



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Proyectos en Educación Infantil desde la didáctica de las Ciencias Sociales

Alumno: Montserrat Martín Huertas

Tutor: Prof. D. Santiago Jaén Milla

Dpto.: Didáctica de las Ciencias Sociales

RESUMEN

Hoy en día estamos inmersos en una sociedad repleta de nuevas tecnologías, lo cual nos lleva a los futuros docentes a cambiar la metodología de trabajo en las aulas de infantil para así motivar a nuestro alumnado y crear un ambiente favorable en dichas aulas para que éstos vayan al colegio con ilusión y ganas de aprender. Es por este motivo, por el que se debe de aumentar el número de maestros y maestras trabajando con proyectos, porque favorecerá el desarrollo educativo y personal del alumnado.

Por tanto, a través de este trabajo se llevará a cabo un análisis del Aprendizaje Basado en Proyectos, analizando su historia, ventajas, metodología, etc.

PALABRAS CLAVE

Proyecto/ Participación / Interdisciplinariedad/ Interés/ Motivación / Familia/ Docente.

ÍNDICE

1. Introducción/Justificación.....	4
2. Definición de Aprendizaje Basado en Proyectos.....	4-5
3. Breve historia del ABP.....	5-11
4. Fases, organización de aula y papel del docente	
4.1 Fases del ABP.....	11-16
4.2 Organización del aula.....	16-19
4.3 Papel del docente.....	19-20
5. Diferencia entre ABP y programación convencional.....	21
6. Actualidad de los proyectos.....	22-23
7. El Aprendizaje Basado en Proyectos en Didáctica de las Ciencias Sociales.....	23-30
8. Conclusiones.....	30-32
9. Bibliografía y webgrafía.....	32-33

1. Introducción/Justificación

En el presente Trabajo Fin de Grado analizaré qué es y en qué consiste el Aprendizaje Basado en Proyectos, los antecedentes de esta metodología de trabajo y la situación actual en las aulas de Educación Infantil. También, detallaré las consecuencias que conlleva implícito trabajar en el aula con este tipo de metodología: organización del aula y papel del docente.

Por otro lado, he considerado oportuno exponer algunos ejemplos de proyectos realizados en las aulas de Educación Infantil relacionados con el ámbito de las Ciencias Sociales, explicando las actividades que se llevaron a cabo para su desarrollo, los objetivos y resultados obtenidos, debido a que el objetivo principal de este trabajo es mostrar la gran importancia de utilizar esta metodología de trabajo en las aulas por sus excelentes resultados en el alumnado de infantil.

Por último, añadir el motivo por el que quise apostar por dicha temática para realizar mi Trabajo Fin de Grado fue porque durante mi Practicum II pude tener la posibilidad de aprender cómo trabajar con este tipo de metodología en el aula y observe el gran cambio que existe, tanto educativo como personal, entre el alumnado que trabaja por proyectos y el que trabaja por programación convencional y la necesidad de una renovación en las metodologías de aprendizaje debido a que el alumnado en la actualidad está inmerso en una sociedad con muchas y nuevas tecnologías, por lo que el aula debe ser un lugar lleno de vida, al que vayan contentos los niños y niñas, con ilusión y ganas de aprender. Deben ser escuelas pensadas para ellos y ellas, escuelas que cambian y se adaptan a las nuevas realidades, innovadoras y no una escuela parada, rutinaria que no contribuye a generar pensamiento y reflexión crítica.

2. Definición del Aprendizaje Basado en Proyectos

El Buck Institute for Education (BIE) define el ABP (aprendizaje basado en proyectos), como *“un método sistemático de enseñanza que involucra a los estudiantes en el aprendizaje de conocimientos y habilidades, a través de un proceso extendido de indagación, estructurado alrededor de preguntas complejas y auténticas, y tareas y productos cuidadosamente diseñados”* (Thom Markham, 2003, pág. 14).

Esta definición engloba una amplia gama de proyectos, desde los más breves, de una a dos semanas de duración, hasta proyectos anuales e interdisciplinarios.

Más importante que la definición, son las propias características que definen los proyectos para que estos sean efectivos. Estas propiedades son:

- Reconocen el impulso inherente de los estudiantes por aprender, su capacidad para hacer trabajos importantes y la necesidad de ser tomados en serio, al colocar al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje.
- Atraer al alumnado hacia los conceptos y principios centrales de una disciplina. El trabajo en el proyecto es central y no periférico al currículo.
- Destacan los asuntos o preguntas provocadoras que conducen al alumnado hacia una exploración profunda de los temas auténticos e importantes.
- Requieren el uso de herramientas y habilidades esenciales para el aprendizaje, incluyendo tecnología para aprender, autonomía y manejo de proyectos.
- Especifican productos que resuelven problemas, explican dilemas, o presentan información generada a través de la indagación, la investigación o el razonamiento.
- Incluyen múltiples productos, los cuales posibilitan una realimentación frecuente y brindan oportunidades consistentes para que el alumnado aprendan de la experiencia.
- Usan evaluaciones basadas en el rendimiento, que comunican las altas expectativas, presentan desafíos rigurosos, y requieren de un rango de habilidades y conocimientos.
- Promueven la colaboración de diversas formas durante el desarrollo de las diferentes actividades, ya sea en gran grupo, pequeños grupos o de manera individual.

3. Breve historia del Aprendizaje Basado en Proyectos

Según Xus Martín García (2006), el trabajo por proyectos no proviene de una única tradición pedagógica. Son muchas las aportaciones y experiencias que lo ha hecho posible, algunas de manera muy directa y otras asumiendo un protagonismo más discreto. Los factores comunes entre estas tradiciones, y que podemos considerar como puntos de partida de los proyectos de investigación son dos: la crítica al tratamiento curricular del conocimiento y la necesidad de modificar los métodos de aprendizaje escolar.

En primer lugar, los proyectos son el resultado de denunciar la distancia entre la escuela y la realidad.

Y en segundo lugar, los proyectos también son la consecuencia de un conjunto de críticas que justifican la necesidad de un cambio en la manera de enseñar y aprender en la escuela. Algunas de las críticas más conocidas son el aprendizaje verbal y la mecanización del saber, el uso de metodologías poco respetuosas con los intereses del alumnado, la separación radical entre los roles de docente y dicente, la ausencia de la actividad reflexiva y la evaluación centrada en los resultados sin tener en cuenta los procesos. A partir de estos argumentos, se

insiste en la conveniencia de incorporar los problemas reales a la escuela, para favorecer que el alumnado afronte contenidos relevantes, entendiendo que solo aquellas cuestiones que resultan interesantes y motivadoras pueden generar conocimientos. Asimismo, se reclama el uso de metodologías flexibles que permitan procesos de observación, de experimentación y de reflexión. Se puede decir que la introducción del trabajo por proyectos apunta directamente a la función de la escuela y busca una metodología coherente con la nueva manera de entender el aprendizaje.

No es posible nombrar todas las aportaciones que se han realizado en este campo y que han apostado por hacer una aproximación global e interdisciplinaria al conocimiento y han defendido la investigación en el ámbito escolar. A pesar de ello, vamos a señalar algunas de las más significativas y que están vinculadas más directamente al trabajo por proyectos.

A la hora de hablar de métodos globalizados encontramos al pedagogo Ovide Decroly (citado por Xus Martín, 2006, p.12) y su propuesta de centros de interés, una de las más emblemáticas del curriculum integrado. Decroly defiende una pedagogía basada en el interés del alumnado y en la relevancia del aprendizaje, entiende que los alumnos tienen una percepción global de la realidad que les envuelve y que la escuela debe considerarla a la hora de diseñar el curriculum. Los centros de interés, hacen posible una intervención respetuosa con las capacidades y los ritmos de desarrollo de cada uno de los alumnos, permiten considerar las necesidades fisiológicas, psicológicas y sociales del alumnado, y ayudan a crear un medio escolar favorecedor de la curiosidad infantil. Con los centros de interés desaparece la fragmentación del conocimiento en disciplinas y se crea un nexo de unión de todas las materias.

John Dewey (citado por Xus Martín, 2006, p.12), considerado por muchos el padre de los proyectos de investigación, insiste en la importancia de la acción y de la experiencia como motor de aprendizaje, y de la reflexión como uno de sus componentes indispensables. Afirma que el proceso de conocimiento siempre gira alrededor de un tema que afecta a la persona, de una inquietud que le preocupa y, por tanto, el pensamiento siempre tiene su origen en una situación problemática que es necesario resolver mediante el esfuerzo del aprendizaje. Un proceso de aprendizaje, que según el autor, favorece la participación del alumnado en la construcción de propuestas que dirijan sus aprendizajes. Su propuesta metodológica, juntamente con la visión pragmática del proceso de investigación y la vinculación entre la experiencia y aprendizaje, serán elementos que otros autores retomarán más adelante.

Entre las aportaciones más directamente vinculadas al pensamiento de Dewey destaca el método de proyectos diseñado por William Kilpatrick (citado por Xus Martín, 2006, p.12-13),

representante americano de la Escuela Nueva, quién a principios del siglo XIX diseñó este enfoque, en el cual traduce el proceso de conocimiento en un método didáctico para guiar las actividades de investigación en las escuelas. Su método se desarrolla en cuatro fases: decidir el propósito del proyecto, elaborar un plan de trabajo que permita su resolución, ejecutar el plan diseñado y evaluarlo. Juntamente con el valor de la experiencia, Kilpatrick parte de una nueva concepción del aprendizaje, al establecer que el alumnado no aprende de modo fragmentado, sino globalmente y a partir de las situaciones de la vida cotidiana, es por ello que insiste en la necesidad de que aquello que se estudia resulte interesante para el alumnado y sea de utilidad. Un proyecto de trabajo debe ser una propuesta entusiasta de acción, capaz de motivar al alumnado que debe realizarlo colectivamente, pero también debe tener una dimensión práctica que permita mejorar algún aspecto de la realidad.

La práctica y los escritos de Celestin Freinet (citado por Xus Martín, 2006, p. 13) son otra aportación que conecta con los principios educativos implícitos en el trabajo por proyectos. El convencimiento de que los niños/as aprenden porque son capaces de actuar directamente en los medios en los que participan explica el interés del autor por hacer de la escuela un espacio estimulante que potencie la actividad, la capacidad de investigación y las relaciones cooperativas. Así, elabora una serie de técnicas que permiten al alumnado aprender a partir del tanteo experimental y de la libre expresión. El espíritu cooperativo, la combinación armónica entre actividad individual y colectiva, la investigación experimental y la elaboración de proyectos consensuados son elementos definitorios de su pedagogía que han ayudado a concretar la metodología por proyectos.

A pesar de ser muchas las aportaciones referidas a la actividad de investigación en la escuela, también en el ámbito de la educación no formal ha habido experiencias importantes en la puesta en práctica de proyectos de trabajo. Joaquín Franch (citado por Xus Martín, 2006, p.13) es uno de los autores que ha hecho una reflexión más sistemática y que más ha contribuido a ampliar la aplicación de la pedagogía por proyectos más allá de los currículos escolares.

Además, destacar las aportaciones pedagógicas de Fernando Hernández y del Grupo Minerva (citado por Xus Martín, 2006, p.13-14). Su dilatada experiencia en el trabajo por proyectos, ha tenido una concreción importante en la formación del profesorado y ha estimulado prácticas docentes creativas en las que cada docente puede elaborar su manera personal de enseñar por proyectos. Convencidos de que no se puede separar el sujeto que aprende y el que enseña del proceso de enseñar y aprender a comprender el mundo, entienden el aprendizaje como

elaboración de una conversación cultural que permite dotar de sentido el conocimiento y establecer relaciones a partir de las preguntas que se plantean en cada investigación.

Finalmente, destacar el trabajo realizado por Blanca Aguilar Liébana, maestra de Educación Infantil en activo en el CEIP María Zambrano de la ciudad de Jaén. Esta docente trabaja en la actualidad -en su aula de infantil- con este tipo de metodología, debido a los excelentes resultados con los que su alumnado termina la etapa de infantil y que les permite aprender disfrutando, y sobre la adquisición de conocimientos es superior y de mayor utilidad para su futuro personal. Por otro lado, Blanca es la autora de *Por Proyectos* de Anaya, una colección de documentos en la que explica los proyectos que ha llevado a cabo con su alumnado de infantil, sirviendo de guía para aquellos docentes que quieren apostar por este tipo de metodología en sus aulas pero que no saben cómo comenzar a cambiar su metodología anterior para adentrarse en el trabajo por proyectos. En este material se explican las actividades llevadas a cabo en el proyecto a desarrollar, la organización que lleva esta metodología de trabajo, resultados obtenidos, materiales, etc.

Para Blanca Aguilar (2010), el aprendizaje basado en proyectos, como todo modelo de aprendizaje, tiene una serie de ventajas y desventajas.

VENTAJAS

- *“Favorece la globalización como actitud frente al proceso de enseñanza – aprendizaje ya que en su elaboración están implicadas todas las capacidades curriculares.*
- *Prioriza, partiendo de las experiencias de primera mano, las vivencias de la vida cotidiana.*
- *Asegura la significatividad de los aprendizajes porque el punto de partida es siempre lo que hemos vivido, lo que nos interesa, lo que nos preocupa... y la necesidad de descubrirlo, solucionarlo, recordarlo y comunicarlo. Sabemos siempre para qué trabajamos y cuáles son nuestros objetivos.*
- *Favorece el desarrollo cognitivo a través de las relaciones sociales afectivas y los conflictos que se establecen entre el alumnado, pues durante el desarrollo del proyecto median muchos acuerdos, tomas de decisión, trabajo cooperativo, etc.*
- *Se basa en la comunicación y el lenguaje, para la toma de acuerdo, comunicación de información, creación de hipótesis, debates, etc.*

- *Es una metodología activa, en sentido amplio, pues moviliza la actividad total siendo el alumnado el sujeto de su propio aprendizaje.*
- *Atiende a la diversidad, pues todos el alumnado puede participar independientemente de sus capacidades de partida, sin primar las cognitivas sobre las prácticas o emocionales. Cada cual tiene algo que aportar, es válido porque no hay un único criterio de evaluación y la diferencia enriquece el proyecto.*
- *Los resultados de los proyectos son concretos, a veces hasta materiales, y podemos mostrarlos al resto de la comunidad educativa, lo que despierta sentimientos de satisfacción por el trabajo bien hecho de competencia.*
- *Favorece la cooperación y educación en valores, ya que cada uno pone al serbio de los demás lo que es capaz de hacer y respecta las relaciones y aportaciones de los demás.*
- *Pone al docente en un lugar privilegiado para la observación y el crecimiento profesional y una retroalimentación continua sobre aquello que va produciendo su intencionalidad educativa.*
- *Permite y fomenta la diversidad de agrupamientos, flexibilidad de los espacios y tiempos de clase.*
- *Propicia la participación del alumnado en el proceso. Éstos conocen sus objetivos e intervienen en las decisiones de su trabajo escolar.*
- *Se tienen en cuenta los conocimientos previos del alumnado y se establecen relaciones contrastes entre lo que saben y los nuevos contenidos. Supone que el alumnado sabe más de lo que se le enseña y entiende el aprendizaje como un sistema complejo de construcciones donde tienen mucho que ver lo social. El saber del docente pierde protagonismo para dar cabida al saber del alumnado.*
- *Conforma el aula como un espacio de interacción acción que apoya y facilita el desarrollo.*
- *Desarrolla hábitos de estudio, se basa en un método de investigación natural cada vez más riguroso, se basa en la importancia de manejar las fuentes de información.*
- *Favorece el desarrollo del pensamiento crítico y divergente, la creatividad, la elección y herramientas de pensamiento tales como la argumentación, la relación, la formulación de hipótesis y la anticipación.*

- *Parte siempre del conflicto cognitivo, de situaciones problema, provocando la movilización de nuevos saberes porque los que tenían hasta ahora dejan de serles válidos actuando en contra de lo que ya conocen.*
- *Facilita la opcionalidad de elección, la diversificación curricular y la ayuda pedagógica. Se ofrecen itinerarios didácticos muy diversos para que cada alumno/a piense qué puede hacer, podemos organizar las actividades de tal forma que permita la opcionalidad de elección en el trabajo y permite que el docente atienda individualmente a los alumnos.*
- *Crea espacios de síntesis para que el alumnado vea su progreso. Es favorable que comparen sus primeros trabajos de escritura con los últimos para que vean los cambios y analicen la diferencia entre lo propuesto y los resultados obtenidos.*
- *Se aprovechan los errores para ofrecer modelos, para generar conflictos, para provocar preguntas, para que el docente conozca la zona de desarrollo real de cada alumno en particular. Entendemos el error como etapas de aproximación progresiva a la formación del conocimiento.*
- *Favorece la participación de las familias en el centro a través de actividades tales como talleres, salidas, aportaciones de fuentes de información, abriendo así caminos a la comunicación entre padres e hijos, acerca a las familias a la escuela y a la importancia de una educación compartida.*
- *Asegura el acceso a la cultura de la comunidad como clave inicial para la apropiación del conocimiento, pero no desde el punto de vista individual, sino como una actividad compartida cooperativa y comunicativa en la que el alumnado junto a las personas adultas interpretan la realidad y la cultura y le otorgan significado, construyendo de esa forma los conocimientos.”*

DESVENTAJAS

- En las Ciencias Sociales el planteamiento de problemas (hipótesis), favorece la ambigüedad, por lo tanto el respaldo teórico debe ser parte del trabajo que esté realizando el alumnado.
- El trabajo interdisciplinario puede provocar la confusión en el alumnado ante los diferentes enfoques que tiene cada disciplina y en algunos casos favorece la contradicción.

- El grado de preparación de los docentes -quienes no fueron formados en ese enfoque y les cuesta planificar en ese sentido- puede ser un problema, porque para planificar un proyecto hay que estudiar lo que los y las estudiantes piensan, hacen y dicen en su ecología urbana y además hay que tener formación tecnológica y humana.

En definitiva, el trabajo por proyectos trata de llevar a la escuela el modo natural de aprender que tenemos los seres humanos en cualquier esfera de la vida y este tipo de metodología, no es algo que se esté poniendo de moda en la actualidad, sino que arrastra una larga tradición innovadora con profundas raíces científicas. No obstante, también es importante reconocer su intermitencia y su decidido carácter minoritario si lo comparamos con la práctica convencional hegemónica basada en la dosificación de un libro de texto. Por tanto, el trabajo por proyectos está avalado por las experiencias que se han ido llevando a cabo desde hace muchos años por los diferentes autores citados anteriormente y queda clara su persistencia como referente innovador debido a que aunque los tiempos cambien sus bases y estrategias continúan ofreciendo la posibilidad y orientaciones precisas para una educación relevante y fundamental.

4. Fases, organización del aula y papel del docente.

4.1 Fases para el desarrollo de un proyecto

Un proyecto no es algo improvisado que se va creando sobre la marcha, sino que existe un eje vertebrador que organiza el trabajo, es decir, existe una estructura-base común en este tipo de trabajo. Sin embargo, no es algo inflexible ya que dependiendo de las características de los proyectos, las acciones que conlleve, las cuestiones que vayan surgiendo por parte de los alumnos, etc., se le dará más énfasis a una fase u otra.

Pero independientemente de la intensidad que se le dé a cada fase, un proyecto tiene unos elementos fijos que lo estructuran en su desarrollo. Por lo tanto, las fases por las que debe pasar un proyecto para que sea efectivo son:

1. Elección de un tema de estudio.

El tema de un proyecto puede surgir a partir de diferentes ideas tales como artículos, conversaciones, porque algún alumno trae algo interesante de su casa, por votación en la asamblea, etc., aunque como norma general, debe ser elegido por el alumnado, ya sea de un modo explícito (propuesta verbal) o implícito (a partir de la observación o contrastación de un

tema de interés). Sin embargo, el docente debe ser consciente de que el tema debe poseer una pertinencia curricular en relación con la edad y curso del alumnado.

El tema o temas no tienen por qué surgir de forma “ordenada y lineal”. A veces dentro de un proyecto puede surgir otro, o transcurrir dos paralelamente en el tiempo o que uno conduzca al siguiente; otras veces sin embargo, hay que abandonar un proyecto porque otro surge con más fuerza. Pero en general, un proyecto empieza cuando otro se acaba.

El momento para la elección de un tema no está determinado, sino que va a estar en cualquier situación y esta debe ser aprovechada por parte del docente, por lo tanto, es importante estar siempre abierto a lo que nos diga o proponga el alumnado y aprovechar esos momentos donde ellos demuestran sus intereses porque a partir de estos se abren las puertas para poner en marcha una nueva investigación hacia lo mágico, lo espontáneo... Pero esta magia no entra si no encuentra abiertos todos los cauces, y somos los docentes los responsables de dejarle paso, de mantener altos esos intereses reales. *“Las ideas surgen sin cesar y es importante aprovecharlas porque son la tónica del pensamiento del niño, emergen, son portavoces del momento y de cada segundo de su momento evolutivo, y no es cosa de dejarlo pasar”*. Carmen Díez (1995, p.35)

Sea cual sea la forma de llegar a la elección, incluso si el docente tiene una razón poderosa como es su propio interés o su amor por cierto tema que con seguridad transmitirá al alumnado, es fundamental que ellos lo sientan como suyo y suponga un reto, un conflicto, una aventura.

El tema, se va a convertir rápidamente en objetivo de proyecto, aunque necesita de un modelaje por parte del docente y no puede quedar exento del poder y la magia de improvisación. En este proceso, los docentes, no deben perder jamás la idea que él es quien posee la intencionalidad educativa y un proyecto no debe perder de vista el currículo.

2. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?

Una vez elegido el tema, se debe investigar cuales son las ideas previas del alumnado. Estas ideas pueden ser plasmadas verbalmente en la asamblea o en acciones expresadas por los gestos, ya que nos dan pistas sobre su pensamiento. En este momento tiene lugar, no solo al principio del proyecto, sino que se retoma también el proceso, para no perder el “rumbo” en el desarrollo del mismo.

En este momento, cada alumno expone todos los conocimientos que posee acerca del tema a tratar, menos el docente, que más bien sabe casi nada (solo lo mínimo que el alumnado necesita para reorientar) y lo pregunta todo, pues son ellos quien deben de organizar su actividad para dar respuesta a lo que necesitan.

Hay que aprovechar ese momento también para recoger todas las preguntas sobre aquello que quieren saber porque estas van a servir para guiar la planificación de las actividades llevadas a cabo en el proyecto y elegir así sus preferencias y de esta manera el alumnado tendrá un interés mayor sobre el tema a trabajar.

En el momento en el que se ponen en común los conocimientos previos, en la asamblea, el alumnado muestra que no posee los mismos conocimientos sobre un tema, pero si son similares, diferentes y variados. Estos conocimientos van a poseer una coherencia interna y son comunes entre sí. Es en este momento, cuando se produce una riqueza de interacciones entre iguales y el lenguaje toma su auténtico valor como mediador para la comunicación y el desarrollo. A partir de aquí se empiezan a formular preguntas y respuestas entre ellos y surgen propuestas. Este intercambio de preguntas, facilita el contraste de ideas y la adquisición de nuevos conocimientos, y provoca contradicciones entre el alumnado, las cuales van a incentivar las ganas por aprender.

3. Búsqueda de fuentes de documentación

Una vez expuestos los conocimientos y las ideas claves que van a guiar la nueva investigación, entre todos debemos de buscar las fuentes y recursos donde se encuentren las respuestas a las preguntas. Cuanto más diversas y variadas sean estas, mejor ya que va a existir una diversidad mayor de conocimientos.

Existen multitud de fuentes de información y documentación:

- Visita de un experto, un personaje fantástico o misterioso.
- Un video o una película.
- La obra pictórica de un artista famoso.
- Libros de hermanos mayores, de los padres o de los abuelos.
- Visitas a otras clases de Primaria que estén estudiando el mismo tema.
- Imágenes, textos, canciones interesantes.
- Informaciones aportadas por las familias.
- Noticias de periódicos.
- Visitas a lugares de interés relacionados con el proyecto.

Esta fase se relaciona directamente con el desarrollo de la autonomía y el concepto pedagógico de aprender a aprender, pues para el alumnado supone una elección de lo que es relevante para sus intereses y para la consecución de sus objetivos.

Asimismo, favorece las relaciones interpersonales como fuente de aprendizaje colaborativo y cooperativo. En los proyectos todo se construye con la aportación de todos y todas, ya que

todo nos enriquece. El docente puede y debe aportar información como un miembro más de la comunidad de aprendizaje que conforma el grupo de clase.

Por otro lado, el papel de la familia en la escuela cobra así un papel diferente, porque ya no solo está informada, sino que participa con sus aportaciones en el proceso de aprendizaje del grupo, aportando información sobre el nuevo proyecto a trabajar. Debido a que en este tipo de metodología es necesario un enfoque cooperativo y el establecimiento de relaciones equilibradas entre todos los implicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se requiere la creación de una comunidad educativa, que genere un clima de interacciones basado en la aceptación y el compromiso compartido. Precisamente, ese ambiente integrador llega a ser uno de los descriptores mejor valorado por todos los participantes en estas experiencias educativas.

Por consiguiente, la familia debe de estar muy implicada en este tipo de metodología con la que sus hijos e hijas están siendo educados porque ellos son un pilar fundamental en la educación, y en muchas ocasiones durante el desarrollo del proyecto van a tener que intervenir de manera activa en el aula y fuera de ella, para tomar decisiones junto con el docente ya que algunas actividades para que sean llevadas a cabo necesitan la autorización y participación de la familia, por ejemplo, para realizar una salida didáctica fuera del aula.

Por otro lado, el docente asume un gran papel en esta relación debido a que es el encargado de informar a las familias acerca de todo lo que está ocurriendo en el aula y también necesita que las familias se impliquen y aporten información a sus hijos e hijas en determinados momentos.

4. Organización del trabajo

En esta fase, es cuando los y las docentes organizan, diseñan y programan las tareas, y para ello deben de:

1. Fijar los objetivos, pocos y muy operativos.
2. Distribución y planificación del tiempo.
3. Organización del espacio y los recursos de la manera más adecuada, ofreciendo diferentes ambientes.
4. Organización de las actividades de un modo secuenciado y garantizando que los procedimientos de aproximación al conocimiento sean variados, apropiados y no presenten riegos: entrevistas, canciones, visitas, juegos, experimentaciones, etc.
5. La intervención de las familias, de otros docentes, de otros alumnos...
6. Pautas de observación, las cuales deben realizarse de manera periódica.

La programación siempre será flexible, ya que al depender del grado de aceptación de las actividades por parte del alumnado, su desarrollo va a estar expuesto a nuevas propuestas,

cambios y variaciones, pero esto no debe suponer un problema, sino un beneficio, porque siempre tendrá prioridad el desarrollo diario del proyecto al cumplimiento exacto de la programación.

5. Realización de actividades

En esta fase es donde se va a realizar todo aquello que nos hemos propuesto. Hay que tener en cuenta que las tareas y actividades sean diversas para que todos y todas participen de una manera activa. En algunos momentos se trabajará en grandes grupos, y en otros en pequeños o de manera individual.

Al realizar las actividades, se irán realizando los ajustes y los cambios que se vean oportunos, siempre priorizando la motivación real del alumnado hacia las actividades desarrolladas, y teniendo en cuenta sus propuestas y nuevas acciones.

6. Elaboración de un dossier

En estos se recogerá toda la información y trabajos realizados a lo largo del proyecto. Estos van a servir tanto para colocarlos en clase (murales, videos, etc.) y que sirvan de memoria o recuerdo, como también para que el docente pueda evaluar las actividades.

Algunos posibles soportes para recoger las actividades de síntesis pueden ser:

- Mapa conceptual gigante. Se irá haciendo poco a poco con fotos y texto, en grandes o pequeños grupos.
- Libro de trabajos colectivos. Se trata de juntar todos los murales en un libro final, al que hay que dar un orden decidido por todos.
- Álbum de fotos con pies de foto. Hay que decidir qué fotos poner, qué señalar en cada una, cómo ordenarlas...
- Hoja de periódico, de noticias.
- Exposición de trabajos. Conlleva trabajo de cartelería, difusión, habilitación de espacios...
- Teatro, dramatización, recital o fiesta para la comunidad educativa. En muchos casos este puede ser el fin último de un proyecto.

Los soportes individuales también son de síntesis y los alumnos los llevarán a casa, sirviendo de “memoria” de lo vivido a partir de la cual pueden contar a sus padres y compartir en familia todo lo que han aprendido.

7. Evaluación de lo realizado

La evaluación se va a llevar a cabo a lo largo de todo el proceso, y podremos comprobar qué preguntas han ido respondiendo el alumnado, propuestas que han hecho, etc.

Esto sirve para que el grupo tome conciencia de la cantidad de cosas nuevas que juntos han aprendido y el camino que se ha seguido para ello, las dificultades que han surgido, etc., y como todos juntos han conseguido los objetivos propuestos al principio del proyecto.

Normalmente, la actividad final, una salida didáctica, suele utilizarse como evaluación global de todo el proyecto porque en estas se organizan actividades en las que el alumnado tiene que responder a cuestiones teóricas y demostrar los conocimientos que posee (conceptos), realizan actividades procedimentales donde tienen que pasar una serie de pruebas o elaborar algún tipo de material para poder continuar con la actividad, y en todo este proceso el alumnado debe mostrar un interés por lo que está haciendo (actitud motivadora), respetando a la vez a sus compañeros y al propio patrimonio. A partir de este conjunto de actividades, el docente puede tomar una actitud de valoración-evaluación.

4.2 Organización del aula

El trabajo por proyectos lleva implícito una organización del aula en la cual se desarrollan las diferentes actividades en diferentes espacios, tiempos y agrupamientos, buscando los más adecuados para que su realización permita poner en juego el mayor número de capacidades. Este modelo organizativo siempre debe estar supeditado al proyecto que se vaya a llevar a cabo, al alumnado, a la participación de las familias, a los espacios reales del centro, incluso a elementos tan concretos como la documentación aportada por el alumnado para la realización del proyecto.

- **Trabajar por rincones**

El trabajo por rincones se entiende como aquel sistema que:

- Organiza y diseña la actividad del aula (espacios, tiempo, materiales, agrupamientos, etc.) en la que no todos hacen lo mismo a la vez.
- Se basa en diluir la dicotomía juego-trabajo.
- Respeta las diferentes necesidades de aprendizaje y atiende a la diversidad.
- Apuesta por un tipo de aprendizaje que tiene lugar desde la comunicación y el intercambio de experiencias.
- Entiende que la variedad de agrupamientos es fundamental en el desarrollo adecuado de las tareas.

Trabajar por rincones no supone, claro está, que el agrupamiento medio sea el único presente en nuestras aulas, sino que la existencia de este tipo de situaciones asegura la consecución de ciertos objetivos que no siempre garantiza otra organización del aula.

A través de esta distribución, se planifican las actividades de, al menos, la segunda parte de la mañana, en torno a cuatro rincones, entendidos más que como espacios físicos, como espacios organizativos, a saber:

- De pensar, o actividades relativas a matemáticas y lenguaje escrito.
- De construir, principalmente relaciones espaciales y artísticas.
- De ser o juego simbólico, en el que caben actividades tales como las casitas, los médicos, la peluquería... Es decir, todas aquellas actividades en las que el alumno interpreta un rol.
- La oficina, que es rincón en el que tendrán lugar todas las actividades de cualquier índole que necesiten al docente como mediador en pequeño grupo de seis alumnos.

A cada uno de los rincones, le corresponde un logo, dibujo, nombre o palabra que orienta al alumnado sobre las características de estos rincones y que estará presente en los paneles de control. Pero esta clasificación no es cerrada, ya que en todos los rincones pueden darse actividades de otros, por ejemplo, las actividades de construir pueden tener una fuerte carga matemática; los juegos simbólicos un importante lenguaje oral y escrito.

La actividad que tiene lugar en cada rincón va cambiando a lo largo del tiempo, de manera que actividades que, en principio necesitan mediación directa del docente, cuando ya no la necesitan, pasan a otro rincón de trabajo autónomo en el que el control interno lo ejerce un soporte escrito.

- **Los equipos : pequeñas comunidades de aprendizaje**

Para poder rotar y moverse por los rincones, la clase se organiza en tantos equipos como rotaciones, o en un número de equipos que asegure que la cantidad de miembros de cada uno de ellos es adecuada para que exista una verdadera comunicación entre el alumnado, para la resolución de situaciones y que, a su vez, asegure al docente un buen control sobre el trabajo. En general, en grupos de 25 alumnos cuatro equipos es lo adecuado.

Los miembros de los equipos, deciden cuál será el nombre de cada uno de ellos. Además, diseñarán su logo, que será votado, y lo reproducen para marcar los diferentes espacios o materiales propios de su equipo (bandejas de colores, paneles, etc.).

Estos equipos deben ser heterogéneos, para que se produzcan conflictos cognitivos en interacción, haya un verdadero enriquecimiento entre los miembros del grupo, y de esta forma, cada uno podrá descubrir cuáles son sus mejores competencias para ponerlas al servicio del resto del grupo.

Sin embargo, los miembros que conforman un equipo pueden cambiar a lo largo del curso, bien a propuesta del docente o del alumnado. Estas situaciones garantizan que la escuela

sea una estructura social rica que educa para la vida con unos valores fuertemente consolidados.

Esta microcomunidad va adquiriendo así una estructura social interna rica en valores y estrategias de aprendizaje y un itinerario orientado hacia la máxima autonomía, para que los procesos que ocurran en ella sean absolutamente integrales ya que implican lo activo, lo cognitivo y lo afectivo.

- **Los paneles informativos**

Para organizar las tareas, realizaremos en cada rincón un panel de doble entrada. En el eje de ordenadas colocamos los rincones con su icono, y en el de abscisas los días de la semana; de esta manera cada día aparecerá en el rincón el juego o actividad a realizar. Las tarjetas con el nombre están sujetas al panel con cinta adhesiva, de manera que podemos cambiar o alterar el orden o incluso poner otras actividades si el proyecto lo requiere.

El papel informa sobre el orden que cada equipo tiene asignado para pasar de un rincón a otro. El tiempo en cada rincón lo determina el educador.

- **La oficina, motor de desarrollo**

La oficina es la unidad organizativa de máximo control y máxima intencionalidad educativa de la actividad que tiene lugar en el aula, ya que en ella se construyen los aprendizajes más complejos y significativos de la zona real de cada alumno.

- **Los tiempos**

Respecto al tiempo como elemento de programación, se pueden establecer los siguientes criterios de organización:

- Asamblea inicial: es siempre necesaria antes de las rotaciones para organizar el trabajo y clarificar las propuestas.
- Los tiempos de actividad en los rincones van siendo más largos conforme los alumnos van avanzando de edad.
- Rotaciones de rincones.
- Asamblea final: para poner en común lo conseguido y las dificultades encontradas.

En definitiva, este modelo organizativo del aula:

- Favorece el desarrollo de la autonomía, debido a que es el alumnado el que elige, organiza y regula sus actividades.
- Tiene como base el juego, modelo didáctico fundamental en estas edades.
- Asegura que las actividades sean interesantes.

- Atiende a la diversidad porque permite respuestas a diferentes niveles.
- Favorece el uso del lenguaje como vehículo de desarrollo.
- Enriquece el desarrollo de valores como la solidaridad, el diálogo para la resolución de conflictos, esfuerzo personal, etc.
- Construye grupos humanos en los que las cualidades personales están al servicio de objetivos comunes.

4.3 Papel del docente

La función pedagógica del docente, es ser mediador significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente puede crear zonas de desarrollo próximo e intervenir en ellas. Para que esta intervención sea significativa, éste no puede intervenir como un mero técnico que, programa, observa, evalúa, o propone, sino que debe ser, ante todo, un ser humano cercano, el cual debe crear un ambiente afectivo propicio, cargado de intencionalidad y dispuesto a implicarse en el juego de manera entusiasmada.

El docente debe mostrar interés por la tarea y el aprendizaje que está llevándose a cabo, ya que de esta manera el alumnado aprenderá más por imitación que por razonamiento, y su maestro o maestra será la figura clave a seguir. Por otro lado, el alumnado que posee una relación cercana y positiva con su maestro/a, se siente con más seguridad para explorar y superar las dificultades, ya que no va a tener el miedo al fracaso o al error.

Otro aspecto importante es el clima motivacional de clase, que desempeña un papel fundamental en el aprendizaje, para lo cual, son imprescindibles las actitudes personales y profesionales, saber contactar con los intereses del alumnado, proponer actividades participativas, crear una atmósfera de seguridad y afecto. En la etapa de infantil, la motivación, es una función esencial para el aprendizaje significativo.

“Entre los rasgos de la personalidad del educador habría que destacar la sociabilidad, la capacidad de comunicación, optimismo, paciencia, sinceridad, capacidad de escucha, comprensión, actitud amistosa, y ánimo tolerante y respetuoso. Junto a esas notas humanas, el educador no debe perder de vista sus funciones de orientador y guía, contribuyendo al desarrollo de la personalidad global de los alumnos y ejerciendo, de este modo, una mediación significativa en el proceso educativo: “un adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar, es un compañero ideal. Esto permite al educador pensar en el escenario lúdico como un posible escenario pedagógico” (Ortega, 1997, p.21).

En el aprendizaje basado en proyectos son muy importantes estas cualidades en el docente, ya que debe existir un clima natural en el aula entre alumnado y docente para que se produzca un aprendizaje significativo.

Una de las principales funciones del docente es ayudar al alumnado en la construcción de conocimientos. El docente es el encargado de diseñar la situación didáctica y contribuye a la resolución de esta. Sus funciones se centran –según Dolors Quinquer, 2004- en lo siguiente:

- *“Presenta la tarea, ayuda a que aloren las representaciones iniciales del alumnado y da instrucciones claras sobre la tarea a realizar.*
- *Negocia el proceso de trabajo, el objetivo y la composición del grupo, ayuda a establecer las normas de funcionamiento.*
- *Organiza el espacio y los materiales en función del trabajo cooperativo.*
- *Anima a encontrar diversos procedimientos para hacer las tareas.*
- *Proporciona información y recursos o vías para conseguirlos, responde a consultas, ayuda a sortear obstáculos, corrige errores. Procurar garantizar el éxito de los componentes más débiles.*
- *Estimula el intercambio de explicaciones y justificaciones en la realización de una tarea, en la secuencia de trabajo y en la valoración de resultados.*
- *Verifica que se realicen los intercambios y controla que las tareas se ejecuten dentro del grupo.*
- *Proporciona instrumentos y criterios de valoración al grupo respecto a las tareas y productos realizados y les ayuda a apropiárselos.*
- *Controla la gestión de tiempo que se invierte en la realización de un trabajo o en las secuencias de este.*
- *Garantiza que se consigan los objetivos básicos del aprendizaje.”*

En definitiva, trabajar por proyectos supone, sobre todo, aceptar que como educadores debemos situarnos en un plano más humilde, de atenta escucha del alumnado, aceptando que es más importante lo que ellos y ellas quieren saber que lo que nosotros queremos enseñarles, pues solo aprenderán bien lo que ellos y ellas sientan deseo de aprender. Y lo más importante: cuando mas ignorantes nos hagamos a los ojos del alumnado, mayor será su deseo por conquistar el conocimiento y, en sentido amplio, su propia forma de construir la vida.

5. Diferencia entre aprendizaje basado en proyectos y programación convencional.

Según Carmen Díez Navarro (1995), las diferencias que existen entre estos dos tipos de trabajo en el aula se podrían resumir en los siguientes puntos:

- *“Los temas parten de las propuestas e intereses infantiles y no de un tema motivado artificialmente “desde fuera” por el adulto. Así, los temas “surgen”, no se “provocan”.*
- *Se tiene en cuenta lo que ya sabe el alumnado y lo que quieren saber.*
- *En el trabajo por proyectos la programación primera es provisional y varía en su desarrollo. Precisa, pues, un diseño abierto que se adapte a la evolución de los acontecimientos. Mientras que en una programación convencional no varía durante la puesta en práctica.*
- *Los tiempos previstos (a corto y a largo plazo) son flexibles y aproximados.*
- *Los errores se valoran positivamente como pasos necesarios de todo aprendizaje y no como aspectos negativos a eliminar (como cuando quieren arreglar un coche de hierro con pegamento, una espada de plástico con papel adhesivo...pero viendo y aprendiendo es como forman sus conocimientos).*
- *El proyecto es un fin en sí mismo y no una excusa para forzar la integración de contenidos. Saber cómo son los dipteros, conocer a los egipcios o construir nuestros propios juguetes, son búsquedas auténticas que interesan desde un afán investigador. No existe una preocupación por “cubrir” todos los contenidos en cada proyecto, sino más por desarrollar las capacidades necesarias para provocar aprendizajes autónomos. Así, la interrelación entre áreas se da de modo natural y no se busca una conexión forzada entre ellas.*
- *Priman procesos sobre resultados. La evaluación no se concibe como únicamente del resultado final, sino de un modo procesual: al inicio, durante todo el proceso y al terminar el proyecto.*
- *Las actividades que se realizan en una programación convencional no todas tienen significatividad, sin embargo, todas las actividades que forman un proyecto tienen significatividad para el alumnado.”*

6. Actualidad de los proyectos

Trabajar por proyectos sigue siendo hoy en día todo un reto. No porque se precisen materiales, espacios o condiciones especiales, unas aulas enormes y un material muy estructurado, sino porque supone un enfoque nuevo, un fuerte cambio de actitud por parte del educador, y de las familias, que no siempre están dispuestas a asumir que sus hijos e hijas afronten la etapa infantil con una metodología de trabajo diferente a la tradicional.

Cuando se habla de cambio de actitud se hace referencia a las concepciones más extendidas entre los maestros y maestras sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es frecuente concebir el aprendizaje escolar en función de las respuestas acertadas de los alumnos a las preguntas del profesorado, y por tanto, la enseñanza se considera como un refuerzo para facilitar dichas respuestas. También, suele considerarse el aprendizaje como el almacenamiento de conocimientos relevantes de una cultura y que la enseñanza procura esa información al alumnado.

Sin embargo, el proceso enseñanza-aprendizaje debe consistir en que el alumnado no dé respuestas acertadas de forma mecánica, ni que almacene conocimientos, sino que el verdadero aprendizaje es aquel que es significativo, global y considera holísticamente a la persona.

Uno de los motivos por los que hoy en día se está dando más a conocer el trabajo por proyectos son los cambios sociales y los acontecimientos recientes que han sufrido nuestras sociedades, que han incrementado la necesidad de llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje que recojan principios educativos.

Actualmente, no es muy elevado el número de docentes que basan su metodología en el trabajo por proyectos, pero sí es cierto que una vez que los docentes trabajan a través de proyectos, se sienten cómodos y encuentran que esta metodología es más enriquecedora y se disfruta más, ya que es una forma de trabajar con el alumnado que permite descubrir más sobre sí mismo y el mundo, y sobre todo, mejora y mucho el proceso de enseñanza-aprendizaje y todo lo que conlleva de adquisición de competencias básicas, que deben permitir a nuestro alumnado poderse desenvolver con soltura en la sociedad una vez que acaben la enseñanza obligatoria. La idea principal que subyace detrás del aprendizaje basado en proyectos es que da respuesta a problemas reales de la sociedad, y que por tanto, trabajando de esta forma, podremos formar ciudadanos y ciudadanas más capacitados para hacer frente a los retos que nos encontramos diariamente en la vida en sociedad. Eso llena de satisfacción el trabajo.

Por estos motivos, en los últimos años cada vez se dan más casos entre el profesorado de Educación Infantil que abandona los tradicionales libros o guías de texto proporcionadas por diferentes editoriales especializadas, porque no encuentran través de estos recursos, todas las secuencias de trabajo que consideran deseables para proponer a su alumnado. Esta práctica tan generalizada de hacer del libro de texto el principal eje organizador de las actividades diarias empieza a decaer, puesto que en la mayoría de los casos sus contenidos son excesivamente cerrados, tradicionales y repetitivos a lo largo de la etapa. El profesorado requiere hoy, más que nunca, nuevas formas de hacer en el aula debido a que los nuevos tiempos tecnológicos requieren nuevas metodologías de enseñanza.

Por otro lado, la mayor parte de los docentes relacionan el trabajo por proyectos con un trabajo caótico y desordenado, y tal vez sea esta imagen la que lleva a muchos docentes a no ser capaces de dar el paso y comenzar a trabajar con este modelo, ya que en un proyecto bien estructurado, la apariencia de desorden se refiere a la ambigüedad propia del proceso de resolución de problemas que está en curso.

Otro de los motivos por el cual muchos docentes no utilizan este método es porque la planificación de un proyecto y su desarrollo en el aula conlleva mucho trabajo fuera del centro educativo, debido a que existe la necesidad de planificar las actividades dependiendo de las decisiones que van tomando los alumnos/as durante su desarrollo, organizar salidas didácticas relacionadas con el proyecto a desarrollar, establecer contacto con personal ajeno al centro, etc.

En definitiva podemos decir que el trabajo por proyectos es considerado uno de los recursos más valiosos para la renovación e innovación educativa. El potencial de sus aplicaciones lo ha convertido en herramienta predilecta de quienes quieren innovar, tanto en el marco de la educación formal, como en ambientes de aprendizaje abierto. Constituye una oportunidad extraordinaria para renovar las metodologías de aprendizaje y lograr procesos educativos que hagan posible un mayor involucramiento de los alumnos y una comprensión de mayor calidad y permanencia.

7. El Aprendizaje Basado en Proyectos en didáctica de las ciencias sociales

Debido a que este tipo de metodología no es algo que haya surgido recientemente, contamos con una gran variedad de proyectos ya desarrollados por diversos docentes con el alumnado de infantil, en los que se han trabajado diversos temas (el universo, las plantas, el reciclaje, etc.) Por este motivo he tenido que hacer una selección de algunos ejemplos de proyectos ya llevados a cabo en las aulas de infantil, e incluso en algunos de ellos he tenido la oportunidad

de participar en su desarrollo durante el Practicum II, y que están más enfocados con las Ciencias Sociales. Algunos de estos ejemplos son:

❖ LOS CASTILLOS

El proyecto de los castillos fue desarrollado por Blanca Aguilar con su alumnado de infantil de 4 años, en el CEIP María Zambrano de Jaén durante el curso 2012/2013. Anteriormente ya lo había llevado a cabo en otros centros educativos.

Algunos de los objetivos específicos de este proyecto son:

1. Conocer los elementos básicos de un castillo y usar diferentes técnicas y estrategias para la construcción de un castillo en la clase.
2. Acercarse a la historia, folclore, leyendas, romances y manifestaciones culturales e históricas del entorno pasado de los castillos.
3. Constatar las características de los personajes relacionados con los castillos.
4. Identificar algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
5. Elaboración e interpretación de planos y mapas.
6. Conocer y usar de modo adecuados el vocabulario básico sobre la temática de los castillos.
7. Acercamiento a pintores, músicos y escritores de nuestro patrimonio cultural.
8. Participar de manera activa y disfrutar en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas relacionados con los castillos.

Desarrollo del proyecto:

El proyecto comienza con la iniciativa del maestro quien propone el tema y el conflicto a los alumnos a través de una tercera persona: la de un caballero imaginario que para los niños es absolutamente real.

Antes de comenzar este proyecto, el docente debe contar con un castillo visitable en los alrededores, ya que será el lugar donde finalizará el proyecto. Además, el docente debe diseñar una “historia”, la cual embarque el mayor número de aspectos relacionados con el proyecto debido a que este será el soporte que da significación y sentido a los aprendizajes que se van a producir en el aula.

Dicha “novela”, aparecerá escrita en un pergamino y será entregada a los alumnos por el director, al cual se lo ha entregado un bufón. En ella, “el caballero triste”, pide ayuda porque una bruja malvada ha escondido a su amada en un castillo.

A partir de este momento el alumnado comienza a preguntarse sobre el castillo, dónde estará, cómo pueden ir para que la bruja no los secuestre a ellos también...

Los alumnos comienzan a traer toda la información necesaria relacionada con esta temática: castillos, tipos de brujas, romances, caballeros... que sirve como material para llevar a cabo el proyecto.

Avanzado ya el proyecto y adquiridos algunos conocimientos, los alumnos elaboran pequeñas maquetas de castillos con plastilina, rollos de papel higiénico, briks... o proponen una idea mejor, convertir la clase en un castillo de verdad. A partir de este momento se organizan por equipos para construirlo: murallas, puente elevadizo, etc.

Sin embargo, el objetivo principal, encontrar el castillo, no lo logramos conseguir todavía, por lo que recibimos una carta del “caballero triste” indicándonos con un mapa donde está el castillo en el que se encuentra retenida su dama.

Tras esta invitación, se realiza una salida didáctica al castillo (elegido por el docente), donde alumnado y profesorado van disfrazados. Allí son recibidos por el bufón, y la bruja, la cual se convierte en buena persona y nos deja rescatar a la princesa.

Desde mi punto de vista, este proyecto es muy adecuado para trabajarlo con el alumnado de infantil y sobre todo en la provincia de Jaén, debido a que en este lugar nos encontramos con el número más elevado de castillos de toda Europa y por tanto, es muy importante que el alumnado conozca desde edades tempranas su historia y patrimonio cultural más próximo, y se conciencien de la importancia de su conservación. Por otro lado, esta temática les llama mucho la atención, porque desde pequeños, a través de los dibujos que ven por televisión y los cuentos de hadas y príncipes que les cuentan sus padres, hace que estén familiarizados con estas historias y patrimonio monumental, lo que facilita el interés por trabajar acerca de algo que ya conocen, lo que les motiva y favorece en su desarrollo porque su implicación es mayor a la hora de realizar las actividades.

❖ LOS ROMANOS

Este proyecto fue llevado a cabo en el CEIP Gloria Fuertes de Jaén, por la tutora de 5 años, Gracia Moya, durante el primer trimestre del curso 2013/2014. Junto con ella han ido

trabajado a la vez Blanca Aguilar y Mamen Laínez debido a que la experiencia va a ser publicada próximamente por la editorial Anaya.

Algunos de los **objetivos específicos** de este proyecto son:

1. Observar y explorar su entorno físico, natural, social y cultural, generando interpretaciones de algunos fenómenos históricos vinculados a la cultura romana en España y fuera de ella, reconociendo sus huellas en nuestro mundo actual, para conocerlo y comprenderlo mejor.
2. Iniciarse en el uso de las matemáticas como respuesta a conflictos cotidianos, de manera funcional, así como acercarse al conocimiento y uso de los números romanos dentro de su dominio numérico.
3. Valorar las aportaciones históricas de la cultura romana en nuestro patrimonio, conocerlas e identificarlas, así como despertar la curiosidad y el amor hacia los restos históricos y la información que nos dan sobre las culturas antiguas.
4. Conocer las diferentes partes de la vivienda romana y lo que la vivienda actual ha heredado de ella.
5. Fomentar la curiosidad por conocer la forma de vida en otro tiempo: vestimenta, moneda, divertimentos culturales (carrera de cuadrigas, gladiadores, etc.).
6. Conocer el vocabulario vinculado con la cultura romana: ánfora, termas, acueducto, panteón, gladiador, túnica, toga, galera, circo, coliseo, cuadriga, etc.
7. Identificar los diferentes tipos de los mosaicos como una forma de expresión plástica en la antigüedad y elaborar un modelo de mosaico por parte del alumnado.

Desarrollo del proyecto

El proyecto comienza con la visita de Dioni, una ceramista que ha recibido una carta del Emperador Trajano en la que le encarga una factoría de un mosaico como el de Cástulo “a manos de buenos romanos” antes de que pasaran dos lunas. La ceramista va al aula para buscar ayuda porque le han dicho que los alumnos de esa clase son muy buenos investigadores. Al poner en la carta “a manos de buenos romanos”, se le está indicando de manera indirecta a los alumnos acerca de lo que tienen que investigar en este proyecto: quiénes eran, cómo vivían... para poder actuar como ellos y no ser confundidos con otra cultura.

A partir de este momento se empieza a investigar sobre qué es Cástulo, dónde se encuentra, qué es un mosaico, cómo se fabrican, etc. Una vez que los alumnos comienzan

a traer información de casa y se concluye que los orígenes son romanos, se comienza a profundizar el trabajo sobre esta cultura.

Una vez que el objetivo principal ha sido descubierto por el alumnado -el estudio del mundo romano- se realizan diversas actividades para adquirir los diferentes conceptos: vivienda, vestimenta, numeración, divertimentos culturales, monumentos, caligrafía, dioses, etc.

Tras investigar sobre los contenidos anteriores, se va a convertir el aula en una ciudad romana y cada equipo tendrá que elaborar un mural representando una temática diferente: Coliseo, casa romana, impluvium, representante con vestimentas romanas, etc.

Avanzado ya el proyecto y adquiridos unos conocimientos generales relacionados con la temática y profundizado el estudio de los mosaicos, se realiza una salida didáctica a la ciudad de Cástulo (Linares), para que el alumnado pueda conocer y vivir en primera persona estas obras, y puedan observar su composición para posteriormente elaborar uno en el aula. El mosaico elaborado por parte de los alumnos primeramente será con papel continuo, donde ellos fabricarán las piezas y así trabajarán la simetría matemática y el cálculo, y después fabricarán un mosaico grupal con piedras de diferentes tamaños, formas y colores.

Más adelante, van a recibir una carta del emperador Trajano en la que les invita a su ciudad, Itálica (Sevilla), donde tienen que llevar el mosaico que han fabricado. Tras esta invitación los alumnos comienzan a debatir e investigar sobre qué es Itálica, cómo tienen que ir vestidos a este lugar, porque Trajano quiere que sean verdaderos romanos. Después de responder a todas estas incógnitas, se realiza una salida didáctica a Itálica, donde alumnado y profesorado van disfrazados como auténticos romanos. Esta actividad fue llevada a cabo en el mes de Noviembre por el alumnado de 3º Grado en Educación Infantil de la Universidad de Jaén debido a que han estado coordinados centros educativos-universidad para el desarrollo de este proyecto.

Para finalizar el proyecto, Dioni vuelve a visitar el aula, donde todos los alumnos van a fabricar un pequeño mosaico con teselas de verdad.

Los resultados de este proyecto fueron positivos debido a que el alumnado adquirió los conocimientos que se pretendían alcanzar en el planteamiento y desarrollo del mismo. Esto fue comprobado en la salida didáctica a Itálica (Sevilla), porque el alumnado desarrolló actividades conceptuales, procedimentales y actitudinales en el desarrollo de la misma, mostrando así lo que habían aprendido sobre la cultura romana.

Desde mi punto, la publicación de este próximo proyecto va a tener un gran éxito entre el alumnado y profesorado de infantil debido a que permite conocer las costumbres de otras culturas, y esto es algo positivo a estas edades, y más aun en la actualidad, debido a que nos encontramos en una sociedad multicultural. Por lo tanto, el alumnado va a vivir en primera persona la posibilidad de convivir con otro niño o niña de otra cultura y al trabajar con este tipo de proyectos son conscientes de que no todos somos iguales, lo que redundará en que en el futuro no tengan problemas, sino todo lo contrario, interés por conocer otras culturas.

❖ LAS ELECCIONES

Este proyecto ha sido llevado a cabo en el CEIP Gloria Fuertes de Jaén en el curso escolar 2013/2014, ha estado implicado todo el alumnado de infantil, y se ha celebrado con ocasión del día de la Constitución.

Dicho proyecto consistía en elegir un mediador en cada una de las aulas de infantil para resolver los problemas que pudieran surgir a lo largo del curso.

Algunos de los **objetivos específicos** de este proyecto son:

1. Desarrollar la autonomía progresiva a través de la asunción de responsabilidades e iniciativas en las diferentes situaciones del aula, y emulando “lo que hacen los mayores”.
2. Valorar y reconocer el derecho a voto libre y secreto como uno de los elementos más importantes de nuestro sistema de organización social.
3. Enriquecer las capacidades afectivas y emocionales a través de vivencias que supongan aceptación de las diferencias, reflexionar sobre uno mismo, alegrar de los éxitos de otros, expresarse en positivo, en un proceso de construcción de un marco social rico, cooperativo y lleno de vínculos afectivos.
4. Establecer relaciones sociales satisfactorias en ámbitos cada vez más amplios, así como adquirir gradualmente pautas de convivencia y estrategias en la resolución pacíficas de problemas.
5. Valorar las aportaciones históricas que nuestros mayores han hecho a la convivencia pacífica como ciudadanos a través de las leyes en general y de la Constitución en particular.

6. Participar activamente en la construcción de una sociedad cívica y ciudadana en la pequeña sociedad que conforma el aula, al fin de transferir lo aprendido a la vida de la comunidad de pertenencia.

Desarrollo del proyecto

El proyecto de las elecciones, pequeño en tiempo de duración pero importante en capacidades desarrolladas, tuvo lugar en fechas cercanas a la celebración del día de la Constitución.

En este no se diseñaron en absoluto actividades ya tipificadas como propias para este día como confeccionar una bandera o “hablar” de derechos y deberes, sino que se propuso educar a los niños y niñas de infantil en el ejercicio de uno, quizás el más significativo de los derechos democráticos contenidos en la norma básica de los españoles: el derecho a voto.

Dicho proyecto comenzó con la aparición de unos carteles por los pasillos y aulas de infantil donde se podía leer “Elecciones a mediador”. Al entrar al aula, el alumnado empezó a leer estos carteles. Seguidamente en la asamblea comenzamos a cuestionarnos porque habían aparecido estos carteles con este mensaje. Cada uno de los alumnos/as fue dando su opinión personal acerca de lo que pensaba de lo ocurrido. Una vez expuestas todas las opiniones, pasamos a razonar que podría significar eso de mediador y elecciones. Por lo tanto dibujamos en la pizarra una tabla de doble entrada para escribir las aportaciones del alumnado. Tras dar la opinión cada uno de ellos, concretamos que íbamos a preguntar a los padres y madres haber si ellos podrían ayudarnos. Al día siguiente, el alumnado aportó mucha información relacionada con dicha temática y pudimos resolver el problema que antes desconocíamos porque no sabíamos que era eso de un mediador y unas elecciones. Por lo que pudimos llegar a la conclusión, de que el motivo por el que habían aparecido esos carteles era porque necesitábamos un mediador en la clase para resolver los problemas que surgieran en el aula, pero esto no iba a ser nada fácil porque teníamos que hacer unas elecciones.

Tras llegar a esta conclusión, comenzamos a buscar un buen mediador para la clase, para ellos comenzamos con las características que debe de tener un mediador (apareció en clase un cartel con dichas características). Una vez conocidas las características que debía de poseer un buen mediador pasamos a la presentación de candidatos, se realizó un pequeño mitin, donde cada niño y niña tenía que decidir por él/ella misma si iba ser un buen mediador y si era así se presentaba a sus compañeros y compañeras explicando en público porque él o ella era el mejor mediador y lo que iba a aportar si fuese elegido, es decir, tenía que convencer a sus compañeros/as de que él o ella era el mejor. Después de dicho mitin, se hizo una presentación

oficial de los candidatos a través de un mural con la foto de los mediadores seleccionador y elaboramos un censo electoral y unos DNI para las futuras elecciones que se iban a llevar a cabo en el aula.

Una vez elaborado dicho material comenzaron las elecciones, cada uno de los niños y niñas de la clase tenían que pasar por la mesa electoral con su DNI y su voto secreto para votar al mejor mediador de la clase. Tras las votaciones, se hizo el recuento de los votos y se publicaron las actas finales con el candidato a ser el mediador de la clase.

El mediador o mediadora que fue elegido, tuvo que darle las gracias a sus compañeros y compañeras por haberlo/a elegido y comprometerse a resolver los problemas que surgieran en la clase de la mejor manera posible.

Este tipo de proyectos es muy adecuado para trabajarlo en el aula de infantil debido a que los niños y niñas empiezan a tomar acuerdos a cerca de la persona que quiere que les represente a la hora de tomar decisiones. Esto va a ser positivo para ellos ya que en un futuro lo van a tener que hacer de manera formal y “obligatoria”, debido a que vivimos en una sociedad democrática en la cual tenemos que votar a una persona que va a llevar el cargo político de nuestro país, comunidad o ciudad. En el proyecto, a pesar de que es a un compañero o compañera de clase a que tienen que votar, estamos poniendo al alumnado ante la decisión de elegir a una persona u otra por lo que van a tener que valorar las características y cualidades de cada uno de los candidatos y valorar si será o no un buen mediador/a.

8. Conclusiones

Para poder llevar a cabo este Trabajo de Fin de Grado, ha sido necesaria una búsqueda de información acerca de esta temática -Aprendizaje Basado en Proyectos- que me ha permitido conocer y valorar conocimientos y datos de gran interés que anteriormente desconocía. Mediante dicha búsqueda he podido aprender a buscar, filtrar y seleccionar información y saberla plasmar de manera correcta en mi Trabajo Fin de Grado.

Además, he adquirido conocimientos sobre cómo se formulan o elaboran las citas y referencias bibliográficas en un trabajo de investigación, ya que anteriormente no había tenido la posibilidad de elaborar un trabajo de este tipo y con estas características.

Por otro lado, teniendo en cuenta todo lo expuesto en este trabajo, y a la luz de la investigación que he realizado, puedo afirmar que la metodología de trabajo por proyectos, resulta muy interesante para llevarla a cabo en las aulas de Educación Infantil debido a que a

través de ésta los alumnos y alumnas aprenden con más ilusión e interés, porque se trata de un aprendizaje significativo y son ellos los principales protagonistas del aprendizaje.

En mi futuro profesional me gustaría poder trabajar en mi aula de infantil con este tipo de metodología, porque además en mi periodo de prácticas he podido vivir en primera persona ambos tipos de metodologías de trabajo, y existe un notable cambio, tanto en la actitud como en la personalidad de los alumnos y alumnas que trabajan con una programación convencional a los que trabajan por proyectos. Estos últimos muestran gran entusiasmo por aprender y su involucración es mayor, porque sus aprendizajes están relacionados con sus temas de interés. Además aprenden jugando, que es algo que se debe tener muy en cuenta en estas edades tan tempranas, donde su mayor deseo es jugar, y a través de esta metodología se usa un elemento lúdico importante por parte del docente, que el alumnado no percibe de manera directa y es lo que lleva a un aprendizaje realmente significativo. Por otro lado, he de decir que las familias cada vez más están empezando a conocer este tipo de trabajos en las aulas y están pudiendo comprobar cómo sus hijos e hijas están adquiriendo unos amplios conocimientos debido a que se trabajan diversas temáticas y están a favor de este trabajo, ya que afirman que aprenden cosas que en un futuro les van a ser muy útiles.

En definitiva, desde mi punto de vista debería de existir un cambio de mentalidad en los actuales y futuros docentes respecto a la metodología de trabajo y debería empezar a expandirse el trabajo por proyectos porque el alumnado de infantil puede disfrutar aprendiendo y sus conocimientos serán adquiridos de una manera más lúdica y más eficaz, y sobre todo aprendiendo unos de otros. Y por último quiero añadir que a través del trabajo por proyectos se tienen en cuenta todas las capacidades de los alumnos y alumnas que componen la clase, independientemente de sus características físicas, psíquicas y evolutivas.

Considero que en la elaboración de este trabajo he podido trabajar y afianzar las siguientes competencias de mi titulación:

COMPETENCIA	
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
CFB29	Valorar la importancia del trabajo en equipo.

CFDD8	Promover el interés y respeto por el medio natural, social y cultural a través de proyectos didácticos adecuados.
CFB19	Comprender que la dinámica diaria en Educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente.
CFB21	Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificación de peculiaridades del periodo de 0-3 y del periodo de 3-6.

Cuadro 1: Competencias adquiridas. Fuente: Elaboración propia.

9. Bibliografía y webgrafía

• Bibliografía

- 📖 Aguilar, B. (2010). *Historia pedagógica: Los castillos*. Madrid: Grupo Anaya, S.A.
- 📖 Aguilar, B. (2010). *Historia pedagógica: Las elecciones*. Madrid: Grupo Anaya, S.A.
- 📖 Bassedas, E. Hugue, T. Solé, I. (2006). *Aprender y enseñar en educación infantil*. Barcelona: GRAÓ.
- 📖 Díez Navarro, C. (1995). *La oreja verde de la escuela: trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- 📖 Marchesi, Á. Martín, E. (1998). *Calidad de la enseñanza en tiempos de cambio*. Madrid: Alianza, D.L.

- 📖 Markham, T. (2003). *Manual para el aprendizaje basado en proyectos: una guía para el aprendizaje basado en proyectos orientado por estándares*. San José (Costa Rica): Fundación Omar Dengo.
- 📖 Martín García, X. (2006). *Investigar y aprender: cómo organizar un proyecto*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Instituto de Ciencias de la Educación: Honsori.
- 📖 Muñoz Sandoval, A. (2008). *Educación en valores y aprender jugando: propuesta didáctica globalizadora para Educación Infantil*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): MAD.
- 📖 Pitluk, L. (2007). *La planificación didáctica en Educación Infantil: las unidades didácticas, los proyectos y las secuencias didácticas*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): MAD.
- 📖 Pozuelos, F. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias*. Morón de la Frontera (Sevilla): I.G.M. Grafidós, S.L.
- 📖 Quinquer, D. (2004). Métodos para enseñar ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. (40), 7-22.
- 📖 Sanchindrián, C. Ruiz Berrio, J. (2012). *Historia y perspectiva actual de la educación infantil*. Barcelona: GRAÓ

- **Webgrafía**

📖 <http://www.enclavedocente.es/?p=177> [Consulta 05/04/2014 hora 19:15]

