

FORMACIÓN EN CENTROS CURSO 2023-2024

- Seminario: Metodologías activas como elemento transformador de la enseñanza en Educación Infantil y Primaria I. CEIP MIGUEL DE CERVANTES (N_0202)
- Seminario: Metodologías activas como elemento transformador de la enseñanza en Educación Infantil y Primaria II. CEIP MIGUEL DE CERVANTES (N_0202)



Seminario: Metodologías activas como elemento transformador de la enseñanza en Educación Infantil y Primaria . CEIP MIGUEL DE CERVANTES (N_0202) (I y II)

- Este curso, los maestros del CEIP Miguel de Cervantes decidimos realizar un seminario sobre metodologías activas en Educación Infantil y Primaria.
- De todas las metodologías activas, nos decidimos por el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- El motivo por el que nos inclinamos por este tipo de metodologías fue la creación este curso de una ludoteca escolar y el cambio en la metodología que estaban realizando las maestras de Educación Infantil. En Educación Primaria nos hemos visto también atraídos por la metodología basada en Estaciones de Trabajo, muy similar al Trabajo por Rincones de Educación Infantil.
- A lo largo de las sesiones hemos investigado sobre estas metodologías, hemos tenido ponencias, y hemos trabajado de forma cooperativa elaborando el material que se muestra a continuación.
- De los juegos existentes en nuestra ludoteca, hemos valorado algunos de ellos y los hemos llevado a la práctica con nuestros alumnos.
- Se han elaborado Proyectos, tanto de Infantil como de Primaria.

ANÁLISIS DE JUEGOS REALIZADO EN EL SEMINARIO METODOLOGÍAS ACTIVAS CEIP MIGUEL DE CERVANTES



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

EL JUEGO DE MESA COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y CAMBIO EDUCATIVO

BREVE INTRODUCCIÓN TEÓRICA AL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

Actualmente, existe una revolución metodológica que está haciendo cambiar la manera de trabajar de los maestros, repercutiendo positivamente en el alumnado.

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) consiste en la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación de contenidos. De otro modo, la **gamificación** se basa en la utilización de dinámicas o mecanismos de juego a procesos educativos.

Ambas opciones se basan en la utilización de aspectos lúdicos para la motivar al estudiante en su aprendizaje.

El ABJ se basa, principalmente, en aprender jugando. Es decir, el uso de juegos para la adquisición de las competencias planteadas.

El juego es parte esencial del aprendizaje de los niños. Dentro del término ABJ podemos diferenciar distintos tipos de posibilidades de uso: gamificación, juegos serios (serious games) o videojuegos, simuladores y el aprendizaje basado en el juego de forma global.

Se trata de un enfoque metodológico eficaz que mejora el rendimiento de los individuos y que, al ser a la vez educativo y entretenido, despierta interés y curiosidad, haciendo así que todos participen de manera activa.

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

El ABP hace que el alumno forme parte de su propio aprendizaje y por ello, lleve a cabo un aprendizaje significativo.

Los juegos de mesa pueden ser una gran herramienta de motivación para los niños y un medio para mejorar la creatividad de los mismos. A través de los juegos también se ayuda a desarrollar una serie de valores necesarios en la vida cotidiana de nuestros alumnos, como pueden ser el respeto por las reglas y por los demás compañeros (juegos cooperativos).

Para escoger de manera adecuada los juegos es muy importante que el docente, además de tener en cuenta los intereses y necesidades del alumnado, conozca las características de los juegos. Y es que no se trata sólo de jugar, sino de buscar el máximo provecho posible al juego como recurso didáctico, haciendo que los niños adquieran los conceptos que queremos impartir.

Es importante que el docente, para utilizar los Juegos de Mesa como Recursos Educativos sepa escoger el tipo de juego que necesitan los alumnos en cada momento. Según el Juego que se elija, se desarrollarán unas habilidades u otras.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Debe ser libre, espontáneo y voluntario.
- Se desarrolla en una realidad.
- Compensa las desigualdades.
- No es indispensable material.
- Es innato (propio de la infancia).
- Implica actividad (física o psíquica).
- Muestra la etapa evolutiva del niño.
- Produce placer.
- Se delimita en un tiempo y un espacio.
- Es un elemento motivador.
- Tienen un fin en sí mismo.
- Favorece la socialización.
- Permite al niño afirmarse.

DINÁMICAS, MECÁNICAS Y ELEMENTOS DE JUEGO

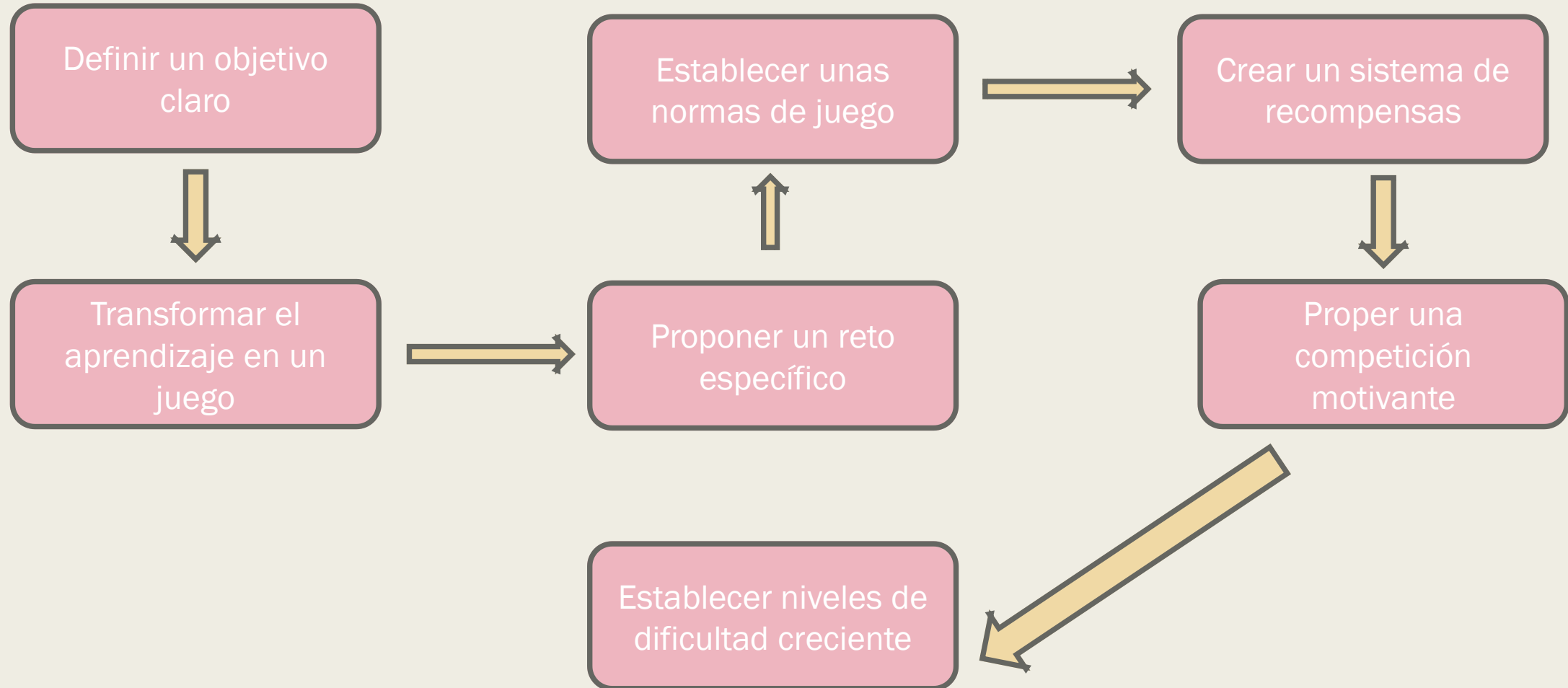
Hay ciertos elementos que podemos tener en consideración si queremos realizar algún tipo de metodología basada en el juego, las cuales podemos utilizar.

- Puntos: sirven para medir, comparar y motivar.
- Logros (badges): son una versión más concreta de los puntos y están representados visualmente.
- Rankings: son la representación del acumulado de puntos. Muestran el avance de los jugadores de forma pública.
- Tiempo: en contextos competitivos, la cuenta atrás introduce una presión extra que puede ayudar a concentrar los esfuerzos en resolver la tarea.
- Niveles: ayudan a configurar el estatus de un jugador con respecto al juego.
- Desafíos: son los objetivos específicos del juego. Al completarlos, el jugador avanza y se acerca al objetivo final.
- Recompensas: pueden ser premios dentro del sistema del juego o bien externos.

VENTAJAS DEL USO DE JUEGOS DE MESA EN EL AULA

- Mejora la actitud, la motivación, la curiosidad y el interés de alumnado, rompiendo la rutina que supone la realización de ejercicios mecánicos.
- Ayuda a desarrollar ciertas destrezas y habilidades, además de fomentar la socialización.
- Reta al alumno a buscar estrategias, soluciones...
- Repasa procedimientos conocidos para disponer de ellos en diferentes situaciones fuera de aula.
- Incluye a los alumnos con diferentes capacidades dentro del proceso de Enseñanza – Aprendizaje. Es decir, atiende la diversidad y las individualidades de los alumnos.
- Desarrolla actitudes y hábitos positivos frente al trabajo escolar.
- Estimula cualidades individuales como autovaloración, autoestima, confianza, reconocimiento del éxito de los demás...
- Sirve para enseñar contenidos y estrategias en relación a la resolución de problemas. Los alumnos experimentan y reflexionan hasta descubrir una solución.
- Ayuda a un aprendizaje significativo. La información se aprende más rápido que con el uso de otras metodologías.

CÓMO APLICAR EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

ANÁLISIS DE DIFERENTES JUEGOS DE MESA EXISTENTES EN LA LUDOTECA DEL CEIP MIGUEL DE CERVANTES

En el CEIP Miguel de Cervantes contamos con una ludoteca en la que disponemos de juegos tanto para la etapa Educación Infantil como Primaria; y algunos juegos más adaptados a alumnos de n.e.e y otros de un grado superior de dificultad que se pueden trabajar con los alumnos más mayores o aquellos de altas capacidades intelectuales.

Dentro del horario de cada grupo, tenemos una sesión semanal para trabajar en la ludoteca con los alumnos.

Se han elaborado unas normas de uso de este espacio.

Aunque pueda haber más juegos en clase y diferentes títulos, los ejemplares de los que disponemos en la ludoteca solamente se pueden usar en este espacio, con el fin de evitar pérdidas de fichas, cartas...

Damos mucha importancia a que el alumnado sea consciente que el material con el que están trabajando es de todos los niños, y por ese motivo lo deben cuidar.

JUEGOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL

■ FIND ME! (Editorial Trefl)

Find Me! es un juego de mesa en el que se trabaja la observación, con reglas sencillas, fotos llamativas y piezas de madera grandes.

Se trata de un juego cooperativo para trabajar las formas geométricas, los colores, la atención y la percepción en alumnos a partir de 3 años. Los niños deben buscar las diferentes formas geométricas a partir del tacto.

En el juego pueden participar hasta 4 jugadores, al principio con la observación y guía de un adulto.

Es un juego que se puede trabajar con los alumnos de n.e.e. y los alumnos TEA

CARACTERÍSTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

Puede costar a los niños la identificación de las tarjetas sin mirar.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

EL REY DE LA CHARCA (Editorial Falomir Juegos)

Se trata de un juego de memoria en el que pueden participar jugar hasta 4 jugadores.

Está recomendado para alumnos de 5 años, pero también es posible su adaptación al alumnado de 4 años, siendo más complicado para los niños de 3 años.

Es útil para trabajar colores, atención, memoria y vocabulario de insectos.

El objetivo del juego es que cada “jugador rana” se coma 5 tipos diferentes de insectos, sin permanecer siempre en la misma casilla. Es un juego tipo memory, por lo que los jugadores deben recordar los lugares por donde han pasado, los insectos que han aparecido..

CARACTERISTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- No abarca toda la etapa.
- Complicado el trabajo de memoria en 3 años por tener reglas complejas.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

BURNING BAKERY (Editorial CAYRO)

Burning Bakery es un juego cooperativo en el que se trabajan las características básicas de los sentidos.

Pueden jugar niños de entre 3 y 5 años, por lo que es un juego idóneo para toda la etapa de educación infantil, ya que se puede adaptar el nivel de dificultad del juego. Se puede jugar con un número máximo de 4 jugadores.

A través de diversas imágenes, el niño tiene que relacionar cada una de ellas con uno de los sentidos. Quien antes consiga relacionar los 5 sentidos, conseguirá que “no se le queme el pan” y ganará el juego.

Cuando se utiliza con mayores de 4 años (edad recomendada) es aconsejable cambiar las reglas, por ejemplo, utilizar dos juegos a la vez para que puedan competir entre dos grupos.

CARACTERISTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- Para mayores de 4 años es muy sencillo. Para jugar con alumnos de 5 años es necesaria su adaptación.
- Las figuras de los sentidos son difíciles de identificar con la mano y sin mirar dentro del saco.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

CARRERA DE LETRAS (Editorial Lúdilo)

Es un juego de mesa con el que trabajar la conciencia fonológica. Aunque está recomendado para alumnos de Educación Primaria, se puede adaptar al curso de Educación Infantil 5 años. Pueden jugar hasta 8 jugadores, por lo que nos resulta interesante por no tener que adquirir demasiados ejemplares. Además es un juego cooperativo, ya que se juega en equipos.

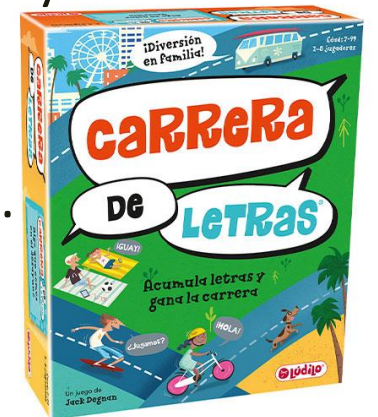
A través del juego se adquiere nuevo vocabulario y se trabaja la ortografía. Si adaptamos el juego a Educación Infantil de 5 años, se puede trabajar el deletreo de palabras.

El objetivo del juego es ser el primer equipo en llevar 8 letras a su lado del tablero teniendo que decir palabras de determinados campos semánticos.

A través de este juego se trabajan los siguientes aspectos: Lenguaje, expresión oral y comprensión, percepción visual, memoria semántica, planificación, negociación y la escucha activa.

CARACTERÍSTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- El montaje del juego puede resultar un poco complicado para los pequeños.
- Algunas normas del juego son ambiguas.



EL FRUTAL (Editorial Haba)

El frutal es un juego de cooperación manipulativo. Está recomendado para niños a partir de 3 años y hasta 6, es decir, podemos modificar las normas para adaptar el juego a diferentes edades. Es importante que las reglas son fáciles de entender.

En este juego, todos los jugadores tienen un objetivo común: intentar recoger toda la fruta de los árboles antes de que lo haga el cuervo.

A través de este juego se trabajan diferentes aspectos:

- Motricidad fina.
- Desarrollo del lenguaje oral y ampliación del vocabulario: se trabajan colores y frutas (diferentes tipos de frutas y su árbol correspondiente).
- Asociación de conceptos.
- Potencia el sentido de equipo y cooperación.
- Conteo, números y sumas sencillas.
- Orientación en el plano.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

FUNNY DUCK (Editorial Trefl)

Es un juego sencillo y fácil de montar. Pueden jugar hasta 4 niños a partir de 3 años. Dado que es un juego bastante sencillo, por lo que se pueden adaptar las normas para los alumnos de Infantil de 5 años. Apropiado para alumnado con n.e.e. y TGD.

El objetivo del juego es conseguir llevar al patito hasta el estanque, avanzando por las casillas de colores y realizando las acciones que nos indican las tarjetas.

Muy divertido y activo para trabajar la cooperación, la motricidad gruesa y fina, la interacción con los demás jugadores y la expresión.

Las fichas de colores nos indican las diferentes acciones que debemos realizar y de qué modo: solos, junto a otro compañero o con el pato.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

BED BUGS (Editorial CAYRO)

Juego destinado a alumnado a partir de 5 años, en el que pueden jugar entre 2 y 4 jugadores

El objetivo del juego es “cazar las chinches” que han poblado nuestra casa con diferentes partes del cuerpo.

Gana el juego quien más chinches haya cazado en el menor tiempo posible.

A través de este juego se trabaja la motricidad. Es un juego muy divertido ya que se adoptan posturas difíciles de mantener.

Aspectos trabajados:

- Orientación espacial.
- Psicomotricidad gruesa.
- Memoria procedimental.
- Velocidad de procesamiento
- Planificación.
- Tolerancia a la frustración.

CARACTERÍSTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- Las bolas no se pegan en la ropa con facilidad.
- Puede ser complejo, aunque una alternativa podría ser que jugaran por parejas.
- Juego no muy recomendable en nuestra opinión.



JUEGOS PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

CATOWL (Editorial Falomir Juegos)

En este juego de mesa el objetivo será que los jugadores cuenten los animales que hay en función de elementos como su especie, si tienen puntos o rayas, o el color.

El número de jugadores puede ser entre 2 y 5; y las edades a quienes está destinado es a partir de 6 años. Una de las cosas que más nos gustan en el juego Catows es que tiene diferentes niveles lo que lo hace muy accesible a distintas edades. Se puede incrementar o disminuir el nivel de dificultad del juego. Muy adecuado para el trabajo de cálculo en el área de matemáticas ya que se pueden usar diferentes tipos de operaciones para conseguir el objetivo.

Es un juego que favorece el desarrollo de la velocidad de procesamiento ya que el jugador que más animales logre encontrar será el que gane la partida.

Aspectos que desarrollamos a través de este juego: Trabaja la lógica, rapidez visual y el cálculo mental.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

¿DÓNDE ESTÁ WANDA? (Editorial Haba)

¿Dónde está Wanda? es un juego de lógica y observación, en el que hay 60 niveles diferentes de dificultad. Está destinado a alumnos a partir de 6 años y hasta 8.

El objetivo del juego es colocar a los personajes en la habitación correcta de una casa en función de las orientaciones que el libro de pistas nos va dando. (por ejemplo nos enseñan un objeto de una de las habitaciones de la casa)

Es un juego en el que se trabaja la atención, la orientación espacial, seguimiento de consignas y la capacidad para realizar inferencias

El mayor inconveniente es que es un juego individual, aunque siempre se puede proponer el juego por parejas para trabajar la puesta en común de ideas...

Es motivante para los alumnos que el juego se presente en tres dimensiones, con una casa que hay que montar, personajes y objetos para ubicar en las diferentes estancias de la casa..



COLECCIÓN CLUB A. BOB EL EXPLORADOR (Editorial Átomo)

Club A es una colección de juegos de cartas diseñados por maestros para trabajar a través de ABJ los contenidos del curriculum de Educación Primaria, sobre todo en las áreas de Lengua y Matemáticas.

“Bob el explorador” es un juego destinado a alumnos de Primaria, a partir de 8 años y pueden jugar entre dos y 4 jugadores.

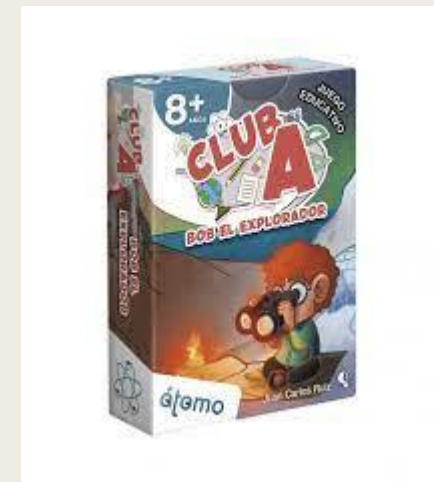
El juego está diseñado para trabajar diferentes tipos de palabras: sustantivos, verbos, adjetivos y determinantes, aunque por la temática del juego, también puede trabajar el vocabulario de diferentes ecosistemas, con lo cual también estamos trabajando en el área de ciencias.

También desarrolla la observación y la curiosidad.

Cada jugador tiene que tener 8 aciertos para ganar el juego

CARACTERÍSTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- Hay que tener cuidado en la posición de la solución de los retos.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

CÓDIGO SECRETO 13+4 (Editorial Haba)

“Código secreto 13+4” es un juego destinado al trabajo de las operaciones matemáticas a través del juego. Aunque en un principio se refuerzan las operaciones de sumar, restar, multiplicar y dividir, se puede aumentar el grado de dificultad del juego añadiendo las fracciones, las potencias o las raíces cuadradas.

El juego está dirigido a alumnos mayores de 8 años y pueden jugar entre dos y cuatro jugadores en cada partida.

El objetivo del juego es que a través de operaciones matemáticas (los números nos los indican los dados) los alumnos consigan “robar” el tesoro del museo descifrando los diferentes obstáculos que encuentran en el camino. Para ello deben combinar los números que obtienen al tirarlos dados de manera que puedan realizar la o las operaciones que le permita descifrar el código de su casilla. Por cada código resuelto, se avanza una casilla. Gana el jugador que primero consigue llegar al tesoro.

A través del juego se fomenta la atención y concentración.

Puede ampliar y trabajar la competencia lingüística creando una historia sobre el museo.

Como aspecto desfavorable solamente vemos que se fomenta el papel de “ladrón”.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

DIEZ LADRONES (Editorial Falomir Juegos)

Se trata de un juego de rapidez basado en los números complementarios del 10. Para atrapar a un sospechoso y conseguir la carta de pista hay que conocer los componentes o "números amigos" del 10. Es decir, parejas de números que sumados entre si, dan como resultado 10.

En este juego los niños se convierten en investigadores que deben atrapar a un ladrón a través de pistas matemáticas, y siempre trabajando con el número 10, lo cual lo convierte en un juego idóneo para el trabajo del concepto unidad y la descomposición del número 10. Se trabajan las operaciones matemáticas.

Pueden jugar entre 2 y 5 jugadores.

- Es apto para todos los cursos de la etapa de Primaria, especialmente para los cursos de 1º y 2º, ya que se puede trabajar el concepto decena y la descomposición del número 10 que luego nos va a servir para ser más ágiles en el cálculo mental
- Trabaja conceptos matemáticos: par/impar.
- Refuerza el cálculo mental.
- Estimula la atención y concentración.
- Hay dos niveles de juego, lo cual propicia que se pueda utilizar con alumnos de diferentes edades e incluso con alumnos de n.e.e.
- Favorece el uso de estrategias.

CARACTERÍSTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- Para alumnos de 5º y 6º muy sencillo si lo ofrecemos solo en cálculo mental.
- Instrucciones difíciles de entender por alumnos del 1º ciclo de primaria.
- Necesidad de ser explicado por el profesor en las edades antes mencionadas.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

BATALLA DE GENIOS (Editorial Lúdilo)

Este es uno de los juegos que en nuestra ludoteca tenemos catalogado como juego “difícil”, destinado a alumnado de los cursos superiores o aquellos que son de altas capacidades.

El objetivo del juego es que los alumnos completen de rellenar una estrella con 11 piezas de color una vez se han colocado 7 piezas bloqueadoras. En total hay 165.888 combinaciones. SIEMPRE habrá al menos una solución al reto.

El juego presenta hasta 5 niveles de dificultad, por lo que se puede utilizar con alumnos desde 1º de primaria, aunque les será difícil la resolución de los retos.

Es un juego muy completo, ya que con él se desarrollan las siguientes capacidades:

Visopercepción y visoconstrucción, la atención sostenida, el razonamiento lógico y resolución de problemas, la planificación y la persistencia. Es interesante que el juego es autocorrector.

Pueden jugar 2 personas en cada turno.

CARACTERÍSTICAS POCO FAVORABLES DEL JUEGO:

- Puede resultar un poco tedioso para alumnos inquietos.
- Si se juega con dos alumnos resulta bastante largo.
- En primero y segundo de primaria se puede jugar por parejas.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

ALGORACIN (Editorial Falomir juegos”)

CARACTERÍSTICAS GENERALES Y ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL JUEGO:

Algoracin es un juego para trabajar los lenguajes de programación en el área de Tecnología, con alumnos de más de 6 años.

El juego ofrece dos niveles de dificultad: de 6 a 8 años (1º, 2º y 3º de primaria) y de 9 a 12 años (4º, 5º y 6º de primaria).

A través del juego se pueden trabajar los algoritmos de programación (unplugged)

Con este juego se trabajan los siguientes aspectos pedagógicos:

- Favorece el desarrollo de la orientación espacial.
- Desarrolla el pensamiento abstracto.
- Fomenta el trabajo colaborativo.
- Promueve la capacidad de planificación, secuenciación y visión de su organización en general.
- Descartar aquellas propuestas que no son adecuadas para conseguir el objetivo.
- Desarrolla la capacidad memorística.
- Favorece el cálculo mental.
- Anticipación de sus acciones, dando lugar a una reflexión sobre su trabajo.
- Autocorrección. Creemos que es importante que los niños puedan autocorregirse y darse cuenta de dónde han fallado para poder modificar sus programaciones.

OTRAS CONSIDERACIONES.

- Es un buen juego para iniciar a los alumnos en la Programación sin necesidad de ningún elemento tecnológico.
- Se puede jugar tanto en español como en inglés, lo cual, siendo un centro bilingüe, favorece que los alumnos sean capaces de conocer las normas e interactuar en ambos idiomas.
- Se puede introducir a los alumnos de forma física en el juego sustituyendo el tablero por el suelo de la clase y a los robots por diferentes niños a los que hay que programar para llegar a un determinado lugar. El “niño robot” tiene que interpretar la programación y comprobar que llega al lugar indicado.
- Es importante que el juego pueda tener diferentes niveles de dificultad de manera que se pueda atender a los alumnos con necesidades educativas.
- Para potenciar la creatividad y se puede proponer que los niños elaboren tarjetas con “órdenes” diferentes a las que vienen con el juego e inventen nuevas normas, de manera que se esté trabajando también la competencia lingüística.



EJEMPLOS DE PROYECTOS PARA REALIZAR EN EL AULA ELABORADOS DURANTE EL SEMINARIO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS

CEIP MIGUEL DE CERVANTES



Aprendizaje Basado en Proyectos

LOS PROYECTOS EN EL AULA COMO RECURSO PEDAGÓGICO Y DE CAMBIO EDUCATIVO

BREVE INTRODUCCIÓN TEÓRICA AL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

El aprendizaje es el objetivo de la práctica docente, la respuesta al ¿qué?. La metodología responde al ¿cómo?. En este sentido, el Aprendizaje basado en Proyectos es una respuesta didáctica basada en su carácter integrador, motivador y, sobre todo, por la riqueza del aprendizaje en los niños.

El aprendizaje basado en proyectos (o aprendizaje por proyectos) es un método pedagógico que permite a los alumnos participar en su propio proceso de aprendizaje a través de una temática motivadora, al mismo tiempo que aprenden contenidos curriculares y ponen a prueba las competencias clave indicadas en la LOMLOE. Es una metodología de trabajo competencial.

Los proyectos permiten que los estudiantes se acerquen al currículo con sentido y significado.

Para ello, el docente les plantea una pregunta-desafío basada en una situación real, próxima a ellos o su entorno, que despierte su interés y que, además, esté unida a aquellos conceptos y procedimientos que quiere que aprendan.

Los alumnos deben resolver la tarea por equipos realizando una investigación, abordando diversas actividades de aprendizaje a lo largo del proyecto y trabajando de manera colaborativa y prácticamente autónoma. Por último, compartirán el producto final o solución con el resto de los compañeros de clase.

Una de las características del ABP es su enfoque pluridisciplinar: A través del aprendizaje por proyectos, es posible tratar diversas asignaturas del currículo escolar a la vez. Esto depende del tema que se escoja como eje central.

El ABP es una metodología inclusiva que da la oportunidad de identificar los diferentes ritmos de aprendizaje de una clase y/o estudiante y atender a ello con una propuesta de actividades que abarca varios grados de complejidad.

Una de las virtudes o ventajas de este tipo de metodología es la implicación más allá del contexto escolar, además de trabajar aspectos que resulta necesario potenciar desde la escuela. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

Aprendizaje Basado en Proyectos

PRINCIPIOS DEL ABP

1. Currículum integrado



Se abordan diferentes disciplinas del currículo a través de un tema relevante y un eje conductor, incluyendo aprendizajes formales y no formales..

2. Protagonismo compartido



El Profesorado es aprendiz y no experto, y su función principal es crear los escenarios de aprendizaje que permitan que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto. .

3. Inclusivo



Se da respuesta a diferentes ritmos de aprendizajes, intereses y capacidades.

4. Parte de un reto



Se parte de un tema atractivo que conecte los intereses del alumnado con los aprendizajes esperados para garantizar su motivación.

5. Evaluación y reflexión continua



El alumnado aprende a evaluarse y a ser evaluado para mejorar la calidad de los procesos y de los productos en los que trabaja.

6. Socialización y difusión



La experiencia de socialización se produce entre el alumnado y del alumnado con otros agentes educativos. El proyecto finaliza con la difusión pública de los productos.

Aprendizaje Basado en Proyectos

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



Centrado en el
alumnado.



Aprendizaje activo.



Inclusividad.



Socialización rica.



Diseño abierto y flexible



Evaluación como proceso:
formativa y continua.



Interdisciplinariedad.

CÓMO FUNCIONA EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

A la hora aplicar el aprendizaje por proyectos en clase, se recomienda hacerlo de esta forma:

- Seleccionar el tema y plantear la pregunta guía.
- Crear grupos de trabajo pequeños y heterogéneos, además de asignar un rol a cada miembro.
- Definir el producto o reto final: un folleto, una presentación, una maqueta, etc.
- Planificar el proyecto.
- Investigar y recopilar la información necesaria para responder al reto que se ha planteado.
- Analizar y sintetizar toda esta información con el objetivo de encontrar la mejor respuesta a la pregunta inicial.
- Elaborar el proyecto aplicando los conocimientos y las habilidades adquiridos en esa y/o en otras materias.
- Presentar los resultados al resto de los compañeros.
- Encontrar una respuesta colectiva de todos los grupos a la pregunta inicial.

Aprendizaje Basado en Proyectos

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- El ABP tiene numerosos beneficios para los alumnos, ya que desarrollan aptitudes cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.
- También promueve habilidades socioemocionales, como la colaboración, la comunicación efectiva y la responsabilidad personal.
- Además, el aprendizaje por proyectos fomenta el interés y la motivación de los niños, ya que se abordan temas relevantes y significativos para ellos.

DISEÑO DEL PROYECTOS

Los pasos fundamentales para el diseño de un proyecto son los siguientes:

**Siempre se ha de partir de la premisa de decidir qué queremos que aprenda nuestro alumnado y planificamos desde ahí hacia atrás.*

- 1.- Partir de una idea o tema relevante para el alumnado:** Es el modo de activar y potenciar el interés por su tema, se basa en la activación de los conocimientos previos para que sus aprendizajes estén contextualizados y adquieran un extra de motivación.
- 2.- Establecer los Criterios de evaluación:** Nos ayudan a concretar los aprendizajes y acotar el proyecto.
- 3.- Pregunta orientadora o reto:** Transformemos el tema en un reto o desafío mediante una pregunta estimulante.
- 4.- Actividades de aprendizaje** que los estudiantes abordarán a lo largo del proyecto.
- 5.- Producto final:** el reto o desafío se resolverá con un producto final.
- 6.- Audiencia:** el producto ha de presentarse siempre, bien ante los compañeros o ante un público externo a la clase. Pueden ser estudiantes de otro nivel, familias, expertos, etc.

Aprendizaje Basado en Proyectos

EL PRODUCTO FINAL

El resultado final del proyecto es un producto que tiene que tener sentido en el mundo real; es decir, que no sea solo el resultado de una actividad académica. El producto orienta la acción y el aprendizaje: es más fácil trabajar cuando sabemos qué queremos lograr al final. Puede ser un producto escrito (una noticia, un informe...), un artefacto (una maqueta...), un producto digital (un vídeo, un podcast...), una performance (una representación teatral, un baile...), un servicio (el alumnado da una clase a otro alumnado más pequeño...), etc. La posibilidad de productos es totalmente abierta y depende de los aprendizajes.

IMPLEMENTACIÓN DE UN ABP

1. Activación

Es el arranque del proyecto. Para poner al alumnado en situación y activar sus conocimientos previos, el profesor preparará un evento inicial, en el que explicará el escenario, es decir, el contexto en el que se va a desarrollar dicho proyecto.

Puede hacerlo con un vídeo, una noticia de actualidad en un periódico digital, una fotografía... Inmediatamente después, lanza la pregunta guía, el reto.

El profesor debe explicar qué aprendizajes se espera que logren en ese proceso y en la elaboración del producto final.

2.- Investigación

Para comenzar la fase de investigación, es necesario que el alumnado sea consciente de sus conocimientos previos sobre el tema y de lo que necesita saber, para planificar luego cómo averiguar esa parte que aún no conoce.

**Es importante que el profesor se asegure de que su alumnado sabe realizar esas búsquedas.*

Los alumnos buscarán en diferentes fuentes de información y los documentos elaborados se deben compartir de forma organizada. Durante toda la investigación, el alumnado tendrá que trabajar en equipo, comunicarse y colaborar.

3. Realización o desarrollo

Ahora, se trata de aplicar todo lo aprendido para elaborar el producto. El producto final es susceptible de ser variado, ya que no siempre puede salir bien a la primera. De esta manera se está también trabajando la constancia y el espíritu crítico.

4. Presentación o difusión

Una vez terminado el producto es necesario presentarlo ante una audiencia, bien los propios compañeros o externa: esto da sentido real al proceso y aumentará el compromiso del alumnado con la tarea y con la calidad del resultado.

Es necesario dar difusión al producto final (por ejemplo en la página web del colegio).

Aprendizaje Basado en Proyectos

PROYECTOS ELABORADOS

EDUCACIÓN INFANTIL

PROYECTO LA GALLINA					
CÓMO ES	CÓMO NACE	QUÉ COME	CÓMO CRECE	DÓNDE VIVE	CÓMO ES EL HUEVO
Tiene plumas.	- La gallina pone huevos. - El pollito rompe el cascarón. -El pollito sale del huevo.	-Pienso -Pan mojado -Lombrices.	De mayor puede ser: -gallo -gallina	En la granja y en el gallinero.	Partes del huevo: -Yema -Cascada -Clara.
PARTES DEL CUERPO	EL POLLITO SE COMUNICA:	DOCTOR			LOS COMEMOS DE DIFERENTES FORMAS:
-Cabeza -Alas -Pico -Cuerpo -Patas	PIO, PIO. Piar.	Veterinario.			-Tortilla -Cocido -Frito

INICIO:

Partimos como motivación con la visita a la Granja-Escuela.

DESARROLLO:

- Buscamos información a través de materiales presentados por los niños, aportaciones de la familia.
- Realizamos mapa mental con el alumnado.
- Además, contamos con la cuerda de la belleza de la Granja, libros, puzles, poesías, canciones, etc.
- Rincón lógico-matemática: Contamos huevos de la huevera, tarjetas para Identificar número de elementos.
- Rincón Lectoescritura: componer vocabulario con letras en velcro y en madera.
- Rincón Naturaleza: Puzzles, libros,
- Mesa experimental. Ciclo de la vida.
- Rincón de trabajo: Ficha sobre ciclo de la gallina y escribir vocablo.
 - Rincón de plástica: El gallo de Joan Miró.

PRODUCTO FINAL:

Realización de mapa mental y manualidad.

DIFUSIÓN:

Exposición de todo lo elaborado a los padres.

Título: *Los castillos*

Curso: *INFANTIL 5 AÑOS*

Competencias

- Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

Contenido curricular

- El castillo y sus partes
- Forma de vida medieval
- Personajes medievales.
- Alimentación, vestimenta, estandartes.
- Profesiones
- Castillos importantes de España y Comunidad de Madrid

Criterios de evaluación

- Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir del conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.
- Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid y de España.

Inicio (motivación)

Aparece un cofre mágico con un pergamino en su interior con un mensaje escrito.

Búsqueda de información

Dividimos la clase en 4 grupos de investigación: Profesiones, Forma de vida, Personajes y castillos importantes.
En el aula nos centraremos en el castillo y sus partes.

Desarrollo

Producto final

Baile medieval con los disfraces elaborados y banquete.

Difusión

Difusión en la página web del colegio

LIENZO PARA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

TÍTULO: EL IMPACTO DEL SER HUMANO EN EL MEDIOAMBIENTE

CURSO: 3º/4º

COMPETENCIAS:

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA, COMPETENCIA PLURILINGÜE, COMPETENCIA DIGITAL, COMPETENCIA APRENDER A APRENDER, COMPETENCIA EN CONVIVENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES.

CONTENIDO CURRICULAR:

CONTINENTES, OCÉANOS, EL CAMBIO CLIMÁTICO, EL EFECTO INVERNADERO.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

EXPRESA EL TEMA DE FORMA CLARA, SUSTANCIAL Y COMPLETO Y TIENE BUENA CANTIDAD DE DETALLES. TEMA BIEN ORGANIZADO Y CLARAMENTE PRESENTADO, ASÍ COMO DE FÁCIL SEGUIMIENTO. LA EXPOSICIÓN FUE HECHA EN TIEMPO Y FORMA, ADEMÁS SE ENTREGÓ DE FORMA LIMPIA EN EL FORMATO ESTABLECIDO.

1. INICIO:

(PUNTO DE PARTIDA). PREGUNTAS MOTIVADORAS.

- ¿CONOCES ZEALANDIA?
- ¿SABES ALGO DE LA EXISTENCIA DE UN NUEVO CONTINENTE?
- ¿DÓNDE SE ENCUENTRA EL NUEVO CONTINENTE?
- ¿QUÉ HAY EN ESE CONTINENTE?
- ¿HAY SERES VIVOS?

2. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN:

(ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN)

ZEALANDIA (8º CONTINENTE) PUNTO DE PARTIDA (LOCALIZACIÓN Y EXTENSIÓN)
¿CUÁL ES EL 7º CONTINENTE? ISLA DE LA BASURA (LOCALIZACIÓN, EXTENSIÓN, COMPOSICIÓN, Nº DE ISLAS...)

3. DESARROLLO: TEMPORALIZACIÓN 1 MES

PLANTEAMIENTO INICIAL DEL TEMA A TRATAR INCLUYENDO LOS SABERES BÁSICOS QUE SE TRABAJARÁN. CREACIÓN DE GRUPOS PARA LA INVESTIGACIÓN DE LAS CUESTIONES PLANTEADAS EN LAS PREGUNTAS MOTIVADORAS DE INICIO. TABLETS (BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN). ORGANIZACIÓN POR ESTACIONES ROTANDO TANTO LOS CONTENIDOS COMO LAS PREGUNTAS DE INICIO. EXPOSICIONES DE LOS DIFERENTES GRUPOS. (EN INGLÉS Y/O CASTELLANO). PRESENTACIÓN DEL TRABAJO FINAL EN DOS FASES:
A) EN CLASE.
B) PRESENTACIÓN A LAS FAMILIAS.

4. PRODUCTO FINAL:

EXPOSICIÓN EN CLASE Y POSTERIOR A LAS FAMILIAS.
EXPOSICIÓN:
A) CASTELLANO.
B) INGLÉS.

5. DIFUSIÓN:

CARTELES.
EXPOSICIÓN FAMILIAS (PRODUCTO FINAL)
RADIO PATIO CERVANTES.

Aprendizaje Basado en Proyectos

Título: *Viaja con nosotros*

Curso: *3º ciclo*

Competencias

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia en conciencia y expresión cultural.

Contenido curricular

- Números y operaciones.
- Medidas.
- Geometría.
- Interculturalidad.
- Plurilingüismo.
- Educación Literaria.
- Comunicación.
- Creación e interpretación.
- Recepción y análisis de obras artísticas.
- Música y artes escénicas.
- Sociedades y territorios.
- Cultural científica.

Criterios de evaluación

- Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales.
- Desarrollar un producto final que dé respuesta al proyecto.
- Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio cultural y natural.
- Conocer las distintas lenguas que hay en nuestra Europa.
- Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente.
- Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, para la resolución de una situación problematizada.

Inicio (motivación)

- 5º Primaria: España, presupuesto 600 euros.
- 6º Primaria: Europa, 1200 euros.

Búsqueda de información

- Agencia de viajes físicas y online, guías de viajes, google maps, gastronomía, cultura, clima, curiosidades y leyendas.

Desarrollo

- Agrupación en equipos de 5 alumnos.
- Establecer los roles de cada alumno como equipo.
- A través de lluvia de ideas, propuestas de viajes/circuitos.
- Elección y acuerdos del viaje a realizar.
- Establecimiento de ítems de búsqueda de información: lugar, destinatarios, presupuesto, alojamiento, desplazamiento, actividades...)
- Planificación y reparto de tareas.
- Programación de reuniones de equipo.
- Puesta en común de la información recabada.
- Organización y ejecución de la actividad elegida.
- Supervisión.
- Presentación.

Producto final

- Folleto físico y virtual del viaje

Difusión

- Publicar en la página web del colegio los itinerarios.
- Mostrar los itinerarios a los alumnos del 2º ciclo.

Aprendizaje Basado en Proyectos

TÍTULO

EL UNIVERSO

CURSO: 5 años

ÁREAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
I	CE4	4.2, 4.4
II	CE2, CE3	2.6 y 3.3
III	CE1, CE2, CE3, CE4	1.2; 2.2;3.2, 3.4, 3.7; 4.1, 4.4

CONTENIDOS

Áreas	Conocimientos, destrezas y actitudes
I	<p>A. Autonomía en la realización de las tareas y regulación del propio comportamiento. Hábitos elementales de organización, constancia, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.</p> <p>A. El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar...</p> <p>C. Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación, la higiene y el descanso.</p> <p>D. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones</p>
II	<p>A. Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... y su comportamiento físico.</p> <p>Relaciones de orden, seriación, observación y experimentación.</p>

	<p>A. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo, establecimiento orrespondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, de relaciones de comparación y transformación (añadir ,quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de bjetos aplicada a situaciones de la vida cotidiana. Números cardinales y ordinales. Aproximación a la serie numérica.</p> <p>A. Situaciones en la que es necesario medir. Empleo de unidades de medida (pie, palmo...) y del estándar para la exploración de las magnitudes de medida.</p> <p>A. El tiempo y su organización: día- noche, estaciones, ciclos, calendario. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.</p> <p>B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas, relacionadas con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p>B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p> <p>C. Aproximación y obtención de información acerca del universo y sus elementos indagando en diferentes fuentes: vídeos, fotografías, láminas, cuentos...</p>
III	<p>C. Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas. Utilización de oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas, interrogativas), cuidando el empleo del género y número y el uso de tiempos verbales (presente, pasado y futuro).</p>

C. Discriminación auditiva y conciencia fonológica: identificación de sonidos, asociación, fonema-grafema, análisis silábico y fonético, asociación sonido-significado, memoria auditiva a través de juegos, rimas, poesías, canciones...

D-Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación.

D. Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos...

E. Textos literarios infantiles, orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones , retahílas) adecuados al desarrollo infantil. Memorización y recitado de algunos textos literarios disfrutando de ellos.

G. Manifestaciones plásticas variadas: representación de la figura humana diferenciando las distintas partes del cuerpo, los colores primarios y su mezcla, el uso del collage con diversos materiales, formas y colores, etc. Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura...Principales elementos y autores representativos. Lugares de exposición de las manifestaciones artísticas, museos, galerías, etc.

I. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de los medios.

1. INICIO

Aparece en clase una carta de un astronauta que vive en la estación espacial internacional y les pide ayuda para investigar sobre el espacio y el sistema solar.

2. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Pediremos ayuda a las familias

3. DESARROLLO

- Buscar información sobre el Sistema Solar.
- Conocer las características más relevantes de los planetas del sistema solar.
- Recitado de poesías e interpretación de canciones relacionadas con el sistema solar.
- Lectura del cuento Bob el hombre del espacio.
- Identificar a los astronautas y su profesión.
- Investigar sobre las estaciones espaciales y su función.
- Elaborar trajes de astronautas para viajar a las estaciones espaciales.
- Crear un mural planetario.
- Identificar, nombrar y conocer los diferentes cuerpos celestes (galaxias, estrellas, satélites, asteroides, meteoritos).
- Reconocer el planeta tierra como el nuestro y sus características para que pueda haber vida.
- Investigar sobre las naves espaciales y los viajes espaciales que ha realizado el hombre a la luna.
- Conocer la biografía de Pedro Duque y la importancia de su trabajo como astronauta.
- Elaboración de notas para las familias por parte de los alumnos pidiendo colaboración o información.
- Elaboración de un puzzle de una nave espacial.
- Juego simbólico en el rincón de los astronautas.
- Crear un rincón con materiales reciclados sobre los viajes espaciales. Realización de una nave y de trajes espaciales. Jugar a trabajar de astronauta.
- Lectura y escritura de palabras relacionadas con el espacio y los viajes espaciales.
- Conocer las características de nuestra galaxia.
- Investigar sobre nuestra estrella más cercana, su importancia para la vida en nuestro planeta y sus características.
- Reconocimiento de las partes fundamentales de los trajes y utensilios que necesita un astronauta en la estación espacial.
- Conocer como se creó el universo.
- Investigar sobre los eclipses y como se producen.
- Elaborar una lista de astronautas famosos.
- Visitar el planetario...

4. PRODUCTO FINAL

Exposición.
Visita al planetario

5. DIFUSIÓN

Página web del colegio
Visita de otros cursos y de las familias a la exposición

Aprendizaje Basado en Proyectos

Los materiales elaborados han sido llevados al aula en las clases, adaptando los niveles de dificultad a los diferentes cursos.

Todos los materiales tienen licencia Creative Commons.

CEIP MIGUEL DE CERVANTES (TRES CANTOS)

