



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*PROPUESTA DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA
PRIMARIA.*

“Pasapalabreando con los medios de transporte”



Autora: Miriam Ballesteros Sanz

Tutor académico: María José Arroyo Gonzále

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
"Pasapalabreando con los medios de transporte"

"Nunca consideres el estudio como una obligación, sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravilloso mundo del saber" (Albert Einstein)

RESUMEN

El sistema educativo a día de hoy necesita un gran cambio, convirtiendo a la enseñanza en un modelo de aprendizaje significativo dejando de lado la transmisión-recepción del paradigma tradicional. Las metodologías activas convierten al alumno en el protagonista de su propio aprendizaje, aprendiendo de una forma activa y dinámica. Además, de trabajar a través de los interés y necesidades del alumnado.

Asimismo, el trabajo en primer lugar nos introduce en una revisión bibliográfica sobre las metodologías activas, centrándonos en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), las inteligencias múltiples, la gamificación y el aprendizaje cooperativo. En segundo lugar, muestra una propuesta de intervención educativa basada en el ABP. Finalmente, se exponen los resultados y reflexiones obtenidos en la puesta en práctica.

PALABRAS CLAVE

Metodologías activas, Aprendizaje Basado en Proyectos, aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples, gamificación, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Today's educational system needs a great change, changing the teaching into a meaningful learning model surpassing the traditional transmission and reception paradigm. Active methodologies turn students into the subjects of their own learning, making it into an active and dynamic way. As well as we work through needs and selfishness of our students.

In this way, first this paper guiding us into a review about active methodologies, focusing into Problem Based Learning (PBL), the cooperative learning, multiple intelligences and gamification. At a second time, it shows a suggestion of an educational intervention based on PBL. Finally we show the post implementation facts and considerations that we obtained from our work.

KEY WORDS

Active methodologies, Problem Based Learning, Cooperative learning, Multiple intelligences, Gamification, Meaningful learning.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.	1
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	2
3. JUSTIFICACIÓN.....	2
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.	3
1. INNOVACIÓN EDUCATIVA: DESDE EL SIGLO XIX HASTA NUESTROS DÍAS.	3
2. METODOLOGÍAS ACTIVAS.	4
2.1. Aprendizaje Basado en Proyectos.	7
2.1.1. Origen del Aprendizaje basado en proyectos.	7
2.1.2. Qué es el ABP y sus características.	8
2.1.3. Roles del profesorado, alumnado y de las familias.	9
2.1.4. Beneficios e inconvenientes del ABP.	10
2.1.5. Cómo realizar un proyecto.....	12
2.1.6. La evaluación.	13
2.2. Aprendizaje cooperativo	14
2.3. Inteligencias múltiples.....	15
2.4. La gamificación.....	16
CAPÍTULO III. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN. PASAPALABREANDO CON LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.	17
1. JUSTIFICACIÓN.....	17
2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	18
3. OBJETIVOS Y CONTENIDOS	20
4. METODOLOGÍA	23
5. DESARROLLO DE LA SESIÓN.....	24
6. RECURSOS Y TEMPORALIZACIÓN	31
7. EVALUACIÓN.....	32
8. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO	33
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES	35
1. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO	35
1.1. Oportunidades del contexto en el que se ha desarrollado	36

1.2. Limitaciones del contexto en el que se ha desarrollado	36
2. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES	37
3. RECOMENDACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	39
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
ANEXOS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Metodologías activas	5
Tabla 2. Beneficios e inconvenientes del ABP.....	10
Tabla 3. El uso del juego como herramienta de enseñanza	17
Tabla 4. Objetivos y contenidos de aprendizaje	20
Tabla 5. Conocimientos previos	25
Tabla 6. El dominó	26
Tabla 7. Los cubos locos	26
Tabla 8. ¿Soy terrestre, marítimo o aéreo?	27
Tabla 9. El party	28
Tabla 10. ¿Pasado, presente o futuro?	29
Tabla 11. Pasapalabra	30
Tabla 12. Recursos y temporalización.....	31
Tabla 13. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	62
Tabla 14. Rúbrica para evaluar el trabajo en equipo	64
Tabla 15. Autoevaluación del docente	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pirámide de Aprendizaje de Edgar Dale.	7
Figura 2. Pasos de un proyecto.....	13
Figura 3. Aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo.....	15

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.

1. INTRODUCCIÓN

“Nunca consideres el estudio como una obligación, sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravilloso mundo del saber” (Albert Einstein)

Con esta frase queremos dar comienzo al presente Trabajo Fin de Grado. Pensamos que las metodologías activas son un buen método para que el alumnado desarrolle un aprendizaje significativo, primando la participación activa durante su proceso de enseñanza- aprendizaje. Además, con ellas se parten de las necesidades e intereses del alumnado, dando pie a que todos ellos se encuentren bastante motivados, convirtiéndoles en los verdaderos protagonistas de su aprendizaje y dejando en un segundo plano al docente.

Con las metodologías activas dejamos de lado a la enseñanza tradicional. Con ellas se pretende conseguir poner en contacto al alumnado con la realidad que vivimos en esta sociedad. Asimismo, podemos trabajar varias metodologías activas en una misma propuesta. Como es el caso de este trabajo, por lo que trabajaremos el Aprendizaje Basado en Proyectos (a partir de ahora ABP), las inteligencias múltiples, la gamificación y por último, el aprendizaje cooperativo.

La propuesta se llevará a cabo en el centro concertado “Colegio Claret” de Segovia. En el centro aunque trabajan de forma tradicional están integrando dentro de las aulas metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y las rutinas de pensamiento. Comentar que las clases tradicionales las intentan hacer mucho más activas con la ayuda de la pizarra digital, con ellas consiguen llamar la atención del alumnado y motivarles.

El trabajo que programamos a continuación hace un recorrido desde el siglo XIX hasta nuestros días, contándonos cómo ha evolucionado el sistema educativo. Después, introducimos de forma breve las metodologías activas, centrándonos sobre todo en el ABP. Acto seguido explicamos de forma breve cómo se trabaja y en qué consisten las inteligencias múltiples, la gamificación, y el aprendizaje cooperativo.

Una vez explicado la teoría de nuestro proyecto, damos paso a la propuesta educativa sobre los medios de transporte que trabaja todos los métodos comentados con anterioridad, explicando la puesta en práctica y finalizando el trabajo con unas conclusiones finales sobre este.

2. OBJETIVOS

A continuación, quedan plasmados los objetivos que pretendemos conseguir en este Trabajo Fin de Grado:

- ❖ Buscar y revisar fuentes bibliográficas acerca de las metodologías activas, centrándonos en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- ❖ Realizar una propuesta didáctica sobre los medios de transporte acorde al curso establecido, llevando a cabo las metodologías activas.
- ❖ Elaborar diferentes actividades propuestas para el nivel planteado previamente.
- ❖ Analizar los resultados obtenidos durante la puesta en práctica del proyecto.

3. JUSTIFICACIÓN

A día de hoy vivimos en una sociedad que los individuos nos desarrollamos a través de mucha información e incertidumbre, en la que las personas tienen que ser capaces de entender las complejas situaciones a las que nos exponemos y el aumento de información. Los docentes no debemos olvidar que en nuestra profesión estamos preparando a pequeños ciudadanos que en un futuro desarrollarán profesiones, habilidades, técnicas e instrumentos todavía por inventar (Pérez, 2016).

Pérez (2016) afirma: "Vivimos en un mundo con más preguntas que respuestas. Más que enseñar la respuesta correcta, hay que enseñar a preguntar las cuestiones adecuadas para entender y conformar el mundo contemporáneo" (p.10).

El actual trabajo se centrará en las metodologías activas. El Decreto 26/2016 afirma: "Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares" (p. 34466).

Las características que priman en estas metodologías activas requieren el desarrollo de roles y de actividades diferentes a las acostumbradas a realizar por los estudiantes y por los docentes. Los estudiantes desarrollarán las capacidades de ser autónomo, activo, reflexivo, cooperativo y responsable durante toda la propuesta educativa realizada por el docente (Fernández, 2006).

La metodología activa que primará en la propuesta educativa llevada a cabo será el ABP. Con esta metodología se quiere conseguir que el resultado final sea práctico. El alumno será en todo momento el protagonista de su aprendizaje aplicando esos conocimientos a situaciones reales, sin embargo el papel del docente servirá de guía guiándoles en su conocimiento, y dejará de lado el papel de transmisión-recepción. Por tanto, según el Decreto 26/2016 trabajar por proyectos beneficia "un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen

en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias" (p.34214).

Como hemos comentado anteriormente es imprescindible que los docentes abran las puertas a estas metodologías para que así el alumnado desarrolle un aprendizaje significativo y el espíritu crítico, a la vez que aprenda motivado trabajando según sus gustos e intereses.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

1. INNOVACIÓN EDUCATIVA: DESDE EL SIGLO XIX HASTA NUESTROS DÍAS.

A continuación, mostramos una evolución que ha ido surgiendo desde el silo XIX hasta nuestros días. Hablamos desde la metodología tradicional hasta las nuevas metodologías que tenemos a día de hoy.

Carbonell (2001), define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas.

Desde el siglo XIX hasta nuestros días, en España se ha notado un gran cambio en cuanto a la innovación en las escuelas. Pericacho (2014) afirma: "Se ha generado un rico legado de iniciativas que se han alejado total o parcialmente del modelo escolar tradicional, constituyendo un modelo escolar alternativo" (p.49).

A final del siglo XIX en los centros españoles se apreciaba un retroceso considerable en cuanto al material y lo pedagógico en relación con otros países industrializados. Metodologías autoritarias y memorísticas en las cuales el profesor era el que sabía todo y el que transmitía todos los conocimientos a los alumnos. (Pericacho, 2014).

En el primer tercio del siglo XX surgió la Escuela Nueva como crítica a la Escuela Tradicional. Su objetivo era centrarse en los gustos del niño y en el progreso de sus capacidades, convirtiendo al niño en un sujeto activo dentro de la escuela y siendo el protagonista de su propio aprendizaje.

Nosotros como futuros docentes no debemos olvidarnos que vamos a educar a futuros ciudadanos y les debemos convertir en personas competentes consiguiendo un desarrollo íntegro. Pérez (2016) afirma. "Vivimos en un mundo con más preguntas que respuestas. Más que enseñar la respuesta correcta, hay que enseñar a preguntar las cuestiones adecuadas para entender y conformar el mundo contemporáneo" (p. 10).

Según Blogget (2014) (citado en Pérez, 2016) afirma que:

La escuela convencional, academicista, mayoritaria en nuestro contexto, ha invertido de forma perversa la relación medios-fines: el aprendizaje de contenidos disciplinares y la superación de exámenes no pueden considerarse ni proponerse como fines válidos en sí mismos, sino como medios para facilitar el desarrollo de las cualidades o competencias humanas que consideramos valiosas. (p.10)

Por todo ello, la finalidad de la escuela educativa contemporánea no puede basarse en la enseñanza y aprendizaje de contenidos disciplinares, sino, más bien, en el desarrollo singular en cada individuo de estas cualidades, capacidades o competencias como sistemas complejos de comprensión y actuación (Pérez, 2016).

2. METODOLOGÍAS ACTIVAS.

Una vez comentado el recorrido del sistema educativo del pasado nos centraremos en las nuevas metodologías que podemos introducir los docentes en el aula.

Hoy en día el sistema educativo necesita un gran cambio para conseguir una enseñanza en la cual se centra en el propio aprendizaje de los alumnos, es decir, que forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para conseguir todo esto es necesario introducir nuevas metodologías activas en el aula.

Para ello vamos a empezar a definir el concepto de metodologías activas. Según el Grupo de Investigación en Metodologías Activas (GIMA), entienden por metodologías activas:

Son aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje. A la hora de realizar una programación educativa integral que prepare al alumnado para su profesión se ha de tener en cuenta lo que demanda la empresa: profesionales con habilidades tales como autonomía, desarrollo del trabajo en pequeños equipos multidisciplinares, actitud participativa, habilidades de comunicación y cooperación, resolución de problemas, creatividad, etc., aspectos que tienen que estar contemplados en el currículo. (Labrador y Andreu, 2008, p.6)

Por otra parte he encontrado otro concepto de metodologías activas en la cual Glaser (1991) hace referencia a que:

La enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina. Estas estrategias conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no

receptivo. La psicología cognitiva ha mostrado consistentemente, que una de las estructuras más importantes de la memoria es su estructura asociativa. El conocimiento está estructurado en redes de conceptos relacionados que se denominan redes semánticas. La nueva información se acopla a la red ya existente. Dependiendo de cómo se realice esta conexión la nueva información puede ser utilizada o no, para resolver problemas o reconocer situaciones (Glaser, 1991).

Las metodologías activas son aquellas que se centran en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en la que buscan tener conseguir cierta autonomía en ellos, y con el fin de aprender ante una situación ofrecida por el profesor. Por parte de los profesores tienen que saber muy bien de que se tratan estas metodologías e informarse para llevarlas a cabo lo mejor posible.

Nos podemos encontrar con varias metodologías activas que pueden tener un gran éxito de aprendizaje dentro de los diferentes aulas. A continuación, se definen todas las metodologías basados en diferentes autores como Berenguer (2016), Fernández (2006), Labrador y Andreu (2008), Puig (2009) y Sáez (2011).

Tabla 1.

Metodologías activas

METODOLOGÍAS	DEFINICIÓN
Aprendizaje Basado en Problemas	Los alumnos parten de un problema ofrecido por el profesor. El objetivo es trabajar en pequeños grupos y aprender a buscar la información necesaria para llegar a la comprensión total del problema, obteniendo una solución (Fernández, 2006).
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Los alumnos trabajan con problemas cotidianos de su día a día que han sido explicados previamente por el profesor. El objetivo es llevar a cabo este proyecto en un tiempo determinado resolviendo un problema mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades (Sáez, 2011; Fernández, 2006).
Aprendizaje cooperativo	Los alumnos trabajan en grupos reducidos desarrollando una actividad de aprendizaje. Su objetivo es complementarse y desarrollar la confianza entre todos los miembros del grupo, así como la comunicación, la coordinación y el compromiso entre ellos (Labrador y Andreu, 2008).

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
"Pasapalabreando con los medios de transporte"

Aprendizaje Servicio	Metodología didáctica que consiste en unir el aprendizaje de contenidos, competencias y valores en relación con actividades de servicio realizadas a la comunidad. Consiste en mejorar algo de la comunidad y el servicio el cual proporciona conocimientos y valores a los alumnos (Puig, 2009).
Estudio de casos	El docente les ofrece a los alumnos un caso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos y diagnosticarlo (Sáez, 2011).
Flipped classroom o clase invertida	El alumno tiene que asumir su rol de forma activa. Consiste en que el alumno trabaje por su cuenta los conceptos teóricos con herramientas ofrecidas por el profesor, principalmente vídeos o podcasts grabados por su profesor o por otras personas, después en clase se resuelven las dudas relacionadas con el material proporcionado (Berenguer, 2016).
Resolución de ejercicios y problemas	El profesor propone a los alumnos situaciones en las que tienen que desarrollar soluciones adecuadas mediante rutinas, la utilización de medios para transformar la información de la que disponen y la interpretación del producto final (Sáez, 2011).
Simulación y juego	El profesor ofrece a los alumnos un método interactivo donde les ayuda a afrontar situaciones que no están preparados para superar en la vida real, expresando sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentando con nuevas ideas y procedimientos (Fernández, 2006).

Fuente: elaboración propia (2019)

Los métodos de enseñanza en los cuales los alumnos están en todo momento activos, participativos, donde el aprendizaje es más formativo, es decir, se implican y se comprometen en la actividad, generan mucho más aprendizaje que los que solo son informativos. (Fernández, 2006)

Edgar Dale (1946) creó el "cono del aprendizaje" aunque él siempre lo ha llamado "cono de la experiencia", esta nos muestra qué métodos son los más efectivos en el aprendizaje de nuestros alumnos.

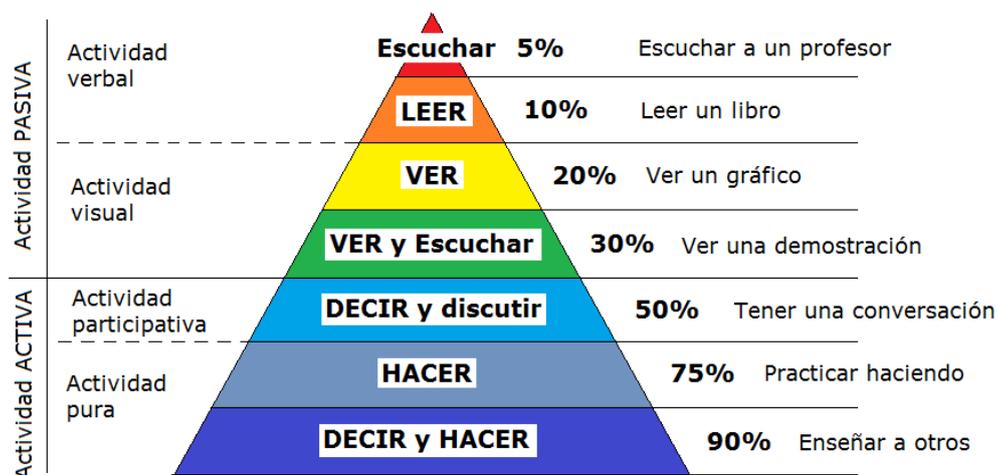


Figura 1. Pirámide de Aprendizaje de Edgar Dale.

Como podemos observar en la pirámide, todo aquello que realizan los alumnos de una forma más activa tiene mayor porcentaje de aprendizaje, mientras que las actividades en las cuales ellos están menos activos tienen un menor porcentaje de aprendizaje.

2.1. Aprendizaje Basado en Proyectos.

Anteriormente han sido definidas todas las metodologías activas, como ya ha sido anteriormente nombrado el presente trabajo girará en torno al ABP, al aprendizaje cooperativo, las inteligencias múltiples y a la gamificación.

2.1.1. Origen del Aprendizaje basado en proyectos.

El ABP según Galena (2006) "tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey" (p. 1-2).

Pozuelos (2007) expone que en la educación del diseño italiano del siglo XVI aparecen antecedentes del trabajo por proyectos. Fue en París donde se consolidó en la formación de determinados estudios artísticos y técnicos, más adelante, en el siglo XVII, surge en América del Norte y Europa.

Pozuelos (2007) afirma que a lo largo del siglo XIX, se consolidaron ciertas ideas y principios alternativos que se separaban del modelo tradicional de enseñanza. Pozuelos (2007) afirma:

En este contexto de cambio pedagógico y cultural surge la noción de proyecto, como estructura organizativa de la experiencia escolar que resultó ampliamente aceptada y rápidamente incorporada por la mayoría de las propuestas renovadoras que veían en esa distribución del currículum un formato más acorde

con sus planteamientos de una enseñanza basada en la intervención directa de los escolares. (p.15)

A final del siglo XIX, en Estados Unidos a través de la educación progresista se realizó una corriente que interpreta la enseñanza como una unión a la vida real del alumno y las asignaturas del currículo como una situación para la resolución de problemas. (Pozuelos, 2007). "Esta corriente fundamentada en las ideas de Dewey y su teoría de aprender haciendo se concretó en el conocido método de proyectos" (Pozuelos, 2007, p.15).

Este método de carácter globalizador que se interesa por los gustos de los alumnos basado en situaciones reales y con sentido social se articula para su desarrollo en un plan de trabajo o proyecto concebido como una unidad compleja de experiencia intencional y se estructura en cuatro fases: intención, preparación, ejecución y apreciación (Pozuelos, 2007).

2.1.2. Qué es el ABP y sus características.

El ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Harwell, 1997; Martí, 2010, citado en Martí, Heydrich, Rojas y Hernández, 2010, p.13)

En el ABP se desarrollan actividades de aprendizaje interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante. (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999, citado en Galeana, 2006, p. 2).

Bajo la perspectiva del docente, según Vergara (2016) afirma:

El ABP busca definir la enseñanza desde un marco distinto al de la enseñanza tradicional. Un modelo de enseñanza que se compromete con las necesidades formativas reales de tus alumnos, que conecta el currículo con sus intereses, utiliza su forma de aprender, entrena habilidades de pensamiento de orden superior, no excluye el aprendizaje cooperativo, el intercambio de información ni la conectividad, y tampoco la capacidad de comprometer a tus alumnos con el contexto en el que viven. (p.33)

A la hora de pensar en el tema el proyecto, nosotros como futuros docentes tenemos que dejar de lado nuestros gustos e interesarnos por los gustos e intereses de nuestros alumnos, ya que ellos van a ser los protagonistas del proyecto.

Algo común a todos los proyectos es que trabajan desde y para la realidad. No suplantamos la realidad para recorrer el camino del aprendizaje, sino que nos comprometemos con la realidad directamente (Vergara, 2016, p.35).

"El trabajo por proyectos supone un marco general que, en función de los referentes teóricos anteriormente expuestos, permite un tratamiento del currículum alternativo pero con variadas posibilidades prácticas" (Pozuelos, 2007, p. 32).

El trabajo por proyectos supone un marco general que permite un procedimiento del currículum con varias posibilidades prácticas (Pozuelos, 2007). Pozuelos (2007) expone lo siguiente:

- Una propuesta de carácter global. Perjudica las dimensiones que colaboran en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Eligen por incluir medidas innovadoras de carácter metodológico, curriculares, organizativas así como la práctica docente. Por otra parte, tiene que haber coherencia entre las demás asignaturas con el contenido principal del proyecto, pero que no es necesario integrar todas las asignaturas.
- Se articula en torno a una temática. La temática se elige a través de los gustos e intereses de los alumnos, así es entendida por todo el alumnado. Además, todos los alumnos deben seguir un proceso dialogado en el que despierten en ellos interés y les surjan preguntas a las que ellos mismos tienen que dar una respuesta razonada.
- Enseñanza y aprendizaje atiende a formas muy distintas de trabajar. Cuando realizamos un proyecto existe una secuencia, en las que se incluye el equilibrio entre las dimensiones personales y el desarrollo en equipo, los medios y recursos que se necesitan y, sobre todo, las características y necesidades de los alumnos.
- Una organización de la clase que favorece las interacciones. Durante el proyecto es muy importante que existan una serie de responsabilidades por parte de todos los alumnos y que el clima del aula se caracterice por el respeto y la aceptación.
- Atención a la diversidad. Los proyectos nos permiten que todos aquellos niños que sufran algún tipo de problema estén totalmente activos durante este y tengan una inclusión satisfactoria dentro del grupo.
- Evaluación se explica como un instrumento formativo. Durante los proyectos existe un largo proceso, en el que se valoran las producciones finales y las exposiciones presentadas ante los demás compañeros.

2.1.3. Roles del profesorado, alumnado y de las familias.

A continuación, mostramos los roles de los principales protagonistas del ABP, con esto sabemos cómo actuar en cada momento y a quién darle más importancia en el proyecto y a quien no.

El ABP es una metodología activa que cada vez los centros y el profesorado están introduciéndolo cada vez más en sus aulas. Es una forma de trabajar un tema a través de diferentes materias, esto conlleva una carga de trabajo mayor que las otras metodologías, pero un aprendizaje significativo para el alumnado.

a. Rol profesorado

En este caso el profesorado queda en un segundo plano, ya que el protagonista durante todo el proyecto es el alumnado. Es esencial que esté seguro de la propuesta educativa que va a llevar a cabo, de esta forma es difícil que el proyecto salga mal (Domínguez, 2003). El profesorado tiene una carga de trabajo al inicio del proyecto, ya que es el encargado de valorar el interés que este produce en el alumnado, decidir cuánto durará el proyecto, así como medir los propios conocimientos que se quieren trabajar (Algas et al., 2010). Son los encargados de desarrollar y dirigir todo el proyecto, por eso resulta muy importante lo comentado anteriormente de la seguridad. Durante el proyecto puede intervenir de modo general, es decir, organizando el tiempo y el espacio, y de una manera más concreta, es decir, interviniendo en todo aquello que sea necesario como ampliar o estructurar la información (Algas et al., 2010).

b. Rol alumnado

Los proyectos favorecen en gran medida al alumnado, ya que adquieren capacidades como dialogar, autocontrolarse, interactuar con los demás, y hacerse responsable de su propio aprendizaje porque ellos son los protagonistas reflexivos y críticos en todo momento de su proceso de aprendizaje. Con los proyectos los alumnos se vuelven mucho más autónomos (Domínguez, 2003).

c. Rol familias

El desarrollo de los proyectos implica de forma directa a las familias, ya que sin ellos muchas veces no podrían llevarse a cabo muchas de las actividades que se quieren conseguir, es decir, ellos son los encargados de ayudar a los alumnos con los materiales, con la búsqueda de información, entre otros (Domínguez, 2003).

2.1.4. Beneficios e inconvenientes del ABP.

Como bien cita Galeana (2006) en su artículo, muestra una serie de beneficios según diferentes autores como Blank, 1997; Dickinsion et al, 1998, Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997, Bryson, 1994; Reyes, 1998 y Blank, 1997; Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998. (p.3-4) y Maldonado (2008).

En cuanto a los inconvenientes Galeana (2006) y Tippelt y Lindemann (2001) nos expone los siguientes:

Tabla 2.

Beneficios e inconvenientes del ABP.

BENEFICIOS	INCONVENIENTES
<i>"Los alumnos desarrollan habilidades y competencias tales como colaboración,</i>	En el diseño del proyecto hace falta la ayuda del docente como especializado en

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 “Pasapalabreando con los medios de transporte”

<p>planeación de proyectos, comunicación, toma de decisiones, manejo del tiempo y solución de problemas” (Blank, 1997; Dickinsion et al, 1998, p.3).</p>	<p>los contenidos, el pedagogo y el tecnólogo, si fuesen necesarias las TIC. Todos teniendo una formación básica sobre su trabajo para la realización inicial del proyecto. Requiere de un diseño bien estructurado que lleva tiempo elaborarlo (Galeana, 2006).</p>
<p>“Aumentan la motivación. Se registra un aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las tareas” (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997, p.3). Los alumnos se motivan con la investigación, proponen y comprueban sus hipótesis en la vida real (Maldonado, 2008).</p>	<p>Cuando el tema no es del interés de algunos alumnos y no se sienten motivados con este resulta difícil iniciarles en el proceso de aprendizaje. Los alumnos que tienen ciertas experiencias de fracaso, tiene menos curiosidad en el proyecto que se va a realizar (Tippelt y Lindemann, 2001).</p>
<p><i>Combinación entre la enseñanza en el colegio y el entorno.</i> El alumnado recoge mayor información de conocimientos y habilidades cuando desarrollan un proyecto motivante. A través de los proyectos, los alumnos requieren de habilidades de orden superior obviando la memorización de la información. Se hace énfasis en cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Blank, 1997; Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998).</p>	<p>Dificultad para integrar y coincidir con los diferentes horarios de todos los profesores que van a participar en el proyecto. Además, los materiales a veces son difíciles de encontrar y por eso hay que realizarlos en casa o en el aula. Necesario tener disponibilidad y paciencia para la realización del proyecto. (Galeana, 2006).</p>
<p><i>“Desarrollo de habilidades de colaboración para construir conocimiento.</i> El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, entre ellos. Además, permite trabajar en grupos heterogéneos, fomentando, la creatividad y la autonomía” (Bryson, 1994; Reyes, 1998 y Maldonado, 2008).</p>	

Fuente: elaboración propia (2019)

2.1.5. Cómo realizar un proyecto.

Para elaborar un proyecto es necesario seguir una serie de fases o de pasos. Me he basado en los pasos que expone Vergara (2016) y se habla de dos elementos transversales que forman parte de los proyectos como la arquitectura y la evaluación:

1. *La ocasión.* En este paso se elige el tema del proyecto según los intereses de los alumnos, puede ser que este se elija con alguna noticia de actualidad o un suceso que haya llamado la atención de los alumnos. Cuando pensemos en un tema tenemos que ver qué posibilidades tenemos de trabajar los contenidos curriculares de cada área y los objetivos que queremos conseguir. Una vez que se tiene elegido el tema se empieza a buscar información y se elabora en grupos y con distintos recursos como mapas conceptuales, noticias de internet o de periódicos, imágenes, entre otros. Otras veces es el profesor quien se encarga ofrecer la información a los alumnos mediante vídeos o una carta. El tema que se lleve a cabo también puede afectar al centro en su conjunto, en este caso es necesario analizar las fortalezas y debilidades que tiene en relación a su desarrollo, es decir, ¿qué dificultades me encontraré por parte del centro o de los padres?
2. *Crear la intención.* En este paso tenemos que hacer que cada alumno haga suyo el tema, es decir, que sea el protagonista del proyecto. El aprendizaje debe tener unas características que comprometan a los alumnos con el proyecto que se va a llevar a cabo. Esto debe ser algo útil y que establezca vínculos afectivos con los alumnos. Es en este momento cuando los alumnos se vuelven a juntar en grupos pequeños para decidir las normas de funcionamiento del grupo, elaborando una rúbrica donde se escriban los distintos niveles de logro que se esperan.
3. *La mirada.* En este paso los alumnos ponen nombre al proyecto que van a llevar a cabo, se habla con ellos sobre las dudas e intereses que tienen sobre el tema. Se puede hacer una actividad con ellos, consiste en contestar en un papel a estas tres preguntas: ¿qué sabemos?, ¿qué queremos saber? y ¿cómo podemos averiguarlo? Esto se les puede realizar de diferentes maneras, con vídeos, con esquemas, con imágenes, entre otros.
4. *La estrategia.* Una vez diseñado el proyecto se debe materializar la investigación que se va a llevar a cabo. Desplegar las herramientas y complementar cada itinerario para que el proyecto permita obtener aquellos aprendizajes que los docentes se planteaban y los alumnos vean satisfechos sus intereses de aprendizaje sobre el tema tratado.
5. *La acción.* Durante la evolución del proyecto, los alumnos deciden qué utilidad se le va a dar al proceso de investigación-acción. Es en este momento en el que el trabajo se expone fuera del aula como resultado final.
6. *La arquitectura.* Mediante blogs, vídeos o diferentes materiales los alumnos y el profesor pueden exponer cómo se han realizado los materiales y productos

utilizados durante el proyecto. Todos los integrantes del grupo deben participar en la búsqueda de la información.

7. *La evaluación.* Esta se debe recoger durante todo el proyecto, tanto por parte de los alumnos como del profesor, así les permite reflexionar del proceso que llevan a cabo. Se realizan tres tipos de evaluaciones: la del profesor, las autoevaluaciones de cada alumno y las grupales.

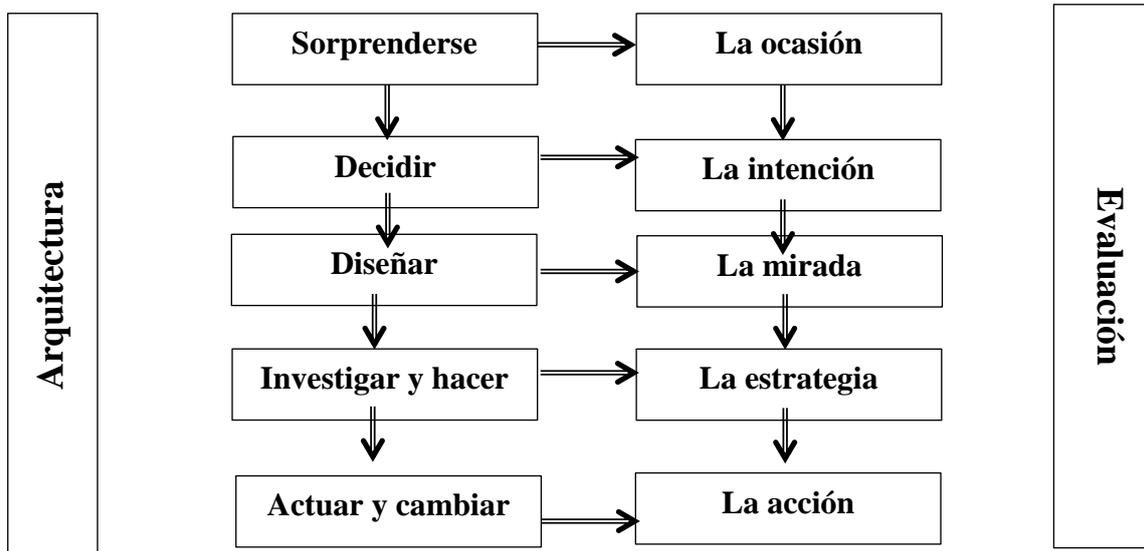


Figura 2. Pasos de un proyecto

2.1.6. La evaluación.

Vergara (2016) expone: "La evaluación es uno de los elementos del currículo más afectados por la burocracia y la tecnificación de la enseñanza. Hasta tal punto de que los términos evaluación y calificación han terminado asociándose como si fueran sinónimos" (p.55).

"La calificación es una herramienta de poder y exclusión. Sin embargo, la evaluación es un momento de reflexión en el aprendizaje" (Vergara, 2016, p.55). la evaluación es el momento dónde te das cuenta qué has aprendido, cómo podemos mejorar para llegar a nuestro objetivo principal. Esto relaciona al alumno directamente con el proyecto de aprendizaje (Vergara, 2016).

En el ABP la evaluación es un instrumento formativo que tras todo el proceso regulariza y favorece durante el transcurso sin dejar de lado la validez de las elaboraciones y productos finales significativos. No se basa solo en que los alumnos respondan correctamente las preguntas, sino que se valora el proceso, las elaboraciones y las exposiciones presentadas (Pozuelos, 2007).

La evaluación permite observar el desempeño y conocimiento que tienen los alumnos en relación al contenido que se trabaja. Los alumnos durante los proyectos aprenden a autoevaluarse, así como evaluar a sus compañeros (aprenden a dar a sus compañeros retroalimentación efectiva y constructiva). El profesor, sin embargo, tiene

que ver que sus alumnos entienden lo qué están haciendo, porqué es importante y cómo los va a evaluar. Todo esto es necesario para que los alumnos durante los proyectos se sientan motivados y activos (Galeana, 2006).

Es importante diferenciar entre retroalimentación, referida a la evaluación formativa y a la valoración, es decir, la evaluación sumativa. Durante el proyecto, los alumnos reciben una evaluación formativa por parte del profesor, de sus compañeros incluso de sí mismo, esto les permite comprender cómo se realiza un resultado final. Mientras que otros profesores utilizan la información de la evaluación formativa para calificar a los alumnos, otros profesores solo usan el resultado final como guía para la valoración. Por lo general, a los alumnos se les evalúa por el proceso que ha ido llevando durante el proyecto que por el resultado final (Galeana, 2006).

"Los alumnos deben participar en el desarrollo de la evaluación y tener una comprensión plena sobre ésta. Así aprenden a evaluar su propio trabajo" (Galeana, 2006, p.8).

2.2. Aprendizaje cooperativo

Antes de hablar del aprendizaje cooperativo vamos a hablar del aprendizaje colaborativo, ya que es un concepto que a menudo no se diferencian del aprendizaje cooperativo.

El trabajo colaborativo consiste en una conexión entre un conjunto de individuos que diferencian y contrastan diferentes maneras de ver las situaciones en las que exponen sus puntos de vista, de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción del conocimiento. Es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, producto de la interacción de los integrantes del equipo. (Guitert y Jiménez, 2000)

El objetivo fundamental del trabajo colaborativo es la construcción del aprendizaje consensuado mediante la cooperación de los miembros del grupo. En el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo. (Panitz, 1998, citado en Maldonado 2008)

Se puede confundir el trabajo colaborativo con el trabajo cooperativo, por eso vamos a definir los dos conceptos. La cooperación es una división de funciones basada en una repartición de la tarea, lo cual daría lugar a un segundo momento de ensamblaje grupal. Por otra parte, la colaboración sería, en cambio, un proceso colectivo desde el inicio, donde todos intervienen conjuntamente en la realización de la tarea. (Roselli, 2016, p. 223) En otras palabras el aprendizaje cooperativo es una división de tareas, mientras que en el trabajo colaborativo todos los alumnos realizan la actividad de forma conjunta.

Destacar lo planteado por Johnson y otros (1999) (citado en Maldonado, 2008), quien señala que el aprendizaje colaborativo: aumenta la seguridad en sí mismo, incentiva el desarrollo de pensamiento crítico, fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo, a la vez que disminuye los sentimientos de individualista.

En cuanto al aprendizaje cooperativo, comentar que es una de las metodologías activas más usada en los centros, ya que se intenta utilizar lo máximo posibles en todas las actividades que requieren de ayuda entre los alumnos, se pueden realizar por parejas o por grupos, dentro del contexto de enseñanza-aprendizaje (García, Traver y Candela,2001).

"En estos grupos, los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros de grupo completen la tarea de aprendizaje asignada" (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p. 5).



Figura 3. Aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo

2.3. Inteligencias múltiples.

Queremos trabajar las inteligencias múltiples, ya que no todos los alumnos tienen las mismas capacidades y habilidades por lo que queremos integrarlas en el proyecto.

Para Gardner el término inteligencia supone la capacidad para resolver problemas y crear productos en un entorno rico en contextos y naturalista. No se puede valorar la inteligencia de un individuo separándolo de su entorno natural de aprendizaje y pidiéndole que realice tareas que nunca ha hecho antes. (Armstrong, 2006, p.1)

Vergara (2016) afirma: "La inteligencia, para Gardner, se desarrolla a lo largo de la vida de las personas de formas muy diversas. Es una visión funcional en la que define ocho conjuntos de capacidades que llama inteligencias" (p.44).

- **Inteligencia lingüística:** Capacidad de buen uso de las palabras tanto de forma escrita como oral. Así como recordar información, exponer ideas o argumentos entre otros.
- **Inteligencia lógico-matemática:** Capacidad de razonar y utilizar bien los números y el razonamiento lógico.
- **Inteligencia espacial:** Capacidad de manejar y entender bien el espacio por donde se sitúa.
- **Inteligencia musical:** Capacidad de percibir, transformar y expresar el lenguaje sonoro.
- **Inteligencia interpersonal:** Capacidad de conocer los estados de ánimo, sentimientos, motivaciones de otras personas y responder con validez a los mismos.
- **Inteligencia intrapersonal:** Capacidad de conocer los propios estados de ánimos, sentimientos y motivaciones.
- **Inteligencia naturalista:** Capacidad de identificar y reconocer los elementos naturales.
- **Inteligencia cinético-corporal:** Capacidad del propio cuerpo para expresar ideas, sentimientos, realizar actividades o resolver problemas.

"Las inteligencias múltiples suponen una auténtica revolución en la forma de diseñar la enseñanza, ya que invita a entender que cada alumno aprende de forma distinta y todas son igualmente valiosas" (Vergara, 2016, p.44).

2.4.La gamificación.

Actualmente, los más pequeños dedican bastante tiempo a los juegos. Los videojuegos, los móviles y ordenadores han desarrollado un importante mercado que ha normalizado esta actividad más allá de la infancia. El juego se ha convertido en una constante en la vida de las personas como una herramienta de aprendizaje y de empoderamiento (Vergara, 2016).

"La gamificación es la utilización de los juegos para mejorar el aprendizaje y la motivación de los alumnos" (Vargas-Henríquez, García-Mundo, Género y Piattini, 2015).

"Uno de los vectores emergentes en la enseñanza apunta a la gamificación. El uso del juego como herramienta de enseñanza está convirtiéndose en un nicho de ideas y de recursos educativos." (Vergara, 2016, p.87)

Tabla 3.

El uso del juego como herramienta de enseñanza

¿Por qué jugar?	El juego es una actividad en la que tus alumnos se sienten dueños de la acción, les sirve para reafirmar su identidad y lo hacen en relación a su grupo de iguales. Además, el juego produce placer. Es una actividad que posee de forma intrínseca una motivación.
¿Para qué jugar?	Incorporar el juego en el inicio del proyecto, y también a lo largo del mismo, puede suponer dar un valor añadido a tu propuesta. El juego tiene unos efectos positivos hacia los alumnos como que les genera placer, dispara la creatividad o traslada el poder a las manos del alumno.
¿Cómo jugar?	Para incluir lo lúdico en el proyecto no es necesario hacer malabarismo o desarrollar unas capacidades creativas especiales. Tan solo es necesario hacer un sencillo ejercicio de dos movimientos: parar y desvestirla de la carga racional.

Fuente: (Vergara, 2016, p.87)

CAPÍTULO III. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN. PASAPALABREANDO CON LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.

1. JUSTIFICACIÓN

El objetivo principal del proyecto que exponemos a continuación es identificar los diferentes medios de transporte y conocer su uso, centrándonos desde el más antiguo hasta el más moderno.

Este proyecto está pensado para los alumnos de 1º de Primaria y se basa de forma directa en la asignatura de Ciencias Sociales, de la misma manera, pero de forma indirecta se basa en las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Educación Física. Para establecer los objetivos nos hemos basado en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, en concreto en el artículo 17. Sin embargo, para establecer los contenidos de este proyecto nos hemos basado en el Decreto 26/2016, de 21 de julio.

Hoy en día, el Decreto 26/2016, de 21 de julio, comenta que la materia de Ciencias Sociales integra diversas disciplinas que estudian a las personas como seres sociales y

su realidad en sus aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos. La finalidad de las Ciencias Sociales en esta etapa es desarrollar capacidades en los niños y niñas que les permitan tanto interpretar la realidad que les rodea como intervenir en ella, así como aprender a vivir en sociedad, conociendo los mecanismos fundamentales de la democracia y respetando las reglas de la vida colectiva. (p. 34265) Además, en el *bloque 3. Vivir en sociedad*, se busca la comprensión de la sociedad en la que vivimos aprendiendo diferentes aspectos como pueden ser las normas de convivencia, los grupos sociales que la forman y, además, aprender a respetar y valorar las diferencias que pueden existir, entre otras muchos aspectos que forman y que nos podemos encontrar en ella.

Hemos decidido trabajar los medios de transporte, ya que consideramos que es de vital importancia que desde bien pequeños aprendan el uso de los diferentes medios que tuvimos en el pasado, y como han ido evolucionando estos con el paso del tiempo. Aprender que a todos los sitios no se puede ir con el mismo medio, sino que para trasladarnos a diferentes lugares tenemos que utilizar un medio u otro según la distancia que haya entre el origen del viaje y el destino deseado.

Este proyecto, además trabajar por ABP, se basará también en las inteligencias múltiples, en la gamificación y en el aprendizaje cooperativo. Todas ellas intentan huir de las clases tradicionales que los estudiantes están acostumbrados e intentan desarrollar la motivación e interés por parte de los alumnos, así como a ayudarles en sus aprendizajes.

Respecto a las metodologías activas, el Decreto 26/2016, de 21 de julio afirma:

Han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares facilitando los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes. (p. 34214)

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Este proyecto se llevará a la práctica en el colegio concertado "Colegio Claret", situado en la provincia de Segovia. Atiende a las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato. El centro está situado en el centro de la ciudad de Segovia, tiene horario de mañana y de tarde (09:00h-13:00h/ 15:00h-16:30h) para las etapas de Educación Infantil y de Educación Primaria, para el resto de alumnos, es decir, Educación Secundario y Bachillerato solo tienen horario de mañana (por lo general de 08:30h-14:25h).

Alrededor del centro podemos encontrar los barrios de "El Carmen" y "El Salvador", de estos barrios podemos comentar que su nivel socioeconómico es medio-bajo aunque en el centro asisten alumnos con un nivel medio-alto. Los empleos que

ejercen las familias del centro son bastante diversos: estos empleos están relacionados con los sectores de producción secundarios y terciarios, más en concreto podemos comentar que son médicos, profesores, logopedas, otorrinos, dependientes en supermercados, entre otros. Algunos trabajan en la localidad de Segovia y otros se desplazan hasta Madrid.

Por lo general el nivel académico y cultural del alumnado del centro "Colegio Claret" es medio-alto. La mayoría de los alumnos pertenecen a la ciudad de Segovia y de pueblos cercanos a la localidad. El 5% o menos de los alumnos son de otros países. Muchos de estos han nacido en España, con padres inmigrantes, todos estos están integrados de la mejor forma en la sociedad segoviana. Respecto al nivel cultural podemos encontrar en Segovia monumentos históricos como el Acueducto de Segovia, la Catedral, el Alcázar y algunos museos como el Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente de Segovia, la casa de Antonio Machado, Real Casa de la Moneda o el Palacio Quintanar.

El colegio Claret dispone de 2 unidades de 1 año, 3 unidades de 2 años, en Educación Infantil dispone de 16 unidades. En Educación Primaria todos los niveles educativos tienen 4 líneas, es decir, en total 24 unidades. Sin embargo, en Educación Secundaria dispone de 16 unidades y en Bachillerato de 6. Por lo tanto, el centro tiene un total de 1588 alumnos.

En cuanto a las características cognitivas y de aprendizaje de los alumnos de 1º de Primaria, nivel para el que está asignado este proyecto, cabe destacar que se trata de un grupo de alumnos los cuales se distraen mucho, pero en general tienen cierto interés por aprender cosas nuevas. A todos los niños se les ve con muchas ganas e ilusión por aprender cada día algo nuevo y diferente. Se les nota mucho cuando están aburridos o cuando están concentrados en su trabajo. A la hora de tomar decisiones, es decir, de contestar a alguna pregunta hay niños que levantan rápido la mano y dicen lo primero que les viene a la cabeza y hay otros alumnos que son más reflexivos y piensan antes de hablar. Son alumnos que reflexionan bastante y antes de contestar a una pregunta buscan relación con su día a día. En las exposiciones se ve que todos tienen fluidez a la hora de hablar, utilizan un vocabulario fácil para acordarse mientras están hablando y les resulte tener una exposición fluida.

En cuanto a la organización de la clase es por grupos de trabajo, heterogéneos, es decir, los alumnos que les cueste más su proceso de aprendizaje se encuentran situados al lado de otro alumno que tenga menos dificultades. Trabajarán por la metodología de aprendizaje cooperativo mientras el proyecto se lleve a cabo, dentro de estos cada alumno tiene un rol que tienen que cumplir dentro de su grupo: organizador, secretario, moderador y coordinador.

3. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

A continuación, mostramos los objetivos generales que encontramos dentro de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, en el artículo 17 se exponen los objetivos de la etapa de Educación Primaria. En este caso, propondremos alcanzar los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

A continuación, mostramos una tabla que se encuentra dividida por las diferentes asignaturas que engloban este proyecto (Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Ciencias Sociales) con sus respectivos objetivos y contenidos que pretendemos conseguir en cada actividad. Para la realización de los contenidos del curso 1º de Primaria nos basamos en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Tabla 4.

Objetivos y contenidos de aprendizaje

	OBJETIVOS	CONTENIDOS
	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar la expresión oral.- Comprender las diferentes adivinanzas de los medios	Bloque 1. Comunicación oral, hablar y escuchar. <ul style="list-style-type: none">- Estrategias y normas en el

<p>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</p>	<p>de transporte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la estructura de una noticia. - Trabajar la creatividad y la imaginación. 	<p>intercambio comunicativo: participación, exposición clara, respeto al turno de palabra, entonación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de textos orales según su tipología. - Ampliación de vocabulario. <p>Bloque 2. Comunicación escrita: leer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de textos leídos en voz alta. - Lectura de distintos tipos de texto: descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, literarios. <p>Bloque 3. Comunicación escrita: escribir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas. <p>Bloque 4. Conocimiento de la lengua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del abecedario e iniciación al orden alfabético.
<p>MATEMÁTICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir números pares e impares. - Realizar sumas con llevadas. - Resolver sumas y restas. - Reconocer si los medios son terrestres, marítimos o aéreos. 	<p>Bloque 2. Números</p> <ul style="list-style-type: none"> - La unidad y la decena. - Números pares e impares. - Sumas y restas hasta el 99. - Utilización de algoritmos estándar en la suma y la resta y automatización de

		los mismos.
EDUCACIÓN FÍSICA	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar gestos sobre los medios de transporte usando su propio cuerpo. 	<p>Bloque 2. Conocimiento corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal. Partes del cuerpo en sí mismo y su intervención en el movimiento. Posibilidades y limitaciones motrices. <p>Bloque 5. Actividades físicas artístico-expresivas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de las posibilidades corporales expresivas del cuerpo y del movimiento. - Imitación de personajes, objetos y situaciones. - Observación y comprensión de mensajes corporales sencillos. - Disfrute mediante la expresión a través del propio cuerpo. Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros. - Participación en situaciones que supongan comunicación corporal. - Reconocimiento y respeto por las diferentes formas de expresarse.
	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los medios de transporte y su uso. - Diferenciar las nociones temporales: pasado, 	<p>Bloque 3. Vivir en sociedad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los medios de transporte.

CIENCIAS SOCIALES	presente y futuro. - Analizar la manera de desplazarse de los seres humanos a lo largo de la historia.	Bloque 4. Las huellas del tiempo - Nociones y categorías temporales básicas: antes, después, pasado, presente y futuro. - Acontecimientos del pasado y del presente.
--------------------------	---	---

Fuente: elaboración propia (2019)

4. METODOLOGÍA

La metodología que llevaremos a cabo en este proyecto está formada por el ABP, las inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo y la gamificación, consiguiendo así un resultado final positivo, primando el primero.

Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en él la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias. (ORDEN EDU/519, p.44222).

Para el proyecto nos hemos decantado por una metodología activa y participativa donde el alumnado es el protagonista y constructor de su propio aprendizaje, por lo que deja de ser un mero receptor de conocimientos para convertirse en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con la metodología de ABP queremos conseguir dejar atrás la metodología tradicional de la que estamos acostumbrados a ver en el aula, para conseguir un aprendizaje significativo y motivador a través de los proyectos. De esta manera pretendemos alcanzar que los alumnos además de trabajar un tema en concreto en una asignatura, lo trabajen de forma transversal de una forma activa y dinámica en la mayoría de las actividades propuestas.

Tokuhama (citado en Paci, 2012) afirma que hoy los alumnos se aburren porque no son el centro de atención lo que sucede es que el foco está puesto en el maestro y no en el alumno, que es el que verdaderamente importa, por lo que el alumno debe ser el protagonista de las clases, no el maestro.

La metodología en todo momento va a ser flexible, no queremos tener una metodología directiva en la cual el niño siga las indicaciones del docente, sino todo lo

contrario, el docente será el que se amolde a las necesidades e intereses del alumnado y se producirán todos los cambios necesarios, así como los requieran los alumnos.

El rol del docente ante este tipo de metodología se ve alterado y modificado frente al existente en las metodologías más tradicionales, este deja atrás su papel de transmisor de conocimientos para pasar a convertirse en un guía en la construcción de conocimientos. Además, este debe encargarse de crear situaciones o ambientes donde se propicie el aprendizaje significativo. Así como, aprovechar la curiosidad del propio alumnado.

La docente en todo momento tendrá un papel fundamental dentro del proyecto, facilitando el aprendizaje al alumnado, sin olvidarse que el alumno es el principal protagonista de su propio aprendizaje. Además, deberán ofrecer diferentes oportunidades de aprendizaje a los estudiantes. Serán las encargadas de tener presentes las preguntas y las reflexiones para conseguir que el alumnado tenga un pensamiento crítico sobre el tema tratado.

El alumnado asumirá la responsabilidad de su proceso de aprendizaje, tendrán que compartir la información buscada previamente en sus casas con la ayuda de sus padres, así como estar atentos en todo momento a lo que exponen sus compañeros. Tendrán que aprender a resolver los problemas que surjan en los diferentes grupos, para conseguir ser autónomos de su propio aprendizaje, además de buscar estrategias para la resolución de las actividades, sin olvidarse de los roles que ejercen dentro de los equipos (organizador, secretario, moderador y coordinador).

Con esta metodología lo que se quiere conseguir es que los conocimientos de los que ya disponen los alumnos deben ser suficientes y les deben ayudar a construir los nuevos aprendizajes que se propondrán en el problema. El contexto y el entorno deben favorecer el trabajo individual, autónomo y grupal que los alumnos llevarán a cabo, es decir, la comunicación con los docentes y el acceso a la información. (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 2012, p. 42)

A parte de trabajar la metodología activa sobre el ABP, pretendemos trabajar el trabajo en grupo incentivando la colaboración entre iguales dándoles la oportunidad de conocerse, compartir y buscar información sobre el proyecto que queremos presentar.

Así, entendemos como metodologías activas aquellas en las que el alumnado tiene alto grado de participación y la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso (Fernández, 2006. Citado por Caballero San José, 2016, p. 17).

5. DESARROLLO DE LA SESIÓN

El proyecto que presentamos seguidamente está basado en el programa de televisión "*Pasapalabra*". Cada actividad realizada son diferentes pruebas que los grupos tienen

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 “Pasapalabreando con los medios de transporte”

que pasar, por cada actividad se les irá dando segundos acumulativos según el comportamiento/ actitud, creatividad u originalidad que tengan. Las actividades planteadas estarán pensadas para trabajar las asignaturas de Lengua y Literatura Castellana, Matemáticas, Ciencias Sociales y de forma indirecta Educación Física. Al final de todas las pruebas se sumarán los puntos que hayan acumulado en las diferentes actividades para realizar el roscó final.

❖ **Actividad inicial.**

Tabla 5.

Conocimientos previos

ACTIVIDAD 1. CONOCIMIENTOS PREVIOS (ver anexo I)	
FECHA	26 de Abril de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos.
EJE DEL RETO	Conocer los diferentes medios de transporte, tanto del pasado como del presente, así como investigar sobre los medios de transporte del futuro.
CONTENIDO PRINCIPAL	Descubrimiento de los diferentes medios de transporte usados en el pasado, en el presente y en el futuro.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Imágenes de los medios de transporte desconocidos por los alumnos.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Lingüística, interpersonal e intrapersonal.
METODOLOGÍA	La actividad se realizará en gran grupo en una asamblea. La docente estará pendiente de todo lo que cuentan los alumnos y así poder ayudarles a expresarse mejor. Será la encargada de dar turno de palabra a los alumnos para que estos no hablen a la vez y se puedan escuchar todos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Los alumnos se sentarán y realizaremos una pequeña asamblea donde se pondrán en común toda la información que los alumnos han buscado sobre los medios de transporte. Además, la docente llevará preparado diferentes imágenes de medios de transporte desconocidos para los alumnos y les ofrecerá información sobre ellos en caso de que los alumnos no hayan comentado nada al respecto de estos.

Fuente: elaboración propia (2019)

❖ **Actividades de lengua castellana y literatura.**

Tabla 6.

El dominó

ACTIVIDAD 2. EL DOMINÓ (ver anexo II)	
FECHA	29 de abril de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos.
EJE DEL RETO	Entender las diferentes adivinanzas de los medios de transporte del pasado y del presente.
CONTENIDO PRINCIPAL	Conocimiento de los diferentes usos de los medios de transporte del pasado y del presente.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Tarjetas para el dominó.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Lingüística, interpersonal e intrapersonal.
METODOLOGÍA	Los alumnos se dividirán por grupos en los cuales tienen que leer y entender todas las adivinanzas, en caso de que no las entiendan se ayudarán entre ellos o tendrán que pedir ayuda al docente. El docente en todo momento estará pendiente de todos los grupos por si tiene alguna duda y para ir apuntando el comportamiento de los integrantes de los equipos para los segundos acumulativos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Cada tarjeta de dominó tiene una imagen de un medio de transporte en el lado izquierdo y una adivinanza de otro medio de transporte distinto al de la imagen. Cada grupo tendrá 30 tarjetas que se tendrán que repartir entre los 4 ó 3 integrantes del grupo y jugar como un dominó normal.

Fuente: elaboración propia (2019)

Tabla 7.

Los cubos locos

ACTIVIDAD 3. LOS CUBOS LOCOS (ver anexo III)	
FECHA	3 de mayo de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	120 minutos.
EJE DEL RETO	Inventar noticias con las diferentes imágenes expuestas en los cubos, sin dejar de lado los medios de transporte.
CONTENIDO PRINCIPAL	Conocimiento de la lengua oral y de la estructura de una noticia.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Cubos de papel con diferentes imágenes y pizarra digital.
INTELIGENCIAS	Lingüística, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

MÚLTIPLES	
METODOLOGÍA	La actividad expuesta será individual y grupal. Cada alumno en su grupo tendrá que realizar una noticia con los diferentes cubos, una vez que lo han hecho todos los alumnos, tendrán que pensar una noticia entre los miembros de cada equipo. El docente en todo momento estará pendiente de todos los grupos por si tiene alguna duda y para ir apuntando el comportamiento de los integrantes de los equipos para los segundos acumulativos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Cada grupo tendrá 6 cubos de papel en los cuales en cada cara hay una imagen. Dos cubos serán de medios de transporte, dos de paisajes y los otros dos restantes serán de personajes ficticios. Los alumnos tendrán lanzar al aire los cubos de uno en uno, una vez que hayan lanzado todos los cubos tendrán que pensar una noticia con las imágenes que les hayan salido. La noticia habrá sido explicada previamente de la actividad para que ellos sean conscientes de la estructura de la noticia. De todas formas la estructura de la noticia se les facilitará en la pizarra digital. Una vez que todos los grupos han pensado su noticia saldrán a exponérsela a todos sus compañeros, en esta actividad también se premiará la creatividad y la originalidad.

Fuente: elaboración propia (2019)

❖ **Actividades de matemáticas.**

Tabla 8.

¿Soy terrestre, marítimo o aéreo?

ACTIVIDAD 4. ¿SOY TERRESTRE, MARÍTIMO O AÉREO? (ver anexo IV)	
FECHA	30 de abril de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos.
EJE DEL RETO	Reconocer los medios de transporte según su desplazamiento.
CONTENIDO PRINCIPAL	Conocimiento de los diferentes medios de transporte según su modo de desplazarse.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Tarjetas del memory.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Lingüística, interpersonal, intrapersonal y lógico-matemática.
METODOLOGÍA	La actividad será grupal. Los alumnos serán los responsables de su proceso de aprendizaje, ayudándose entre ellos en caso de tener alguna duda. El docente en todo momento estará pendiente de todos los grupos por si tiene alguna duda y para ir apuntando el comportamiento de los integrantes de los equipos para los segundos acumulativos.

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 “Pasapalabreando con los medios de transporte”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Ofreceremos a los alumnos 42 tarjetas de las cuales 22 serán medios de transporte y las otras 22 tarjetas restantes serán imágenes por donde se desplacen los diferentes medios de transporte expuestos anteriormente. Por turnos los alumnos tendrán que ir levantando dos tarjetas y conseguir el medio de transporte con su respectiva imagen según por donde se desplace ese medio, en caso de que no sea correcto se darán la vuelta a las dos tarjetas, así hasta tener todas las tarjetas dadas la vuelta.
-----------------------------------	---

Fuente: elaboración propia (2019)

Tabla 9.

El party

ACTIVIDAD 5. EL PARTY (ver anexo V)	
FECHA	2 de mayo de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	90 minutos.
EJE DEL RETO	Resolver las diferentes sumas y restas, así como reconocer los números pares e impares, trabajando a la vez la expresión corporal.
CONTENIDO PRINCIPAL	Conocimiento de los números pares e impares y de las sumas y restas hasta el número 99.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Tablero del party.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Lingüística, interpersonal, intrapersonal, lógico-matemática y cinético-corporal.
METODOLOGÍA	Los alumnos trabajarán en gran grupo separándose por grupos en los que tendrán que hablar sobre cuál es la respuesta correcta en cada tirada. La actividad se realizará en gran grupo. El docente en todo momento estará pendiente de todos los grupos por si tiene alguna duda y para ir apuntando el comportamiento de los integrantes de los equipos para los segundos acumulativos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	En el fondo de la clase hay una tarima donde se realizan todas las asambleas, será ahí donde pongamos el tablero del party y empecemos a jugar. Lo jugaremos por grupos de trabajo. En alguna casilla nos encontraremos con diferentes sumas y restas las cuales tienen que resolver de forma correcta para realizar una prueba, en otras casillas nos encontraremos con “retroceda al número impar anterior” o “avanza una casilla al siguiente número par”. Las pruebas que tendrán que realizar son de mímica, preguntas sobre los medios de transporte y definiciones. El primero que llegue a

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 “Pasapalabreando con los medios de transporte”

	la meta conseguirá “x” segundos, o perderá según el comportamiento que hayan tenido.
--	--

Fuente: elaboración propia (2019)

❖ **Actividades de ciencias sociales.**

Tabla 10.

¿Pasado, presente o futuro?

ACTIVIDAD 6. ¿PASADO, PRESENTE O FUTURO? (ver anexo VI)	
FECHA	2 de mayo de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	120 minutos.
EJE DEL RETO	Clasificar los medios de transporte del pasado y del presente, además de inventar un medio de transporte para el futuro.
CONTENIDO PRINCIPAL	Conocimiento de las diferentes categorías temporales básicas: pasado, presente y futuro.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Tarjetas con diferentes medios de transporte y cajas para la clasificación.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Lingüística, interpersonal, intrapersonal y espacial.
METODOLOGÍA	La actividad se realizará en grupos. Utilizarán la información buscada por todos los integrantes del grupo para crear su propio medio de transporte del futuro. El docente en todo momento estará pendiente de todos los grupos por si tiene alguna duda y para ir apuntando el comportamiento de los integrantes de los equipos para los segundos acumulativos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	La actividad se realizará en grupos. Se trabajará la creatividad y la originalidad en la actividad del futuro. Los alumnos tendrán tres cajas con diferentes tarjetas con imágenes de medios de transporte. Tendrán que clasificar los diferentes medios de transporte según sean del pasado o presente. Respecto al futuro, los alumnos tendrán que escoger dos medios de transporte que les gusten mucho y separar en sílabas los transportes escogidos, de cada palabra tendrán que escoger una sílaba y formar una nueva palabra dando nombre a un nuevo medio de transporte del futuro. Tendrán que pensar qué características tiene su transporte trabajando así la creatividad y la originalidad.

Fuente: elaboración propia (2019)

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 “Pasapalabreando con los medios de transporte”

Tabla 11.

Pasapalabra

ACTIVIDAD 7. PASAPALABRA (ver anexo VII)	
FECHA	3 de mayo de 2019.
TEMPORALIZACIÓN	90 minutos.
EJE DEL RETO	Evaluar el conocimiento adquirido mediante las diferentes actividades propuestas en este proyecto.
CONTENIDO PRINCIPAL	Comprensión de las diferentes definiciones de cada letra, además del conocimiento sobre los medios de transporte.
ESPACIOS	Aula ordinaria.
MATERIALES	Roscas de pasapalabra y preguntas previstas.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	Lingüística, interpersonal e intrapersonal.
METODOLOGÍA	La actividad se realizará en grupos. Los alumnos tienen que ayudarse entre ellos cooperando para buscar la respuesta correcta y acabar el rosco antes de los segundos previstos. El docente en este caso será el moderador de esta prueba y el encargado de leer las preguntas, aunque estará pendiente de todos los grupos por si tienen alguna duda y ayudarles a resolver las respuestas.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Esta prueba consiste en ir respondiendo todas las preguntas sobre los medios de transporte desde la A a la Z. todos partirán desde los 60 segundos, aunque no todos tendrán los mismos segundos, ya que podrán ganar más segundos durante las diferentes pruebas realizadas previamente. Cada grupo tendrá una hoja con un rosco de pasapalabra, aunque el rosco grande irá rotando por todos los grupos, es decir, empezamos por el grupo 1 cuando este pase palabra dirá “pasapalabra” y se pasará al grupo 2, lo mismo sucederá si el grupo falla. En caso de que la respuesta sea incorrecta los propios alumnos tendrán que colorear de color roja la letra fallada y pasar el rosco al siguiente grupo. Los segundos irán pasando, solo se pararán cuando pasen el rosco al siguiente grupo, por lo tanto tienen que ser responsables de ir controlando los segundos, ya que si estos se les acabaran no podrían seguir con la prueba.

Fuente: elaboración propia (2019)

6. RECURSOS Y TEMPORALIZACIÓN

Tabla 12.

Recursos y temporalización

RECURSOS				
	MATERIALES	TEMPORALES	HUMANOS	ESPACIALES
ACTIVIDAD 1	Imágenes de los medios de transporte desconocidos por los alumnos.	Fecha: 26 de abril de 2019. Duración: 60 minutos.	Docente y tutora de la clase y alumna de prácticas.	Aula ordinaria.
ACTIVIDAD 2	Tarjetas para el dominó con sus respectivas adivinanzas e imágenes.	Fecha: 29 de abril de 2019. Duración: 60 minutos.	Docente y tutora de la clase y alumna de prácticas.	Aula ordinaria.
ACTIVIDAD 3	Cubos de papel con diferentes imágenes y pizarra digital.	Fecha: 3 de mayo de 2019. Duración: 120 minutos.	Docente y tutora de la clase y alumna de prácticas.	Aula ordinaria.
ACTIVIDAD 4	Tarjetas del memory.	Fecha: 30 de abril de 2019. Duración: 60 minutos.	Docente y tutora de la clase y alumna de prácticas.	Aula ordinaria.
ACTIVIDAD 5	Tablero del party, reloj de arena y tarjetas para las diferentes pruebas.	Fecha: 2 de mayo de 2019. Duración: 90 minutos.	Docente y tutora de la clase y alumna de prácticas.	Aula ordinaria.
ACTIVIDAD	Tarjetas con diferentes medios de	Fecha: 2 de mayo de 2019.	Docente y tutora de la clase y alumna	Aula ordinaria.

6	transporte y cajas para la clasificación.	Duración: 120 minutos.	de prácticas.	
ACTIVIDAD 7	Rosco de pasapalabra pequeño y otro grande, y preguntas previstas.	Fecha: 3 de mayo de 2019. Duración: 90 minutos.	Docente y tutora de la clase y alumna de prácticas.	Aula ordinaria.

Fuente: elaboración propia (2019)

7. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto busca evaluar todo el proceso y no sólo el resultado. Queremos que la evaluación se caracterice por ser una evaluación formativa y compartida con el alumnado con el propósito de que sea una parte relevante del proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado. Pretendemos evaluar el comportamiento y la actitud del alumnado, no solo los conocimientos adquiridos durante el proyecto. Para ello, dividiremos el proceso de evaluación en tres fases:

- **Evaluación inicial:** la actividad inicial del proyecto estará destinada a conocer cuáles son las ideas previas que el alumnado tiene sobre el tema que abordaremos en el proyecto, así de esta manera conoceremos el punto de partida de este y a partir de ahí ir desarrollándolo.
- **Evaluación continua:** durante el desarrollo de las diferentes actividades evaluaremos a nuestro alumnado mediante la observación directa y aportación de *feed-back*.
- **Evaluación final:** llevaremos a cabo una evaluación compartida con el alumnado, en la que, mediante el diálogo y la reflexión y propia autoevaluación de este, se pondrán en común el punto de vista de ambas partes para consensuar la nota final. No es lo más indicado evaluar al alumnado mediante una nota numérica, aunque por orden establecido del sistema educativo es necesario. Esta fase no se llevará a cabo en el proyecto por falta de tiempo de la programación.

“El Aprendizaje Basado en Proyectos busca dar valor a los contenidos de aprendizaje, con vistas a producir acciones concretas sobre el entorno y ser relevante y útil para los propios alumnos” (Vergara, 2016, p.169). Estos elementos para el ABP son esenciales para la reflexión y por tanto para la evaluación”.

Vergara (2016) afirma:

“Una evaluación que solo atiende a la rendición de cuentas sobre adquisición de contenidos es algo estático y sitúa al alumno en una posición pasiva. Se convierte en

un mero objeto etiquetado. Es necesario pensar la evaluación como una herramienta del aprendizaje". (p.168)

Para ello queremos conseguir que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje de una forma activa y dinámica, en la cual surja la motivación de los alumnos para la búsqueda de información.

ALUMNADO

- ❖ En relación a los criterios y a los estándares de aprendizaje que establece el *DECRETO 26/216, de 21 de julio*.(Anexo VIII)
- ❖ Realización del Pasapalabra final y party.
- ❖ En relación al trabajo en equipo utilizaremos una rúbrica. Lo que se tiene en cuenta en esta rúbrica son los segundos, es decir, cuanto mejor cumplan la rúbrica muchos más segundos pueden conseguir. (Anexo IX)
- ❖ Autoevaluación del alumnado. Al final del proyecto realizamos una autoevaluación en la cual los alumnos tenían que color una pinza según los contenidos aprendidos en el proyecto. La primera cara significa he aprendido mucho, la segunda he aprendido la mayoría de los contenidos, la tercera he aprendido algo, la cuarta he aprendido muy poco, y por último, la quinta no he aprendido nada. (Anexo X)

DOCENTE

- ❖ Para la autoevaluación del docente utilizaremos una rúbrica.(Anexo XI)

8. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO

Para la elaboración de este proyecto, decidimos enfocarlo a los medios de transporte, ya que era el tema previsto que tocaba a los alumnos de 1ºC. Cabe destacar que en el Colegio Claret no trabajan como tal el ABP, sino que se centran mucho más en el aprendizaje cooperativo, pero esto no ha sido ningún inconveniente para llevarlo a la práctica.

Comentar que es un colegio que siguen mucho el libro de texto y tienen que llevar al día los temas previstos, por lo que cuando realizábamos alguna actividad, o bien realizábamos antes algunas actividades del libro que tuvieran que ver con la actividad prevista o las realizábamos después de la actividad. Esto no fue ningún inconveniente, ya que con estas actividades los alumnos podrían afianzar mucho mejor los contenidos ofrecidos.

Desde el primer momento que comentamos a los alumnos que íbamos a realizar un proyecto sobre los medios de transporte, éstos se interesaron rápidamente por él. Lo que más les llamó la atención fue cuando les dijimos que tenían que buscar información de medios de transporte del pasado, presente o futuro, ya que el futuro es un concepto

que les gustó bastante por el simple hecho de tener que crear ellos un medio de transporte.

El proyecto está planteado para utilizar la gamificación en todo momento, es decir, este gira en torno a un pasapalabra. Como hemos comentado en otro punto anterior, el proyecto consta de siete actividades, la primera de conocimiento previo sobre el tema a desarrollar, las otras cinco actividades son pruebas que tienen que ir pasando los alumnos a medida que van consiguiendo segundos, según el comportamiento o diferentes aspectos planteados en la rúbrica de trabajar en equipo, y por último tenemos la prueba final que es el rosco de pasapalabra, es aquí el momento donde los alumnos tienen que demostrar todos los conocimientos aprendidos. Después de esta pequeña introducción a las actividades comentar como ha ido cada una según el orden de la puesta en práctica.

La primera actividad fue la de conocimientos previos, los alumnos nos sorprendieron con todo lo que sabían de los medios de transporte, incluso conocían algunos de los medios que utilizaban sus antepasados en el pasado. La mayoría de alumnos recogió bastante información sobre los medios de transporte y nos la estuvieron comentando a los demás.

La segunda actividad que realizamos fue el dominó, les llamó mucho la atención que no fuera un dominó con números por eso empezaron bastante motivados el juego, y que mejor forma de trabajar los usos de los diferentes medios de transporte que jugando con las adivinanzas. Dio la casualidad que en esa semana en el centro se trabajó el día del libro por lo que una de las actividades organizadas fue también con adivinanzas. La actividad del dominó funcionó bastante bien porque los alumnos se organizaron ellos solos, es decir, algún equipo jugaba en grupos, pero dentro de este por parejas, y otros equipos jugaban en grupos pero individualmente. Pensábamos que les iba a costar más la organización, sin embargo cuando llevaban un rato jugando empezaron los problemas en algunos grupos y fue el momento de recordarles que su comportamiento podía bajar segundos a su equipo.

La actividad de ¿soy terrestre, marítimo o aéreo? Funcionó muy bien. Al principio les costó un poco empezar el juego, ya que había niños que no habían entendido muy bien qué había que hacer, ya que no tenían que buscar la misma imagen, sino buscar un medio de transporte con su medio, es decir, o una imagen de terrestre, marítimo o aéreo. Una vez que entendieron todos bien el juego no hubo ningún tipo de problema y supieron realizarla de forma correcta. Fue en esta actividad en la que la docente decidió que había que hacer un poco de libro de texto, pero les vino muy bien porque así afianzaron los conocimientos, y después de haber realizado la actividad no tuvieron ningún tipo de problema para hacer las actividades propuestas por el libro de texto.

La siguiente actividad que llevamos a cabo fue la de ¿pasado, presente y futuro? lo que más les gustó y como hemos comentado anteriormente fue la parte de crear su

propio medio de transporte. Hubo algunos problemas para crearlo, ya que lo tenían que hacer de forma cooperativa y esto conllevaba a ponerse de acuerdo con las características que querían que llevara su medio, pero al final todos lograron crear su transporte del futuro y se lo expusieron a todos sus compañeros para que pudieran ver muchos más medios. en esta actividad a parte de evaluar el comportamiento se evaluaba también la creatividad y originalidad.

Por la tarde de ese mismo día realizamos el party, este les gustó bastante a los alumnos, ya que además de trabajar contenidos dados durante el proyecto podían jugar a través de la mímica, realizando preguntas o definiendo medios de transporte. Al principio les costó un poco porque nunca habían jugado a un juego así y lo que más les costaba fue el ponerse de acuerdo de quién realizaba las pruebas y quién adivinaba lo que su compañero realizaba, pero a medida que el juego transcurría empezaron a olvidarse de los problemas de organización, ya que estaban disfrutando y aprendiendo jugando.

La actividad de los cubos locos fue la última actividad antes de dar paso al rosco final. En esta también se trabajaba y evaluaba la creatividad y la originalidad. Cada alumno tenía que pensar una noticia según las imágenes que les habían salido en los diferentes cubos. Para realizarlo individualmente no hubo ningún tipo de problema, ya que cada uno se inventaba lo que quería, los problemas vinieron cuando se tuvieron que inventar una noticia todos juntos porque cada uno quería decir una cosa, pero al final decidieron y se pusieron de acuerdo y nos expusieron a todos las noticias que habían pensado.

La última actividad fue la del pasapalabra. Todos los alumnos estaban deseando jugar al pasapalabra, ya que este le llevé a cabo antes de empezar el proyecto y vi que les había gustado mucho, por lo que decidí que el proyecto giraría en torno al pasapalabra, por lo que esta actividad funcionó muy bien. La mayoría de los alumnos se sabían todas las respuestas, por lo que también nos sirvió para ver cuantos contenidos habían aprendido.

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES

1. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO

Destacamos que ha sido un trabajo muy gratificante y enriquecedor para la experiencia personal, tanto como para el alumnado como para la persona que ha llevado a cabo el proyecto.

Desde que supimos que podíamos llevar a cabo un proyecto al aula estuvimos muy motivados, era algo que el año pasado ya habíamos visto en las anteriores prácticas, por lo que nos hacía especial ilusión realizar un proyecto.

El proyecto que hemos llevado a cabo en el aula pensamos que sí que se ha visto reflejado con la fundamentación teórica buscada previamente. Afirmamos que los proyectos tienen una carga bastante profunda a la hora de elaborar todas las actividades y de plantearlas, ya que todas tienen que girar en torno a un tema en concreto. A veces, nos ha resultado complicado pensar alguna actividad que llamara la atención del alumnado, pero creemos que todas las actividades han motivado al alumnado.

Con las metodologías activas nos hemos dado cuenta que los alumnos al convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje adquieren de una forma más rápida todos los contenidos que con la forma tradicional, ya que en esta el profesor es el mero trasmisor de conocimientos. De esta forma enganchas a los alumnos a querer aprender por sí mismo.

Por último, comentar que los objetivos planteados para este trabajo de fin de grado sí que les hemos cumplido perfectamente, ya que hemos revisado bastantes fuentes bibliográficas para empaparnos en lo que consistían las diferentes metodologías activas planteadas, sobre todo el ABP. Sin toda esta información no podríamos haber llevado a cabo ni la mitad de las actividades. Además, creemos que hemos conseguido realizar una buena propuesta sobre los medios de transporte y que los alumnos han aprendido mucho sobre ellos. Después se explicarán de forma más detallado los objetivos planteados.

1.1.Oportunidades del contexto en el que se ha desarrollado

Por suerte, esta clase no es de las más numerosas del centro, ya que contamos con 22 niños y niñas, sin embargo en otras clases son mucho más numerosas rozando casi los 30 alumnos. De esta forma, no hemos tenido que preparar tanto material, ya que esta clase consta de 6 grupos de 4 ó 3 integrantes cada uno. Asimismo, hemos podido llevar a cabo un seguimiento de todo los alumnos y ver quien tenía más dificultades o no en su proceso de aprendizaje.

Al trabajar en el centro por metodologías activas no ha supuesto ningún inconveniente llevar a cabo la propuesta. Para el alumnado también ha sido bastante fácil seguir esta metodología, debido a que no les ha descolocado en su forma de trabajo habitual.

1.2.Limitaciones del contexto en el que se ha desarrollado

En cuanto a limitaciones solo hemos podido encontrar una. El centro consta de nuevas tecnologías, pero no funcionan del todo muy bien, por lo que tuve que obviar de utilizarlas. Nos hubiese gustado trabajar con los alumnos mediante las TIC, ya que es un aspecto que motiva demasiado a los alumnos. Si hubiésemos tenido la oportunidad de poder trabajar con ellas, hubiésemos realizado un kahoot o socrative con el alumnado como conocimiento previo. Así sabríamos de qué nivel partían los alumnos.

2. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES

Con la puesta en práctica de este proyecto, hemos podido observar que los alumnos se encuentran mucho más motivados con las metodologías activas que con la metodología tradicional impartida por muchos docentes hasta el día de hoy. Con estas metodologías consiguen ser los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje dejando en segundo plano al docente y quitándole ese papel de mero transmisor de conocimientos.

Tras haber realizado una larga búsqueda de fuentes bibliográficas sobre las metodologías activas en el aula, mencionando el *primer objetivo planteado* en este trabajo, podemos comentar que este centro sí que está teniendo un gran cambio en cuanto a metodologías activas nos referimos, aunque todavía siguen impartiendo clases tradicionales intentan darle un punto más innovador con las pizarras digitales. Gracias a estas los alumnos se encuentran mucho más motivados a la hora de realizar las actividades.

Consideramos que las metodologías activas que hemos llevado a cabo en este proyecto no les han resultado nada difíciles a los alumnos, ya que han aprendido de una forma activa y dinámica, y no menos importante, estando motivados en la mayoría de las actividades.

En lo que respecta al *segundo objetivo planteado*, comentar que hemos llevado a cabo una propuesta con éxito sobre los medios de transporte llevando a cabo las metodologías activas de ABP, aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples y la gamificación. A partir de los conocimientos previos que teníamos y guiándonos un poco de los libros de texto que los alumnos siguen hemos podido plantear diferentes actividades en relación al tema pensado. Como bien dice Fernández (2006), las metodologías activas hacen que el alumnado en todo momento esté activo, participando y donde el aprendizaje es mucho más formativo.

Varios de los inconvenientes que tiene el ABP nos hemos podido dar cuenta que son ciertos como bien dice Galeana (2006) los materiales muchas veces son difíciles de encontrar, por lo que la carga de trabajo que tiene el preparar todo el material es mucho, ya que todos los materiales que hemos llevado a cabo han sido artesanales. Hemos tenido que requerir de mucho tiempo y de paciencia.

Por suerte, el tema ha sido de gran interés por parte de todo el alumnado, y todo aquellos alumnos que se distraen con bastante facilidad han estado atentos en todo momento a la explicaciones de sus compañeros o de las docentes. Comentar que son los docentes los que tienen en su mano la oportunidad de poder cambiar las metodologías llevadas a cabo en las diferentes aulas. Hoy en día necesitamos profesores que no se conformen con poco y que lo más importante que les parezca es que sus alumnos

aprendan jugando y a la vez motivados, para ello todos estos docentes tienen que estar en continua formación.

En cuanto al *tercer y cuarto objetivo planteado* cabe destacar que bajo nuestro punto de vista son los dos objetivos más importantes del trabajo, ya que es donde nos damos cuenta sí de verdad todo lo planteado funciona correctamente. Es aquí donde podemos observar los cambios que podemos realizar para otros futuros proyectos.

Lo más importante que nos parece de este proyecto es que los alumnos, una vez más, son los protagonistas de su propio aprendizaje, siendo ellos los que transmiten la información buscada previamente a sus compañeros. Además, cada actividad planteada está pensada para todos aquellos que tienen más dificultades en su proceso de aprendizaje, por lo que no hemos querido dejar de lado la diversidad del alumnado. Los alumnos en ningún momento han memorizado ningún contenido llevado a cabo, no como en las metodologías tradicionales que se trabaja la transmisión-recepción entre el alumnado y los docentes. Con el ABP se trabaja la memoria a largo plazo, es decir, estamos seguros que dentro de unos años todos los contenidos establecidos en este proyecto seguirán en la memoria de nuestros alumnos.

Además, con el ABP se consiguen trabajar varias materias a la vez, en este caso hemos trabajado las asignaturas de Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, y por último la asignatura de Educación Física. En cuanto al proceso de realización del proyecto comentar que no se han llevado a cabo el paso de la acción en el que exponen el proyecto final fuera del aula y el paso de la arquitectura.

Comentar que mi especialidad es de Educación Física y no podido realizar el trabajo de fin de grado de esta especialidad, por lo que de alguna manera he querido introducir la Educación Física en el aula, aunque ha sido de forma indirecta. Esta la he trabajado en la actividad del party, ya que los alumnos han trabajado la expresión corporal mediante la mímica. Consideramos que la expresión corporal es muy importante llevarla a cabo en el aula con los alumnos, por lo que no somos tan conscientes de la importancia que tiene esta en la personalidad y madurez de los alumnos. Gracias a ella, pueden expresarse y comunicarse de un modo cada vez más elaborado y personal.

En cuanto a los roles de las docentes en todo momento hemos intervenido como guías en la construcción de conocimientos, para ayudar a los alumnos que tuvieran más problemas y conseguir captar del interés que tanto hemos hablado y de la motivación. El rol del alumnado ha sido el metro trasmisor en todo momento de la información, adquiriendo así un aprendizaje significativo. Además han trabajado diferentes habilidades y desarrollado capacidades como el diálogo, el respeto y el ser autónomo.

En cuanto al aprendizaje cooperativo comentar que los alumnos están bastante acostumbrados a trabajar esta metodología, ya que es la que prima en todo el centro, por lo que esto no les ha supuesto ningún cambio en su día a día. Al ser actividades en gran

grupo hemos no ha habido ningún tipo de problema de evaluar a todo el alumnado, ya que dentro de las actividades cada uno tenía la responsabilidad de realizar bien la actividad.

En cuanto a las inteligencias múltiples respecta hay que decir que se han trabajado de forma indirecta, por lo que los alumnos so tienen constancia de esta forma de trabajo. Sí que se han podido observar diferencias entre los alumnos, ya que a todos no se les da bien lo mismo, por lo que ha habido alumnos que tienen más habilidad con la inteligencia lógico-matemática y eso se ha notado, pero sin embargo hay alumnos que tienen más facilidad en otras inteligencias múltiples.

Por último, hablar de la gamificación, esta me parece muy importante de trabajar con los alumnos, ya que gracias a ellas conseguimos captar la atención y el interés de todo el alumnado, pero sobre todo de aquellos alumnos que tienen más facilidad de distracción.

A modo de conclusión, pensamos que las metodologías activas son métodos muy dinámicos y activos que consiguen que todo el alumnado esté motivado con todo lo que realiza sintiéndose protagonistas en todo momento. Pensamos que esto los docentes lo tienen que tener muy presente en su día a día y que mejor manera que cambiar el sistema educativo cambiando la forma de pensar que tienen muchos docentes.

3. RECOMENDACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Para futuras líneas de investigación recomendar a todos los docentes que antes de llevar a cabo una actividad, la realicen ellos previamente, ya que así podrás ir seguro a explicar a los alumnos la actividad.

Comentar que las metodologías activas son imprescindibles en el aula, consideramos que todo aquel docente que quiera llevar a cabo en sus aulas las metodologías activas antes se tiene que formar para poder llevar a la práctica a la perfección estas metodologías y no les surjan ningún tipo de problema durante la realización del proyecto.

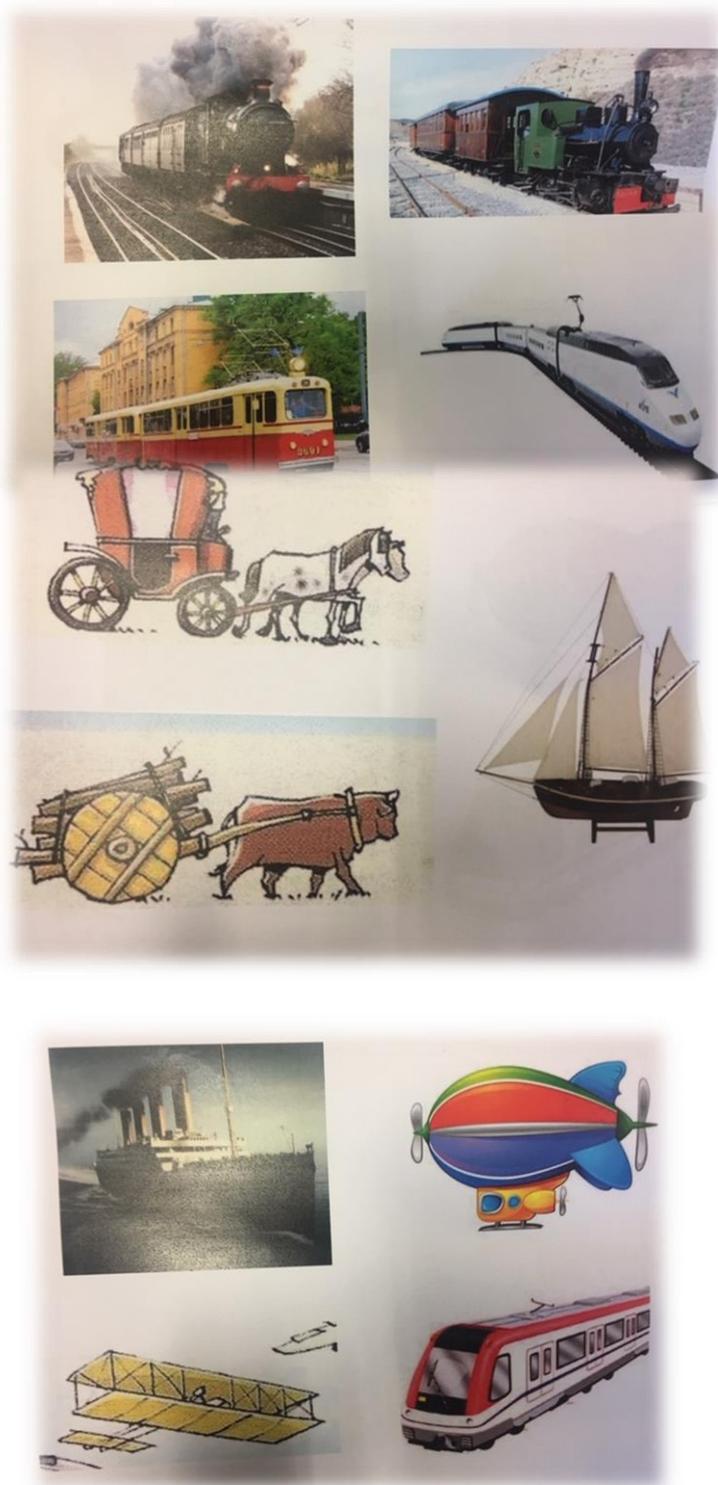
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armstrong, T. (2006). *Resumen del Departamento de Orientación del libro Las inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona, España: Paidós. Recuperado de: <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/05/Armstrong-2.pdf>
- Berenguer, C. (2016). *Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Caballero San José, C. (2016). *Metodologías activas e inteligencias múltiples en el CEIP El Abrojo* (Trabajo de Fin de Grado). Facultad de Educación de la Universidad de Valladolid, Segovia.
- Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid, España: Morata.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Domínguez, G. (2003). En busca de una escuela posible. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17 (3), 29-47.
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio Siglo XXI*, 24, 35-56
- Galeana, L. (2006). *Aprendizaje basado en proyectos*. Universidad de Colima.
- García, R., Traver, J. A., y Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS.
- Glaser, R. (1991). The Maturing of the relationship between the science of learning and cognition and educational practice, *Learning and Instruction*, 1 (2), 129-144.
- Guitert, M., & Giménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Aprender en la virtualidad*, 10(1), 10-18.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Junta de Castilla y León (14 de junio de 2014). *ORDEN EDU/519/2014, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*. BOCYL 117, 44181-44776.
- Labrador, M.J. y Andreu, M.A. (Eds.) (2008). *Metodologías Activas*. Valencia. Editorial UPV.
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa
- Martí, J. A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158).
- Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. (2012). *Competencias para la Inserción Laboral*. Guía para el Profesorado. Recuperado de <http://www.sepe.es/LegislativaWeb/verFichero.do?fichero=09017edb800f850>
- Paci, J. (2012). "El alumno debe ser el protagonista de las clases, no el maestro". *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1449413-contel-alumno-debe-ser-protagonista>
- Pérez, Á.I. (2016). Prólogo. En J.J. Vergara (ed.), *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso* (pp. 9-18). Madrid, España: Ediciones SM.
- Pérez, M. M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *Laurus*, 14(28), 158-180.
- Pericacho, F.J. (2014). Pasado y presente de la renovación pedagógica en España (de finales del Siglo XIX a nuestros días). Un recorrido a través de escuelas emblemáticas. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 47-67.
- Pozuelos, F.J. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: Descripción, investigación y experiencias* (1ª ed.). Sevilla, España: Cooperativa Educativa.
- Puig, J.M. (Coord.) (2009). *Aprendizaje servicio (ApS)*. Educación y compromiso cívico. Barcelona, España: Graó.
- Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219-280. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.90>
- Sáez, M.P. (2011). *Metodologías activas y aprendizaje. Propuesta de innovación en el Grado de Ingeniería de Edificación*. Granada: Universidad de Granada.
- Tippelt, R. y Lindemann, H. (2001). *El Método de Proyectos*. El Salvador, München, Berlin.
- Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Genero, M., & Piattini, M. (2015, Julio). Análisis de uso de la gamificación en la enseñanza de la informática. En *Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática* (pp. 105-112). Universitat Oberta La Salle.
- Vergara, J.J. (2016). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Madrid, España: Ediciones SM.

ANEXOS

ANEXO I



Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

ANEXO II



Desde hace miles de años hemos transportado al hombre, ahora nos llevan escondidos en el motor de su coche.



Por el agua voy y con carlón produzco vapor.



Por el cielo me puedes encontrar, no voy un helicóptero, pero sí que tengo hélices para volar.



Soy pájaro sin nido, con las alas de metal, las ruedas tengo de goma y los ejes de cristal.



Trabajo bajo tierra y uso a la gente para ir, abrenando el plano para ir a que estacion han de llegar.



Tengo una esclusa gigante y arrojaron todos los fuegos echando agua de mi manguera.



Patrullo por la ciudad alejando a los ladrones y a todos los que hacen el mal.



Encima de la cabeza gira mi gran alarica y en la punta de la cola gira otro pequetista.



Vehículo soy, hago mucho ruido, pero solo voy a viajar conmigo.



Para poder desplazarte en ella necesitas la ayuda de una yegua.



Si conmigo quieres viajar primero el viento ha de soplar para poder volar.



Si me quieres encontrar solo tendrás que pasar por una rúa de metal.



En el río la familia y el equipaje, aunque se pasa los meses en el garaje.



Puedo visitar la luna en un roquetito.



Sumergido entre las aguas me gusta trabajar transportando a pasajeros siendo a los veces navas.



Si miras al cielo me podrás encontrar, pero no me confundas con un avión de verdad.



Me deslizo por los aires, los pasajeros en una caja se montan, pero alas no tengo.



Das vueltas un sillón y un manillar, si sales sobre ella te hará sudar.



Si por mar quieres viajar, ¿cómo te vas a montar?



Por un camino de hierro como volas, si me metes en el túnel puedes escuchar mi voz y vapor me necesito sellar.



Si por la playa quieres viajar en mí, te tendrás que montar para disfrutar.



Si enfermas estás me tendrás que llamar.



Si a algún lado quieres llegar, exprésame en la parada, allí me podrás encontrar con muchos más pasajeros que te acompañarán.



Por un camino de hierro soy conocido, muy veloz y doy un fuerte alido cuando llega a la estación.



Por la tierra puedo nadar aunque sin mullas no puedo andar.



Camino sobre las alas y tengo ruedas llantas. Si el viento me empuja fuerte mucho más rápida anda.



Por las vías del tren puedo circular y a alta velocidad llego al lugar.



En el agua estoy y pescando me puedes encontrar.



Conduzco por la ciudad y el conductor te lleva a cualquier lugar, pero luego te tendrás que pagar.



En el agua puedo disfrutar saltando por las alas del mar.

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
"Pasapalabreando con los medios de transporte"



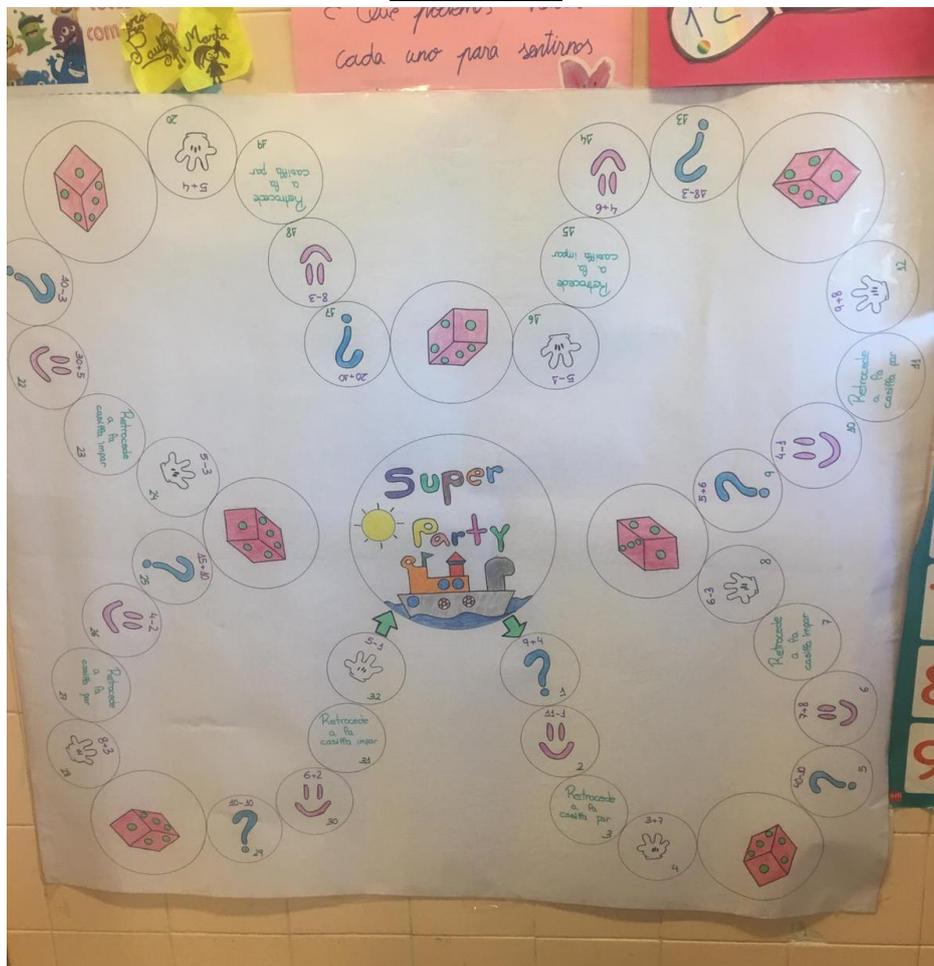
ANEXO III



Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
"Pasapalabreando con los medios de transporte"



ANEXO V



Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

<p>Asián</p> <p>Tam</p> <p>¿Que medio de transporte utilizamos en el pasado?</p> <p>A. ave B. Cache C. Carruosa</p>	<p>Tam</p> <p>Asián</p> <p>¿Que medio de transporte utilizamos en el pasado?</p> <p>A. ave B. Cache C. Carruosa</p>	<p>Caballo</p> <p>Mata</p> <p>Puedo viajar la luna en un periquete</p>	<p>Mata</p> <p>Caballo</p> <p>Encima de la cabeza que mi gran abuelo y en la punta de la cola que otro preguntado</p>	<p>Ambulancia</p> <p>Dirigible</p> <p>Si enfermo está me tendría que llamar</p>
<p>Cache</p> <p>Banca</p> <p>Patruille por la ciudad alejando a los ladrones y a todos los que hacen el mal</p>	<p>Cache de policía</p> <p>Bicicleta</p> <p>Tengo una escuela gigante y voy con todos los fuegos echando agua de mi manguera</p>	<p>Banca</p> <p>Auteluis</p> <p>En el na la familia y el equipaje aunque se pasa los machos en el giraje</p>	<p>Bicicleta</p> <p>Cache de policía</p> <p>Dado hace miles de años hemos transportado al hombre, ahora mas llevan acasillado en el motor de su cache</p>	<p>Auteluis</p> <p>Cache</p> <p>Si me quiero encontrar solo tendría que pasar por una via de metal</p>
<p>Cache</p> <p>Carruón</p> <p>¿Que medio de transporte funciona con carterón?</p> <p>A. Asián B. Banca de vapor C. Tam</p>	<p>Carruón</p> <p>Dirigible</p> <p>Si por mar quiero viajar dónde le voy a montar?</p>	<p>Carruón de bombas</p> <p>Helicoptero</p> <p>¿Que medio de transporte se mueve con el viento?</p> <p>A. Velero B. Mata C. Cache</p>	<p>Helicoptero</p> <p>Banca de vapor</p> <p>¿Que medio de transporte se utiliza para llevar a gente?</p>	<p>Aerometa</p> <p>Carruosa</p> <p>Di tres medios de transporte terrestres</p>
<p>Banca</p> <p>Ave</p> <p>Di tres medios de transporte aéreo</p>	<p>Tam</p> <p>Bicicleta</p> <p>Di tres medios de transporte marítimo</p>	<p>Carru</p> <p>Submarino</p> <p>¿Cual de estos medios es aéreo?</p> <p>A. Aeroplano B. Cache C. Banca</p>	<p>Tamnia</p> <p>Carru</p> <p>¿Cual de estos medios es terrestre?</p> <p>A. Globo B. Asián C. Carruón</p>	<p>Globe aerostático</p> <p>Tamnia</p> <p>¿Cual de estos medios es marítimo?</p> <p>A. Helicoptero B. Lancha C. Taxi</p>

ANEXO VI



PRESENTE
 PASADO
 Futuro
 Futuro
 Futuro



ANEXO VII





PASAPALABRA 1

A	Con	Transporte que vuela	AVIÓN
B	Con	Tarjeta que da derecho a entrar, viajar y ocupar asiento en un medio de transporte.	BILLETE
C	Con	Correa que sujeta al viajero a su asiento en algunos vehículos como el coche, el autobús o el avión.	CINTURÓN
D	Con	Separarse de la superficie e iniciar el vuelo	DESPEGAR
E	Con	Lugar donde habitualmente paran los	ESTACIÓN

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

		vehículos de los ferrocarriles y líneas de autobuses o del metro.	
F	Con	Medio de transporte terrestre con cuatro ruedas que utilizan para llevar mercancía	FURGONETA
G	Con	Local para guardar vehículos.	GARAJE
H	Con	Aeronave caracterizada por tener una hélice de eje vertical en su parte superior que le permite mantenerse inmóvil, ascender y descender verticalmente.	HELICÓPTERO
I	Con	Por el cielo me puedes encontrar no soy un helicóptero, pero sí que tengo hélices para volar	DIRIGIBLE
J	Contiene	Persona que viaja en un vehículo, especialmente de un avión, barco o tren, sin conducirlos.	PASAJERO
L	Con	Barca o bote pequeño descubierto de vapor o de motor.	LANCHA
M	Con	En los coches, lugar para llevar las maletas o el equipaje.	MALETERO
N	Contiene	Medio de transporte que anda por las vías de metal y lo podemos encontrar por las calles de la ciudad.	TRANVÍA
O	Contiene	Gorro de metal o plástico resistente que protege la cabeza cuando uno viaja en moto o en bici.	CASCO
P	Con	Documento necesario que tiene que llevar una persona cuando viaja en avión para	PASAPORTE

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

		identificarse.	
R	Contiene	Medio de transporte que nada por las vías de metal	TREN
S	Con	Medio de transporte que se puede sumergir en el agua	SUBMARINO
T	Contiene	Vehículo de dos ruedas.	MOTO
U	Contiene	Medio de transporte que llamas cuando estamos enfermos.	AMBULANCIA
V	Con	En los ferrocarriles, cada uno de los vehículos destinado al transporte de viajeros o de mercancías.	VAGÓN
X	Contiene	Conductor que cobra por llevar a personas a los lugares.	TAXISTA
Y	Con	Medio de transporte marítimo muy grande.	YATE
Z	Z	Medio de transporte aéreo parecido a un globo aerostático.	ZEPELIN

PASAPALABRA 2

A	Con	Medio de transporte de personas o mercancías que va por el aire.	AVIÓN
---	-----	--	-------

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

B	Con	Medio de transporte marítimo que lo utilizan para pescar.	BARCA
C	Con	Puedes ir con tu familia por la carretera.	COCHE
D	Con	Por el cielo me puedes encontrar no soy un helicóptero, pero sí que tengo hélices para volar	DIRIGIBLE
E	Con	Medio de transporte que anda por la vías del...	TREN
F	Con		FURGONETA
G	Con	Medio de transporte aéreo que los pasajeros montan en una caja.	GLOBO AEROSTÁTICO
H	Con	Giran sobre el helicóptero para poder volar.	HÉLICE
I	Contiene	Tiene dos ruedas y pedales.	BICICLETA
J	Contiene	El autobús suele llevar a muchos...	PASAJEROS
L	Con	Con un cohete, podrías llegar hasta la...	LUNA
M	Con	Trabajo bajo tierra y veo a la gente pasar observando el plano para ver a qué estación quieren llegar	METRO
N	Contiene	Medio de transporte aéreo parecido a un avión, pero que lo usaban en el pasado.	AEROPLANO
O	Contiene	Vehículo terrestre que solo lleva a dos personas	MOTO

P	Con	EL <i>carro</i> y las <i>carrozas</i> las usaban en el...	PASADO
R	Con	El <i>coche</i> tiene 4...	RUEDAS
S	Con	Cuando vamos en el <i>coche</i> y nos los encontramos de color rojo tenemos que <i>parar</i> .	SEMÁFORO
T	Con	El <i>coche</i> , la <i>bicicleta</i> son medios de transporte...	TERRESTRE
U		Medio de transporte terrestre que puede llevar a muchos pasajeros	AUTOBÚS
V	Con	Lo tienen la mayoría de los medios de transporte para poder <i>ver</i> .	VENTANA
X	Contiene	Vehículo terrestre que lo utilizan las personas para ir de un lugar a otro, pero pagando al conductor.	TAXI
Y	Con	Es la <i>mujer</i> del <i>caballo</i> , y en el pasado las utilizaban para tirar de los <i>carros</i>	YEGUA
Z	Contiene	Atravesar un camino, <i>paso</i> de <i>cebra</i> o <i>calle</i> .	CRUZAR
PASAPALABRA 3			
A	Con	Transporte que va a alta <i>velocidad</i> .	AVE

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

B	Con	Por el agua voy y con carbón produzco vapor.	BARCO DE VAPOR
C	Con	Lo usaban en el pasado y tiraban de ellos los caballos	CARRO
D	Contiene	Lo tienen las bicicletas	PEDAL
E	Con	Medio de transporte marítimo que necesita viento para poder moverse.	VELERO
F	Con	Parecido a un coche, pero más alargado	FURGONETA
G	Con	Lugar donde guardas los vehículos.	GARAJE
H	Con	Tiene hélices para poder volar.	HELICÓPTERO
I	Con	Vehículo que puede ir deprisa por la carretera cuando tiene una emergencia	AMBULANCIA
J	Con	¿cómo se llaman las personas que montan en los autobuses?	PASAJERO
L	Contiene	Lo agarras cuando te montas en la bicicleta	MANILLAR
M	Con	En la playa las puedes encontrar saltando por las olas del mar.	MOTO ACUÁTICA
N	Contiene	Viaja por las vías de metal	TREN

O	Contiene	Los carros fueron inventados en el...	PASADO
P	Con	Los coches, las bicicletas son medios que se usan en el...	PRESENTE
R	Contiene	El barco, la barca, el velero son medios...	MARÍTIMO
S	Contiene	El avión, la avioneta, el globo aerostático son medios...	AÉREOS
T	Con	El camion, el coche de policía y de bomberos son medios...	TERRESTRES
U	Contiene	Medio de transporte que anda por debajo del agua	SUBMARINO
V	Contiene	Los conductors lo agarran y lo mueven para poder conducir	VOLANTE
X	Contiene	Las personas se montan en este vehiculo para poder ir a los sitios.	TAXI
Y	Con	Barco muy grande.	YATE
Z	Con	Puede volar y es parecido al globo aerostático	ZEPELIN
PASAPALABRA 4			
A	Con	Mi nombre es parecido al del avión, pero yo soy mucho más pequeña	AVIONETA

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

B	Con	Medio de transporte marítimo parecido a un barco, pero más pequeño	BARCA
C	Con	Los reyes viajaban en ellas en el pasado.	CARROZA
D	Con	Por el cielo me puedes encontrar no soy un helicóptero, pero sí que tengo hélices para volar	DIRIGIBLE
E	Con	Por las vías del tren puedo circular y a alta velocidad llego al lugar	AVE
F	Con	Del pasado y del presente conocemos medios de transporte pero del... no	FUTURO
G	Con	Los vehículos en él los podemos guardar.	GARAJE
H	Contiene	Sinónimo de coche	VEHÍCULO
I	Con	El tren, el ave y el tranvía andan sobre ellas	VÍA
J	Con	Personas que se montan en los autobuses.	PASAJERO
L	Contiene	Por el agua camina y tiene vestidos blancos, pero sin viento no puede andar.	VELERO
M	Con	Vehículo de dos ruedas.	MOTO
N	Contiene	Los pasajeros se bajan en la...	ESTACIÓN

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

O	Contiene	Tira de los vagones y de ella sale humo.	LOCOMOTORA
P	Con	Personas que viajan en los medios de transporte.	PASAJEROS
R	Con	La ambulancia cuando tiene una emergencia va...	RÁPIDO
S	Contiene	Cuando una casa tiene fuego le llaman para poder apagarlo.	COCHE DE BOMBEROS
T	Con	Viajo por las vías del tren, y por las calles se me suele ver	TRANVÍA
U	Contiene	El submarino se submerge sobre ella	AGUA
V	Con	El avión puede...	VOLAR
X	Contiene	Conduzco por la ciudad, y el conductor te lleva a cualquier lugar, pero luego le tendrás que pagar.	TAXI
Y	Con	Barco muy grande.	YATE
Z	Contiene	Cuando queremos pasar al otro lado de la calle, tenemos que mirar para la izquierda y la derecha para poder...	CRUZAR

PASAPALABRA 5

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

A	Con	Lugar donde aterrizan y despegan los aviones.	AEROPUERTO
B	Con	Animal que tiraba de los carros, como los caballos.	BURRO
C	Con	Vehículo de cuatro ruedas.	COCHE
D	Contiene	Cuando montas en la bicicleta se suele salir muy en a menudo.	CADENA
E	Contiene	Sin ellos la bicicleta no podría andar.	PEDALES
F	Con	Vehículo alargado con cuatro ruedas que transporta mercancía.	FURGONETA
G	Con	Lugar donde guardamos los coches.	GARAJE
H	Con	Medio de transporte aéreo con dos hélices.	HELICÓPTERO
I	Contiene	Medio de transporte terrestre que utilizamos para ir a dar una vuelta con los amigos.	BICICLETA
J	Contiene	Personas que montan en los aviones o autobuses.	PASAJERO
L	Con	El cohete puede ir hacia ella en un periquete.	LUNA
M	Con	Vehículo con dos ruedas.	MOTO
N	Contiene	Medio de transporte terrestre que tiene vagones.	TREN
O	Contiene	Lo utilizábamos en el pasado.	CARRO

P	Con	El coche, el camion y el autobus se utilizan en el...	PRESENTE
R	Contiene	Medio de transporte maritimo, más grande que una barca.	BARCO
S	Contiene	Coche alargado con bastante lujo.	LIMUSINA
T	Con	Lo utilizamos cuando hay nieve para jugar.	TRINEO
U	Contiene	Vehiculo de 4 ruedas, que se puede confundir con las motos.	QUAD
V	Con	Mujer del toro que arrastraba en el pasado los carros.	VACA
X	Contiene	Vehiculo que se utiliza en las obras para coger o quitar arena.	EXCAVADORA
Y	Con	Barco muy grande.	YATE
Z	Con	Vehiculo parecido al globo aerostático.	ZEPELIN

PASAPALABRA 6

A	Con	Medio de transporte aéreo parecido a un avión, pero que no es la avioneta.	AEROPLANO
B	Con	Vehiculo con dos ruedas, y sedales.	BICILETA

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

C	Con	Puedo viajar a la luna en un periquete	COHETE
D	Con	Medio de transporte aéreo que tiene dos helices para poder volar, que no es el helicóptero	DIRIGIBLE
E	Contiene	El helicóptero tiene dos.	HÉLICE
F	Con	Coche más alargado	FURGONETA
G	Con	Vehículo parecido a un camión, pero que viene a por los coches cuando se estropean.	GRÚA
H	Con	Si miramos al cielo lo podemos confundir con un pájaro muy grande, pero este medio de transporte tiene helices para poder volar.	HELICÓPTERO
I	Contiene	Jugamos con él en la nieve.	TRINEO
J	Con	Si quieres encontrar un coche tendrás que venir hasta este lugar.	GARAJE
L	Contiene	La bicicleta tiene dos.	PEDALES
M	Con	Vehículo de dos pasajeros.	MOTO
N	Contiene	Medio de transporte aéreo que puede volar.	AVIÓN
O	Contiene	Las carrozas eran utilizadas en el...	PASADO

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

P	Con	Los niños y niñas juegan con ellos, desplazándose sobre ellos. Pueden tener dos ruedas o cuatro ruedas.	PATINES
R	Contiene	En el presente lo utilizan los agricultores o ganaderos.	TRACTOR
S	Con	Si vas en el coche y lo ves de color rojo tendrás que parar.	SEMÁFORO
T	Con	Medio de transporte que utilizan los niños pequeños para jugar.	TRICICLO
U	Contiene	Si quieres irte de_____ tendrás que montar en un barco muy grande.	CRUCERO
V	Contiene	Los astronautas se montan en ellas.	NAVE ESPACIAL
X	Contiene	Vehículo terrestre que lo utilizan las personas para ir de un lugar a otro, pero pagando al conductor.	TAXI
Y	Con	Barco muy grande.	YATE
Z	Contiene	Cuando el avión está en el cielo y baja y toca el suelo.	ATERRIZAR

ANEXO VIII

Tabla 13.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CIENCIAS SOCIALES	
BLOQUE 3. VIVIR EN SOCIEDAD	
5. Distinguir y clasificar los distintos medios de transporte así como sus funciones y conocer y respetar las normas de circulación y fomentar la seguridad vial en todos sus aspectos	5.1. Identifica y clasifica los medios de transportes colectivos e individuales, públicos y privados y de personas y mercancías.
BLOQUE 4. LAS HUELLAS DEL TIEMPO	
4. Descubrir hechos ocurridos en el pasado y en el presente mediante diferentes medios.	4.1. Reconoce e identifica acontecimientos del pasado y del presente, y su relación con aspectos históricos cercanos a su experiencia. 4.2. Utiliza nociones básicas del tiempo (antes, ahora, después, al principio, al final, durante...) para narrar hechos de su vida cotidiana, respetando el orden cronológico.
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	
BLOQUE 1. COMUNICACIÓN ORAL, HABLAR Y ESCUCHAR.	
3. Mantener una actitud de escucha atenta en las audiciones de textos breves de distinta tipología y comprender lo que se escucha, respetando la intervención de los demás, sus sentimientos, experiencias y opiniones. 4. Verbalizar y explicar ideas, opiniones y acontecimientos. 7. Ampliar el vocabulario para lograr paulatinamente mayor precisión. 10. Utilizar el lenguaje oral para comunicarse y como instrumento para aprender.	3.1. Aplica las normas de la comunicación social: espera el turno, escucha atenta, participación con respeto. 4.1. Da breves opiniones sobre imágenes de manera clara y precisa, con un vocabulario acorde a su edad madurativa. 4.3. Utiliza los conectores básicos para ordenar: antes, después, por la mañana, por la tarde, por la noche... 7.1. Utiliza el vocabulario adecuado a su edad. 7.2. Identifica palabras que no conoce y les asigna un significado por el contexto. 10.1 Utiliza de manera efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender, escuchando activamente.
BLOQUE 2. COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER	
2. Leer en voz alta y en silencio diferentes textos, con fluidez y	2.1. Lee en voz alta y con fluidez textos con los que ya está familiarizado, con la

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
 "Pasapalabreando con los medios de transporte"

entonación adecuada.	entonación adecuada y realizando las pausas pertinentes. 2.2. Lee en silencio pequeños textos.
BLOQUE 3. COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR	
1. Producir pequeños textos con coherencia y diferentes intenciones comunicativas.	1.1. Escribe palabras, frases y textos sencillos sobre temas de su vida cotidiana.
BLOQUE 4. CONOCIMIENTO DE LE LENGUA	
2. Aprender el abecedario.	2.1. Aprende el abecedario
MATEMÁTICAS	
BLOQUE 2, NÚMEROS	
1. Leer, escribir y ordenar, utilizando razonamientos apropiados, números naturales hasta dos cifras. 2. Realizar cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma y resta, utilizando diferentes estrategias y procedimientos.	1.4. Identifica el número anterior y el siguiente a uno dado. 1.5. Identifica los números pares e impares. 2.1. Realiza operaciones con números naturales: resta sin llevadas y suma con llevadas hasta el 99 en todas las posiciones y con tres sumandos. 2.2. Realiza operaciones y cálculos numéricos mediante diferentes procedimientos, incluido el cálculo mental, resolviendo situaciones de la vida cotidiana.
EDUCACIÓN FÍSICA	
BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS	
1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

Fuente: elaboración propia (2019)

ANEXO IX

Tabla 14.

Rúbrica para evaluar el trabajo en equipo

TRABAJO EN EQUIPO				
	10 SEGUNDOS	7 SEGUNDOS	5 SEGUNDOS	1 SEGUNDO
Trabajo	Trabajan de forma continua y con buena organización.	A veces, trabajan de forma continua, detectando fallos de organización.	Se nota que no tienen casi organización, pero trabajan de forma continua.	No muestran ningún tipo de interés, por lo que no trabajan.
Participación	Todos los integrantes del equipo se muestran interesados y entusiasmados a la actividad prevista.	Casi todos los integrantes del equipo muestran interés y están entusiasmados con la actividad prevista.	Solo un integrante del equipo muestra interés por la actividad.	Ningún integrante del equipo muestra interés.
Responsabilidad en la realización de las tareas	Todos los integrantes de equipo tienen la misma responsabilidad en la actividad.	La mayoría de los integrantes del equipo tienen la misma responsabilidad en la actividad.	Solo un integrante del equipo tiene la responsabilidad del equipo durante la actividad.	Nadie se hace responsable de la actividad.
Dinámica de trabajo	Escuchan, ayudan y animan a los demás compañeros del equipo para que la actividad se realice correctamente.	A veces se escuchan, ayudan y animan a los demás compañeros del equipo para que la actividad se realice correctamente.	Se escuchan, pero no se ayudan ni animan para que la actividad salga bajo lo previsto.	No se escuchan, ni ayudan ni animan.
Actitud del equipo	Todos los miembros del equipo tienen un buen comportamiento y respetan a todos los compañeros.	No todos los integrantes del equipo tienen buen comportamiento y respetan a todos los compañeros.	Solo uno o dos tienen buen comportamiento y respetan a los demás.	No trabajan de forma respetuosa.

Propuesta de Aprendizaje basado en proyectos para Primaria.
"Pasapalabreando con los medios de transporte"

Roles	Cada alumno tiene un rol y lo cumple perfectamente.	Cada alumno tiene un rol, pero no lo cumplen todos.	Cada alumno tiene un rol, pero solo lo cumple uno.	Ningún alumno cumple su rol.
--------------	---	---	--	------------------------------

Fuente: elaboración propia a partir del diseño de Cedec (s.f)

ANEXO X

Autoevaluación del alumnado



ANEXO XI

Tabla 15. *Autoevaluación del docente*

INDICADORES	VALORACIÓN	OBSERVACIONES
He presentado correctamente las actividades al alumnado.		
He ofrecido suficiente <i>feedback</i> al alumnado.		
He ayudado al alumnado cuando necesitaba ayuda.		
He cumplido los objetivos previstos en el proyecto.		
He tenido en cuenta las capacidades de los alumnos, en relación a ritmos de aprendizaje o niveles cognitivos.		
He conseguido trabajar los contenidos a través de los intereses del alumnado.		
He conseguido que los alumnos se interesen por el proyecto realizado.		
He estado atenta cuando los alumnos realizaban las actividades y se las he corregido en el momento.		
He pedido a los alumnos que busquen información sobre el tema previsto del proyecto.		
He realizado una evaluación integradora.		

Fuente: elaboración propia (2019)