto

-Asamblea inicial. Elección de tema. Qué sabemos de ese tema

-Asamblea: ¿Qué queremos saber?

-Asamblea: ¿Qué podemos hacer? Actividades

-Recogida de libros, documentos gráficos de internet, vídeos, maquetas, etc. Del tema

-Lugar centralizado en el aula para exponer todo el material relacionado

-Ambientación del aula

Entramos en la segunda fase: Fase de Desarrollo

FASE DE DESARROLLO

- *Se realizan las actividades propuestas por el alumnado y profesorado de las distintas áreas.*
- *Importante:*
 - *La planificación coordinada por todo el profesorado*
 - *Diseño de las actividades buscando el máximo de desarrollo de competencias clave*
 - *No olvidar los planteamientos iniciales de la clase.*
 - *Las actividades no pueden ser meramente descriptivas. Han de incorporar una hipótesis o un planteamiento que les permita al alumnado estar activos hasta el final.*

PROCESOS MENTALES convertirlos en TAREAS

- Reproducir, reconocer, localizar
- Comprender, ejemplificar, relacionar
- Analizar, comparar, clasificar, ordenar
- Sintetizar, experimentar, resolver problemas, calcular
- Plantear hipótesis, deducir
- Valorar, debatir, evaluar (se), tener juicio crítico
- Crear ideas innovadoras, imaginar, predecir
- Planificar, organizar proyectos, plantear actividades, definir metas
- Buscar, seleccionar, organizar información
- Expresar, comunicar oral, escrita, tic,

Momentos de Producción

Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)

.- Competencia Lingüística

Actividades en las que los alumnos expresen e interpreten de forma oral y escrita, pensamientos, emociones, vivencias, opiniones y creaciones usando un registro lingüístico adecuado a al contexto y dotando a sus discursos de la coherencia y cohesión necesarias.

Actividades en las que los alumnos deban formular y expresar argumentos propios de una manera convincente y adecuada a la situación (Asamblea, debates, exposiciones orales a los compañeros y/o a otras clases)

Actividades que impliquen buscar, recopilar , comprender y analizar diversas informaciones.

Actividades que supongan aplicar las reglas del sistema de la lengua para mejorar los discursos orales y escritos.

Actividades que integren la planificación, realización y revisión de textos: generar ideas, organizarlas, elaborar borradores, revisar lo elaborado, etc.

Actividades que sirvan para comprender y disfrutar de textos literarios adecuados a la edad y el nivel.

Momentos de Producción

Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)

2.- Competencia Matemática

- Actividades pensadas para conocer los elementos matemáticos básicos
- Actividades en las que se sigan determinados procesos de pensamiento (como la inducción y la deducción, entre otros).
- Actividades diseñadas para comprender una argumentación matemática.
- Actividades que integren el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento.
- Actividades que permitan expresarse y comunicarse en el lenguaje matemático.
- Actividades en las que se apliquen estrategias de resolución de problemas a situaciones cotidianas.
- Actividades en las que se manejen los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.

Momentos de Producción

*Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)*

3.- Competencia Interacción Medio Físico y Social

- Actividades que supongan analizar los fenómenos físicos y aplicar el pensamiento científico-técnico para interpretar, predecir y tomar decisiones con iniciativa y autonomía personal.*
- Actividades que impliquen localizar, obtener, analizar y representar información cualitativa y cuantitativa*
- Actividades que permitan identificar y valorar la diversidad natural.*
- Actividades globales en las que el alumnado deba incorporar y aplicar conceptos científicos y técnicos y teorías científicas básicas.*
- Actividades destinadas a analizar los hábitos de consumo y argumentar las consecuencias de un tipo de vida frente a otro en relación con dichos hábitos.*
- Actividades que permitan valorar la influencia de la actividad humana, y promuevan el cuidado del medio ambiente y el consumo racional y responsable.*

Momentos de Producción

*Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)*

- Competencia Cultural y artística

Actividades diseñadas para que el alumnado identifique y aprecie estilos artísticos, musicales, etc. en el contexto de la vida cotidiana.

Actividades en las que el alumnado utilice diversos recursos para realizar creaciones propias individuales y creaciones artísticas compartidas.

Actividades que permitan conocer y contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico de la comunidad y de otros pueblos.

Actividades que impliquen valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural.

Actividades que sirvan para que los alumnos aprendan a disfrutar con el arte y con otras manifestaciones culturales.

Actividades que permitan poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos

Momentos de Producción

*Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)*

- Competencia Tratamiento digital y búsqueda de información

Actividades que supongan buscar, analizar, seleccionar, registrar, tratar, transmitir, utilizar y comunicar la información utilizando e integrando las TIC de una forma coherente y adecuada a cada situación.

Actividades que impliquen un dominio en distintas situaciones y contextos de los lenguajes específicos básicos: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.

Actividades que permitan usar habitualmente los recursos tecnológicos disponibles.

Actividades que permitan analizar la información de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el colaborativo.

Actividades que permitan generar producciones creativas.

Momentos de Producción

*Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)*

6.- Competencia Social y Ciudadana

- Actividades diseñadas para que el alumnado comprenda la pluralidad y el carácter evolutivo de las sociedades actuales así como los rasgos y valores del sistema democrático.*
- Actividades que permitan reflexionar de forma crítica y lógica sobre diferentes hechos y problemas.*
- Actividades encaminadas a que los alumnos sean conscientes de la existencia*
- Actividades que permitan la cooperación en el aula.*
- Actividades que fomenten la participación y colaboración del alumnado en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje y de la vida escolar.*
- Actividades diseñadas para manejar habilidades sociales y para saber resolver los conflictos de forma constructiva.*
- Actividades que permitan valorar la diferencia y reconocer la igualdad de derechos, en particular entre hombres y mujeres*

Momentos de Producción

Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)

7.- Competencia Aprender a aprender

- Actividades que permitan ser consciente de las propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas.)
- Actividades que supongan planificar, organizar, sintetizar, consultar informaciones e integrarlas en un producto (texto amplio, esquema, resumen mapa conceptual...)
- Actividades diseñadas para favorecer la atención, concentración y memoria.
- Actividades que impliquen plantearse preguntas o identificar y manejar una diversidad de respuestas posibles.
- Actividades que supongan aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en situaciones parecidas y contextos diversos.

Momentos de Producción

*Actividades relacionadas con el proyecto.
(Diferenciadas por competencias)*

8.- Competencia Autonomía e iniciativa personal

Actividades que permitan a los alumnos:

Adecuar sus proyectos a sus capacidades.

Aprender de los errores.

Planificar y elaborar proyectos personales

Organizar los tiempos y tareas.

Mantener la motivación y autoestima.

Saber dialogar y negociar y valorar las ideas de los demás.

EVALUACIÓN

La evaluación ha de ir referida a:

- Contenidos aprendidos*
- Respuestas alcanzadas*
- Análisis del comportamiento durante la investigación*
- Implicación de los compañeros/as*
- Análisis de los distintos talleres*
- Cómo se han sentido durante la investigación*

EVALUACIÓN

La evaluación de un proyecto de investigación es procesual. Es, en un proyecto de investigación, donde este término tiene sentido. Avanzamos, retrocedemos, cambiamos de actividad... siempre fijándonos en los niños: en sus emociones, en sus sensaciones, en su motivación.

Evaluación

- Es necesario partir de los interrogantes que se produjeron al principio del proyecto
- Elaborar actividades que requieran compilar información y posibiliten elaborar respuestas a los mismos
- ES IMPORTANTE RECOPIRAR DATOS ACTITUDINALES: ¿has disfrutado con la investigación? ¿Con qué taller has aprendido más? ¿Qué es lo que más te ha gustado aprender? ...

Respondemos a los Interrogantes que nos planteamos al principio de la investigación:

¿Qué sabemos?

¿Qué queremos saber?

Instrumentos de Evaluación

- Rúbricas, portfolio, observación, pruebas, ...
- Evaluación del proyecto, evaluación del grupo, autoevaluación grupal e individual y evaluación del alumno/a
- ES IMPORTANTE RECOPIRAR DATOS ACTITUDINALES: ¿has disfrutado con la investigación? ¿Con qué taller has aprendido más? ¿Qué es lo que más te ha gustado aprender? ...

Otra forma de aprender... otra forma de enseñar.

- Un alumnado activo en un proceso que le interesa. Motivado. Ilusionado. Un alumnado que disfruta aprehendiendo el mundo. Buscando, investigando, indagando, proponiendo, pensando, creando, ...
- Un profesorado que escucha, que anima, que crea, que sorprende. Que sale de su zona de confort y se siente MAESTRO, MAESTRA. Un profesorado que se une a un equipo para planificar el proceso, compartiendo ideas, colaborando y cooperando para que el centro esté vivo.



PASOS A SEGUIR para comenzar el primer proyecto

*Comienzo con un
proyecto al año.
(Semana Cultural,
Día del Libro,
acontecimiento
social,...)*

PASOS A SEGUIR para comenzar el primer proyecto

1. Presentar al Claustro la iniciativa
2. Adquisición de fondos relacionados con el tema
3. Creación de equipos docentes. El mayor número de áreas implicadas



PASOS A SEGUIR para comenzar el primer proyecto

4. Curación de contenidos

5. PLANIFICAR el proyecto.
Confección de fichas de comprensión lectora y expresión escrita relativas a las distintas fuentes de información (Libros, periódicos, internet, películas,...), actividades de resolución de problemas, tareas integradas,...



PASOS A SEGUIR para comenzar el primer proyecto



7. Preparar recursos TIC: Entorno informacional (p.ej. Symbaloo, padlet, etc), actualización Blog, Webquets, Cazas de tesoro, ...

8. Producción de materiales creativos: maquetas, póster, experiencias relacionadas, etc (Elaboradas por alumnado, profesorado y/o familias)



9. Difusión de resultados

- Blog, revista online, radio,...
- Exposición de materiales
- Celebración de una actividad integradora (tipo ghimkana, salida, musical,...)

10. Evaluación de resultados

INVESTIGANDO EN LA RED...

Ideas y ejemplos de prácticas metodológicas relacionadas con el desarrollo de competencias clave.


<http://www.scoop.it/t/metodologias-de-curacion?ga=1.111671232.559677633.1486916559>

Ejemplos de Proyectos en E. Primaria

<https://padlet.com/formacionintef1/primaria-marzo16>

¿Y los libros... dónde quedan?

- Para redactar una carta hay que saber ortografía, reglas gramaticales, signos de puntuación,...
- Para hacer estadísticas hay que conocer las decenas, centenas, sumar, restar, ...
- Los libros nos hacen desarrollar cada área de forma más cómoda pero no pueden ser lo único. Deben pasar a un segundo plano para que realmente en el proceso de enseñanza – aprendizaje haya un trabajo en competencias.

A stylized landscape illustration. The background consists of several layers of wavy, horizontal bands in shades of blue and white, suggesting a sky or distant hills. In the foreground, there are rolling green hills of varying shades of green. On the left side, a tree with a dark brown trunk and several large, rounded, purple and pink flowers stands on a small orange mound. The overall style is simple and colorful.

Tic - Tac en los proyectos de trabajo

ARTEFACTOS DIGITALES:

ACTIVIDADES DEL PROCESO

Crear Webquest: [catedu](#)

Cazas del Tesoro

Radio

Canal Youtube

Líneas del tiempo: [tiki toki](#)

Cuestionarios [Google Drive](#)

Presentaciones interactivas:
[genial.ly](#)

DIFUSIÓN: LIBROS DIGITALES

- [Issuu](#)
- [Calameó](#)
- [Slideshare](#)
- [SlideBoom](#)

CREAR ENTORNOS INFORMACIONALES ESPECÍFICOS

- *Padlet*
- *Symbaloo*
- *Blog*
- *Página Web del centro*
- *Infografías (Piktochart, pinnacle)*

Entornos informacionales específicos

Proporcionan el acceso a contenidos pertinentes para la realización de proyectos y trabajos de aula

Servicios de información vinculados a la programación docente y al trabajo de aula

Nacen como requerimientos del profesorado

Servicios articulados con criterios pedagógicos

Implican tareas de filtro y redistribución de contenidos focalizando en proyectos

Incorporan recursos impresos, digitales y herramientas de la web social

FINALIDAD

Facilitar las tareas de aprendizaje



EJEMPLO ALUMNADO PRIMARIA

- https://www.youtube.com/watch?time_continue=746&v=QUb5q_tbg74

The background features a stylized landscape. At the top, there are several wavy, horizontal bands of blue, representing water or a sky. Below these, the background is a light, pale blue. At the bottom, there are rolling green hills of varying shades of green, suggesting a grassy field or a valley.

Puesta en común

LA PUESTA EN COMÚN



“No enseñar nunca a un niño nada que no pueda aprender por sí mismo”.

Loris Malaguzzi

¡Muchas gracias!