



NIVEL PRIMARIO



Formación Docente Situada

LENGUAS EXTRANJERAS



escuela de maestros

Directora General

María Noelia Carmona Martínez

Coordinadora Pedagógica General

Viviana Edith Dalla Zorza

Coordinadora de Áreas Curriculares

Adriana Díaz

Coordinadora de Lenguas Extranjeras

Ana María Barragán

Dirección General Escuela de Maestros (DGESM)

Coordinadora de Comunicación: María de la Paz Amieva.

Edición y corrección de estilo: María Cecilia Guerra Lage, Rocío Mellas.

Diseño gráfico: Ricardo Penney, Santiago Buscaglia.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Ministerio de Educación

Subsecretaría de Carrera Docente

Dirección General Escuela de Maestros, 2023

Carlos H. Perette 750, 4º piso – Barrio 31 – Retiro – C1063

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

En la elaboración de este documento se ha intentado que el lenguaje no refuerce sesgos sexo-genericos o que promueva discriminación, desigualdad o invisibilización de personas o grupos. No obstante, se procuraron estrategias gramaticales alternativas al uso de /o, /a, /los, /las, para facilitar la lectura. Todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 10 de enero de 2023.

Publicación de distribución gratuita. Prohibida su venta.



Queridos docentes:

Sabemos que cada comienzo de ciclo lectivo renueva su compromiso con la educación pública. De hecho, cada vez que nos reencontramos en esta época, nos comparten la adrenalina que sienten por conocer a sus nuevos alumnos. La misma adrenalina que año a año revalida su vocación: acompañar a las infancias en su proceso de aprendizaje.

En Escuela de Maestros creemos que enseñar es mucho más que dictar una materia o explicar un contenido, es ejercitar la escucha atenta, la mirada empática, y estar siempre listo para contener e interceder en pos del bienestar de los estudiantes.

Por eso, este ciclo lectivo 2023 quiero reconocer especialmente su labor; son ustedes quienes día a día salen a la calle con un guardapolvo blanco y se enfrentan a múltiples realidades en el aula. Quiero que sepan que aquí tienen a un equipo de trabajo dispuesto a apoyarlos, capacitarlos y brindarles herramientas para planificar el año.

En este cuadernillo van a encontrar una hoja de ruta y un punto de partida para acompañar su tarea educativa. Los materiales que dejamos a disposición ofician de estímulo para leer, interrogar, discutir y enriquecer las propuestas de enseñanza, el diseño de proyectos y las intervenciones en las aulas.

Esperamos que los encuentros de febrero les permitan intercambiar experiencias y re-
troalimentar su vínculo con colegas de distintas instituciones de su distrito. Para nosotros, la formación docente continua es fundamental para lograr los objetivos de mejora y transformación que perseguimos en la construcción de una educación de calidad, inclusiva y equitativa.

Auguramos un ciclo lectivo de trabajo e intercambio.



Ma. Noelia Carmona Martínez

Directora General

Escuela de Maestros

Ministerio de Educación | GCBA

ÍNDICE

7	Objetivos y contenidos
8	Introducción. Pensar la enseñanza a partir de proyectos
9	Actividad de inicio: Pensemos juntos...
10	Actividad: ¿De qué se trata el ABP?
10	¿Qué es el ABP o la enseñanza por proyectos?
11	Características de los proyectos
11	Formaciones Situadas 2021/2022 y ABP
14	Tipos de proyectos
14	Fortalezas de los proyectos
15	Principios del ABP
16	Planificación de un proyecto
16	Evaluación de un proyecto
21	Proyecto para analizar: Una fiesta de cumpleaños
24	Ejemplo de producto final
24	Actividad grupal: Un proyecto sobre juegos y juguetes
25	Reflexión final
26	Bibliografía

Aprender y enseñar con proyectos en Lenguas Extranjeras

Objetivos

- Comprender la relación entre el aprendizaje por proyectos y el impacto en la vida cotidiana.
- Revisar los orígenes y conceptos claves de la enseñanza por proyectos.
- Identificar y analizar las principales características de la enseñanza por proyectos.
- Identificar distintos tipos de proyectos.
- Describir las fortalezas y los principios de la enseñanza por proyectos.
- Comparar y evaluar la compatibilidad de AICLE/CLIL y APB.
- Generar actividades pedagógicas para crear un proyecto.
- Planificar las distintas etapas en un proyecto.
- Evaluar los proyectos.

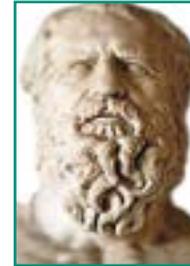
Contenidos

Introducción: Pensar la enseñanza a partir de proyectos; Origen y pioneros; Características de los proyectos; Tipos de proyectos; Fortalezas; Principios; AICLE/CLIL y APB; Planificación; Evaluación; Ejemplos de desarrollo de proyectos para primer y segundo ciclo; Reflexión final.

Introducción.

Pensar la enseñanza a partir de proyectos

“El cambio es la única constante.”
Heráclito de Efeso (535 AC)



La frase de Heráclito describe a la perfección el mundo globalizado de hoy –un mundo que está en constante cambio, donde necesitamos de una gran variedad de estrategias cognitivas y de gestión de las emociones para llevar adelante los aprendizajes en cada contexto social–.

El gran reto de la educación es preparar a las nuevas generaciones para que sean capaces de gestionar estos cambios y puedan enfrentar los desafíos actuales y futuros con una batería de habilidades socio-emocionales, digitales y cognitivas.

Lamentablemente, en muchos entornos educativos actuales el modelo de organización de contenidos, espacios y tiempos escolares tiende a repetirse y eso dificulta que pueda modificarse fácilmente en forma individual. Por eso es necesario un sólido trabajo en equipo.

Desde hace unos diez años se viene desarrollando el concepto de **inteligencia adaptativa**, concepto que incluye:

DESARROLLO COGNITIVO + GESTIÓN EMOCIONAL +
CONTEXTO DE CAMBIO

Además de todos los trabajos de investigación sobre inteligencia adaptativa, investigadores en el campo de la educación han explorado modelos y metodologías a través del tiempo y en distintos contextos. El objetivo es que la escuela acompañe los cambios culturales y pedagógicos que vienen ocurriendo fuera de las aulas, que impactan directamente en la vida de todos los actores y que hacen que sea necesario actualizar la mirada sobre la producción y apropiación de contenidos y el desarrollo de competencias.

William Heart Kilpatrick, a principios del siglo XX, trazó las bases de la **metodología por proyectos** partiendo de la idea de que se aprende en relación con la vida, a partir de lo que le es válido y relevante, promoviendo una “filosofía experimental de la educación” (Kilpatrick, 1967b: 72) en la que el conocimiento se adquiere a través de la experiencia. Criticó, asimismo, la división del conocimiento por materias, asignaturas o áreas, porque aprender aisladamente significa que “el alumno no ve o siente la utilidad o pertinencia de lo que se enseña para ningún asunto que le interesa en el presente, y por tanto no se adhiere inteligentemente a la situación actual” (Kilpatrick, 1967a: 49).

Autores como John Dewey, Maria Montessori, Ovide Decroly, Pavel Blonkij o Celestine Freinet, entre otros, centraron sus propuestas pedagógicas en la "naturaleza o centralidad de los alumnos y alumnas" para "no separar la escuela de la vida" al tratar de modificar las estructuras tradicionales del modelo escolar.

Han pasado más de 100 años y esta forma de enseñar sigue presente en nuestras aulas; al igual que los intentos para desplegar el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** con mayor sistematicidad en las clases para organizar la enseñanza centrada en los intereses y la acción de niños y niñas, plantear actividades vinculadas con la vida real, desarrollar habilidades para el siglo XXI, y trabajar en grupos sobre la idea de principios democráticos con la función orientadora de los docentes.

En este contexto actual, se necesita una propuesta didáctica que propicie la transferencia de conocimientos a la acción como una de sus principales características: los estudiantes enfrentan nuevos conflictos cognitivos; el acceso a información es más directa, rápida y fluida; y se enfrentan a una diversificación y complejidad de los problemas y a desigualdades sociales y económicas persistentes.

En este sentido, el desarrollo de capacidades para vivir en el siglo XXI requiere fuertes bases disciplinares que deberán desarrollarse en términos de sus propios objetivos y fundamentos; y el trabajo por proyectos, junto con otras estrategias de enseñanza, conforman un trabajo comprensivo.

Actividad de inicio: Pensemos juntos...

- ¿Qué es un proyecto?
- ¿Cuáles son los proyectos más importantes de tu vida?
- ¿Qué recursos necesitaste? ¿De dónde los obtuviste?
- ¿Cómo los llevaste a cabo? ¿Fueron exitosos?
- ¿Qué aprendiste de tus proyectos personales o profesionales?

Una definición de proyectos pedagógicos



"...los proyectos suponen una manera de entender el sentido de la escolaridad basado en la enseñanza para la comprensión, lo que implica que los alumnos participen en un proceso de investigación que tiene sentido para ellos y en el que utilizan diferentes estrategias de estudio, pueden participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje y les ayuda a ser flexibles, a reconocer al "otro" y a comprender su propio entorno personal y cultura."

Hernández, F. Universidad de Barcelona

Actividad: ¿De qué se trata el ABP?



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Verónica Boix Mansilla, 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=-vqW2X7VeKA>

Educar portal. Duración: 3.28



¿Qué es el ABP o la enseñanza por proyectos?

Las definiciones actuales vinculan el método de aprendizaje basado en proyectos (ABP) con las experiencias que se han ido desarrollando en las aulas de educación primaria, en el marco de formas activas de enseñanza.

Hay ciertos consensos en las características comunes (Condliffe, 2018) presentes en los proyectos que pueden orientar las decisiones para pensar la enseñanza.

Los proyectos...

- encaran temas centrales, no periféricos al diseño curricular;
- se organizan en torno a preguntas o problemas que se relacionan con conceptos y principios centrales de una disciplina o áreas curriculares;
- involucran a los y las estudiantes en una investigación que se desarrolla en grupos;
- son impulsados por estudiantes en un grado significativo (proponen temas a investigar, posibles hipótesis, caminos alternativos y centrales de resolución);
- parten de situaciones a resolver en estrecha relación con la realidad, no son situaciones escolarizadas;
- se estructuran con el uso de una pregunta auténtica (“conductora”);
- incorporan el uso de recursos cognitivos (basados en tecnología).

En nuestro país, por las características de los marcos curriculares que ha ido adoptando el sistema educativo en todos sus niveles de concreción (nacional, jurisdiccional, institucional, aula), el trabajo por proyectos ha estado vinculado con una forma de enseñar, es decir, suele estar asociado a un método o estrategia de enseñanza más que a una forma de organizar el currículum, que es como se suele presentar en otros países.

En la Argentina existen espacios para el trabajo institucional vinculado con el diseño de proyectos curriculares. Si bien es deseable que las escuelas puedan profundizar esta orientación de trabajo, se debe tener en cuenta que los marcos en que se desenvuelve la tarea están regulados por los diseños curriculares de cada jurisdicción, en función de marcos federales (basado en marco conceptual del documento en preparación por el equipo de educación primaria de Escuela de Maestros).

Características de los proyectos



Los proyectos deben:

- contar con una **narrativa**;
- ser cercanos a la **realidad** y a los **intereses** de los alumnos;
- estar en relación con **valores**;
- ser abordables desde diferentes disciplinas, encarando temas centrales al diseño curricular y propiciando un **currículum integrado**;
- ser provocadores, partir de un reto y estructurarse alrededor de una **pregunta auténtica**;
- propiciar la **autonomía** en los estudiantes: brindar oportunidades para decidir sobre sus propias acciones y desarrollar capacidades para esto;
- desarrollar la **metacognición**, la capacidad para gestionar nuestro propio aprendizaje, incorporando recursos cognitivos para su realización y difusión;
- desarrollarse a partir de la reflexión y la **evaluación** continua de los resultados;
- permitir la **socialización y difusión** de los productos que se generaron.

Formaciones Situadas 2021/2022 y ABP

a) Metacognición

Es necesario recordar algunos elementos que hemos explorado en capacitaciones anteriores y que tienen gran relevancia al momento de pensar en las estrategias cognitivas que podemos utilizar en el desarrollo de cualquier proyecto.

Uno de ellos es la **escalera de la metacognición (Formación Situada 2021)**. Este recurso nos ayuda a pensar qué hemos aprendido, cómo lo hemos aprendido, para qué nos ha servido, y en qué otras ocasiones podemos utilizar este conocimiento.

Además, podemos formularnos otras preguntas:

- al comienzo del proyecto, identificando los retos que nos plantea la tarea y cómo la abordaremos;
- durante el proyecto, para evaluar los avances y las dificultades encontradas;
- al finalizar el recorrido, para evaluar qué hemos aprendido y cómo nos ha ayudado a mejorar.

Desarrollo de habilidades metacognitivas

Escalones previos, al iniciar una tarea	Subiendo la Escalera	Al final de la escalera
¿Qué tengo que hacer en este proyecto? ¿Para qué tengo que hacer este proyecto? ¿Qué materiales/recursos necesito para hacerlo? ¿Necesito ayuda?	¿Cómo estoy avanzando? ¿Qué estoy resolviendo bien? ¿Qué dificultades encuentro? ¿Qué me falta para avanzar?	¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué me resultó más difícil/fácil? ¿Cómo lo puedo mejorar? ¿Para qué me sirvió?

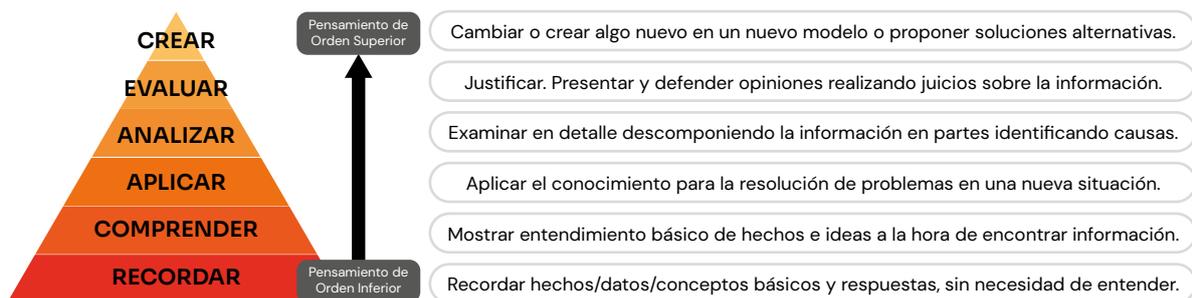
Escalera de la metacognición



- 4 ¿En qué ocasiones puedo usarlo?
- 3 ¿Para qué me ha servido?
- 2 ¿Cómo lo he aprendido?
- 1 ¿Qué he aprendido?

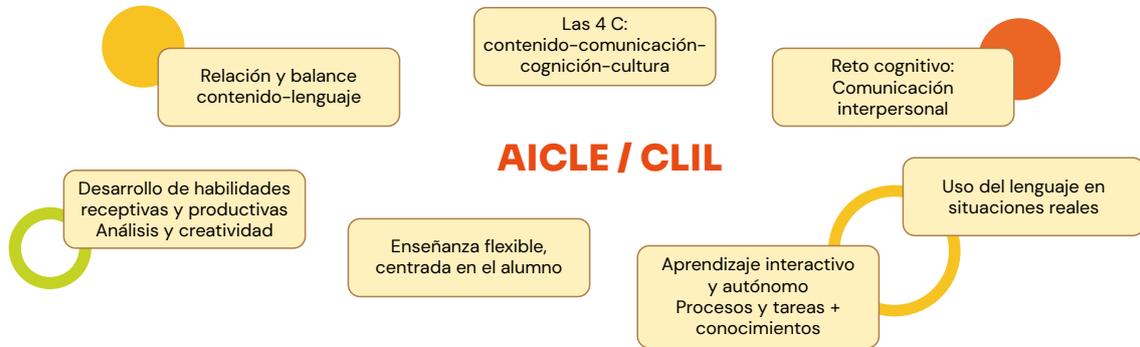
b) Taxonomía de Bloom

Otro elemento es la **taxonomía de Bloom (Formación Situada 2021 y 2022)**, que nos invita a desarrollar habilidades cognitivas, partiendo de las habilidades de orden inferior (LOTS), avanzando en cada paso hacia las habilidades de orden superior (HOTS), de forma de poder visualizar los objetivos de cada actividad o estado del proyecto y desplegar estas referencias en el momento de la evaluación. Sugerimos un modelo de esta taxonomía:



c) AICLE/CLIL

También exploramos el **Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera (AICLE)** o **CLIL** -en inglés- (**Formación Situada 2022**), y nos preguntamos en este momento si esta metodología es compatible con el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**.



AICLE y ABP

En este gráfico vemos las ideas relevantes del **AICLE/CLIL** y apreciamos que son compartidas con el **ABP**, desde la relación y el balance entre los contenidos seleccionados y desarrollo lingüístico integral hasta el aprendizaje autónomo (basado en el desarrollo de la metacognición y las capacidades comunicativas para la resolución de problemas), integrando asimismo una mirada contextualizadora desde lo cultural.

Uno de los componentes fundamentales del **AICLE/CLIL** son las **4C**: contenido, comunicación, cognición y cultura. A continuación, compartimos los elementos que definen cada campo y que claramente se encuentran reflejados en el **ABP**.



Con respecto a la planificación y secuenciación de las actividades de las clases AICLE/CLIL, uno de los marcos de referencia que plantean Coyle, et al. (2010), involucra la relación entre lenguaje y contenido, y cómo ambos se retroalimentan.

En el **ABP**, nuestro objetivo como docentes de LE, es que el desarrollo lingüístico acompañe las temáticas que se van incorporando en el proyecto de acuerdo con los requerimientos de los contenidos y el nivel lingüístico de los estudiantes, desafiándolos con tareas más demandantes tanto en lo cognitivo como en lo lingüístico.

Vemos estos conceptos en el siguiente diagrama:



Tipos de proyectos

La variedad de formas que puede tener un proyecto está relacionada con los problemas pedagógicos que se intentan responder y los propósitos que se quieren desarrollar.

El tipo de proyectos a planificar debería guardar una doble relación: por un lado, con el progreso en el tipo de actividades que los estudiantes han ido construyendo en función de los grados de autonomía para la adquisición de aprendizajes; y por otro, con las capacidades que se necesitan poner en acción para resolver problemas de forma grupal.

No existe una única tipología de proyectos. Las opciones son variadas y exigen bastante reflexión previa para lograr los propósitos en situaciones contextualizadas. Algunas de las clasificaciones con orientaciones o ejemplos pueden ser...



Fortalezas de los proyectos

Cada proyecto presentará determinadas características inherentes, que representan ventajas para la concreción de los objetivos trazados inicialmente. Según la mirada de Rebeca Anijovich (2022), estas fortalezas son:

- permitir a los estudiantes ver las conexiones entre diferentes disciplinas;
- preparar a los estudiantes en capacidades;
- hacer la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad;
- ofrecer oportunidades de colaboración para construir conocimiento;
- aumentar las habilidades sociales y de comunicación;

- acrecentar las habilidades para la solución de problemas;
- favorecer las prácticas democráticas.

Principios del ABP

- **PRINCIPIO 1:** Considerar la referencia curricular.
Capacidades y saberes. Intencionalidad pedagógica.
- **PRINCIPIO 2:** Conocer a los estudiantes.
Sus intereses, su realidad, sus contextos.
- **PRINCIPIO 3:** Provocar a los estudiantes.
¿Qué situaciones es posible generar para que los estudiantes se comprometan con aquello que nos proponemos abordar? Por ejemplo, una pregunta dilemática, una noticia, un video, una imagen, una historieta, un caso, un objeto, etc. No se trata de presentar una pregunta para ser respondida.
- **PRINCIPIO 4:** Planificar.
Conviven dos planificaciones:

1. Planificación del docente

- Definición de propósitos, actividades y recursos.
- Primer cronograma.
- Hipótesis sobre producto final y modos de compartirlo.
- Situaciones de evaluación.

2. Planificación de los estudiantes

- Formulando preguntas.
- Planificando acciones para realizar.
- Definiendo productos y cómo realizarlos.
- Organizando tiempos y tareas.
- **PRINCIPIO 5:** Anticipar y organizar.
¿Qué sabemos sobre el tema? ¿Qué necesitamos saber para abordar el proyecto?
¿Qué queremos saber/proponer/diseñar?
¿Hemos trabajado en proyectos similares?
¿Podemos utilizar algo que hayamos aprendido antes para abordar este proyecto?
¿Qué recursos tenemos y cuáles tenemos que buscar?
¿Cómo van a saber docentes y estudiantes qué están aprendiendo?
- **PRINCIPIO 6:** Comunicar logros y resultados.
A los pares, dentro del aula. A otros actores dentro la comunidad educativa. A otros actores más allá de la escuela.

- **PRINCIPIO 7:** Evaluación.

Explicar los criterios, instrumentos, momentos: construir un mapa de ideas sobre el propio proceso de aprendizaje en la mitad del desarrollo del proyecto.

Elaborar rúbricas y/o listas de cotejo.

Ofrecer retroalimentación.

Evaluar el proyecto.

Planificación de un proyecto

Fases de un proyecto (principio 4)



Los pasos, fases o momentos de esta estrategia no son rígidos. Importa conocer algunos momentos que son necesarios planificar para desarrollar un proyecto y algunas consideraciones importantes para tener en cuenta. También hay que diferenciar las tareas que realizan los estudiantes en cada etapa y las acciones que es deseable que realicen los docentes.

En el documento producido por las autoridades jurisdiccionales (manuscrito en preparación por el Equipo de Nivel Primario de Escuela de Maestros) encontramos este cuadro que nos muestra claramente los momentos de la planificación:

MOMENTOS	TAREAS		
	DOCENTES	DOCENTES Y ESTUDIANTES	ESTUDIANTES
Apertura	<p>Proponer el proyecto considerando necesidades de aprendizaje y capacidades e intereses de los alumnos.</p> <p>Debatir con sus estudiantes sobre las posibles vías de resolución del problema.</p>	<p>Evaluación formativa</p> <p>Estructurar un plan de evaluación con instrumentos e instancias que posibiliten emitir juicios de valor sobre el trabajo de estudiantes, y al mismo tiempo, reflexionar sobre la acción docente.</p>	<p>Debatir acerca del problema del proyecto y sus posibles formas de resolución. Identificar características y necesidades del proyecto, tanto de conocimiento, como materiales y de apoyo.</p>

Organización	Transmitir información, ayudar a buscar datos, monitorear el diseño del plan. Preguntar a sus estudiantes sobre el fundamento de las decisiones que van tomando.		Elaborar un plan de trabajo con etapas. Distribuir tareas. Organizar grupos de trabajo de acuerdo con intereses y capacidades, en forma cooperativa.
Puesta en marcha	Monitorear, asistir en la acción, hacer devoluciones demoradas y no demoradas.		Desarrollar actividades previstas en el plan por los distintos grupos.
Difusión y socialización	Incentivar la comunicación del proyecto. Organizar muestras de lo producido.		Preparar la comunicación del proyecto. Mostrar los objetos.

La programación de un proyecto implica una decisión anticipada de su inclusión en una planificación general del año. Estas decisiones están vinculadas con una selección de un tópico o tema con estrecha relación con los diseños curriculares. Hay que considerar que la realización de proyectos incluye una doble planificación: el plan de estudiantes y la programación docente. Desde el punto de vista de las decisiones del docente, es importante poder programar propósitos educativos y objetivos de aprendizaje y definir particulares formas para guiar el trabajo de estudiantes. No hay una única forma de programar un proyecto, pero es importante considerar un modo distinto de intervenir cuando la centralidad no está puesta en definir la orientación de las acciones de un proceso, sino en acompañar o guiar el plan que propongan los estudiantes en diálogo con sus docentes.

Evaluación de un proyecto



Instancias de evaluación formativa y sumativa

La evaluación de un proyecto, sus componentes y productos debe estar contemplada desde el inicio. Una forma de organizar la evaluación de un proyecto es establecer **momentos de evaluación** (inicial, desarrollo y/o final), **el objeto a evaluar** (diseño del proyecto, proceso, resultados), **la finalidad** (formativa o sumativa).

La **evaluación del diseño** puede hacer foco en la adecuación de los distintos componentes de la programación del proyecto con los objetivos y planes de acción propuestos por los y las estudiantes. Aquí hay una doble evaluación porque hay dos caminos paralelos: la programación de los docentes y el proyecto diseñado por los alumnos.

Muchas de las preguntas que sugerimos para el armado y desarrollo del proyecto pueden ser útiles para la evaluación del proceso o formativa (Formación Situada 2021), en diferentes momentos, tanto para saber si los objetivos se están cumpliendo, como para evaluar si hubo nuevas incorporaciones de temas o actividades, teniendo en cuenta si todas las preguntas planteadas inicialmente han sido pertinentes y adecuadas al contexto de nuestra clase, etc. Podemos utilizar herramientas tales como boletos de salida, listas de cotejo, retroalimentación y autoevaluación.

A continuación les compartimos algunos ejemplos que se encuentran en diversos sitios de internet.

Instancias de evaluación

DIARIO DE APRENDIZAJE

FECHA: _____ FIRMA: _____

¿QUÉ HE MOS TRABAJADO HOY?

¿QUÉ ES LO QUE SE ME HA DADO MEJOR?

¿QUÉ DEBERÍA MEJORAR?

¿CÓMO PUEDO MEJORAR?

ANTES Y DESPUÉS

Lo que yo se sobre _____ es...

Después de la lección aprendí que...

PREGUNTA TIPO TEST EXIT TICKET

Diseña una pregunta tipo test de opción múltiple (3) basada en la lección de hoy. Proporcionar la respuesta.

Pregunta: _____

tres opciones

1. _____

2. _____

3. _____

Respuesta correcta: _____

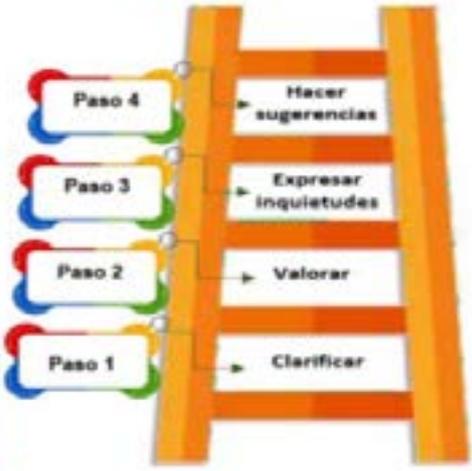
ALUMNO: _____

CURSO: _____ FECHA: _____

Criterios	Si	No
1. Demuestra preparación para realizar la exposición.		
2. Utiliza recursos de apoyo en su exposición.		
3. Muestra dominio en el desarrollo del tema.		
4. Expone con claridad.		
5. Maneja la exposición suscitando la participación.		
6. Resuelve dudas de sus compañeros atendiendo a sus preguntas.		
7. El tono de voz es adecuado para que todo el auditorio escuche.		
8. Mantiene contacto visual con el auditorio mientras expone.		
9. Utiliza el lenguaje gestual como apoyo en su comunicación.		
10. Establece la relación entre los resultados del experimento y su aplicación en la vida cotidiana.		

ESCALERA DE LA RETROALIMENTACIÓN





DANIEL WILSON

Durante el desarrollo del proyecto el/la docente puede usar esta herramienta para ofrecer a los estudiantes una valoración de sus logros.



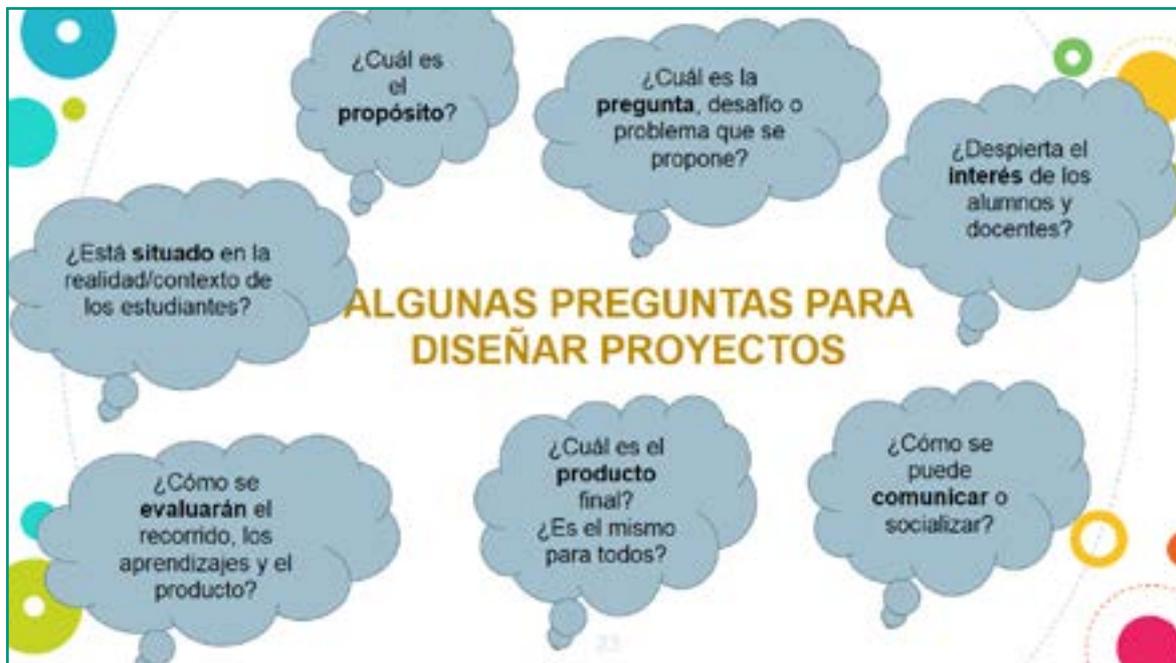
La **evaluación de resultados** se puede realizar en el momento de la presentación y socialización del proyecto. Como en toda otra instancia pedagógica, podemos usar herramientas de **evaluación sumativa**, especialmente al finalizar el proyecto, para **evaluar logros y calificar el desempeño** de los estudiantes. Aquí pueden usarse pruebas más tradicionales contextualizadas.

Una herramienta efectiva para la evaluación sumativa es el uso de rúbricas, que incluyen los criterios de evaluación elegidos con los descriptores de los diferentes niveles.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
PRESENTACIÓN FINAL	9-10	8-7	6-5	Menos de 5
1.- El tema está identificado y completo				
2.- Demostraron conocer el tema				
3.- Hubo coordinación en el grupo				
4.- Nivel de compromiso y responsabilidad				
5.- Usaron la LE apropiadamente				
6.-				

Proyecto para analizar: “Una fiesta de cumpleaños”

Comenzamos con las preguntas que nos ayudarán a definir y recortar el proyecto...



Luego, generamos una serie de temas que pueden ser de interés en el contexto en el que desarrollaremos el proyecto y que, a su vez, pueden ayudarnos a explorar el tema desde diversas perspectivas.

Temas para investigar y desarrollar:

- Las celebraciones en cada cultura y las formas de celebrar cumpleaños en otras culturas.
- Celebraciones familiares de otro tipo.
- Evolución y cambios en la manera de celebrar cumpleaños.
- El por qué de la fiesta de cumpleaños: origen.
- El cumpleaños en cada hogar.
- Organización de una fiesta de cumpleaños: invitaciones.
- Desarrollo de la fiesta: opciones, temas, lugares, juegos y regalos.
- La torta y la comida.
- “Mi fiesta ideal”.

Luego generamos **conexiones curriculares**:

CONOCIMIENTO DEL MUNDO / CIENCIAS SOCIALES

Partiendo de la Declaración de los Derechos del Niño y algunos de sus principios –por ejemplo, “El niño tiene derecho a una **identidad** y a recibir **educación** que favorezca su **cultura**”–, podemos llegar a la idea de festejar socialmente nuestro nacimiento y cómo esta idea se despliega en cada cultura.

Ubicación geográfica de los países y su clima para comparar formas de festejar según la época del año.

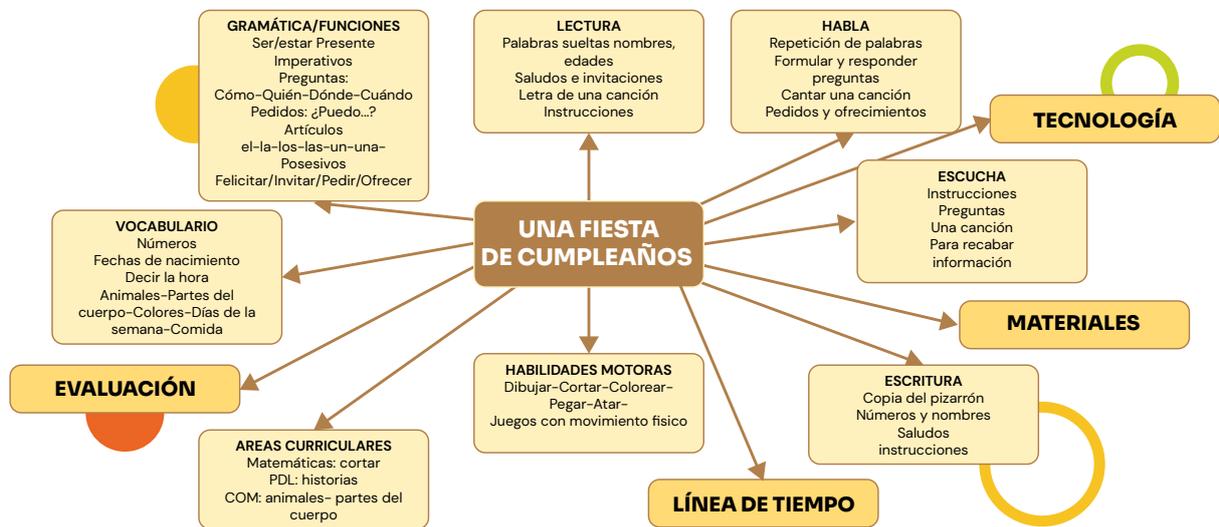
PLÁSTICA

Diseño de invitaciones, tarjetas de felicitaciones, adornos temáticos, la piñata, juegos, máscaras, gorros.

MÚSICA

Canciones de cumpleaños.

También podemos pensar en conexiones vinculadas a otros espacios curriculares; usar gráficos para visualizar los componentes del proyecto y utilizarlos como una hoja de ruta en la que podamos volcar las ideas originales e incorporar cada nuevo elemento que aparezca durante el recorrido:



Como parte del análisis, podemos considerar los elementos clave de AICLE/CLIL: 'Las 4 C'...

ELEMENTOS CLIL EN EL PROYECTO



Estas preguntas sirven como lista de cotejo en el proceso de evaluación

Desarrollo lingüístico

Una parte fundamental de todo proyecto en la clase de LE es el **desarrollo lingüístico**, es decir, los componentes lingüísticos (estructuras, lexis, funciones comunicativas, habilidades comunicativas) que se necesitan para llevar a cabo las distintas acciones pensadas para la concreción del producto final; cómo estas acciones se relacionan con los contenidos que forman parte de la propuesta o que van surgiendo a medida que el proyecto se desarrolla (secuenciación), y cómo favorecen el desarrollo cognitivo. Para no perder de vista este componente, les ofrecemos una grilla para primer ciclo, a modo de ejemplo, con algunas tareas que incorporan gradualmente contenidos lingüísticos y temáticos.

PROYECTO: Una fiesta de cumpleaños		DESCRIPCIÓN: Describir y organizar una fiesta de cumpleaños.	
PASO/LECCIÓN AQUÍ SE DEFINEN LAS ACTIVIDADES	FUNCIONES COMUNICATIVAS: <i>Los estudiantes podrán...</i>	OBJETIVO LINGÜÍSTICO: <i>Los estudiantes sabrán cómo...</i>	LEXIS – ESTRUCTURAS: <i>Los estudiantes utilizarán...</i>
1.- ¡Feliz Cumpleaños! Información personal.	Preguntar y responder preguntas sobre la edad - Preguntar y responder sobre la fecha del cumpleaños.	Utilizar los números del 1 al 15, en forma oral y escrita. Formular y responder las preguntas “¿Qué edad...?” “¿Cuándo es tu cumpleaños?”	Números. Meses del año.
2.- Invitaciones Ubicación en tiempo y espacio.	Preguntar y responder sobre días y horas. Completar una invitación a una fiesta.	Usar días y horas en forma oral y escrita.	¿Cuándo? ¿Dónde? ¿A qué hora? Días y horas.
3.- ¡Decoremos el aula para la fiesta! Entender instrucciones.	Escuchar y seguir las instrucciones básicas para hacer: a) un gorro; b) una guirnalda; c) banderines.	Reconocer instrucciones y realizar las acciones. Reconocer los elementos lexicales y las acciones.	Colores, formas, diseños, Acciones: cortar, pegar, doblar, etc. Secuenciación: primero, luego, después, etc.
4.- ¡Organicemos el menú! Expresar preferencias.	Hablar sobre sus comidas favoritas en los cumpleaños. Preguntar y responder sobre preferencias. Escribir el menú para la fiesta.	Producir un menú en forma escrita. Utilizar vocabulario relativo a la comida y a preferencias.	Comida y bebida. <i>Me gusta.../No me gusta Mi comida favorita es... En los cumpleaños me gusta comer/tomar...</i>
5.- ¡Nuestra fiesta! Producción final.	Describir los elementos de una fiesta. Presentar su producto final según su elección.	Utilizar los elementos lexicales y gramaticales necesarios para el producto final, ya sea en forma escrita u oral, para la presentación.	Ver ejemplo.

Ejemplo de producto final

Cada contexto nos dará la posibilidad de crear productos finales diferentes para cada proyecto. La variedad de opciones es tan amplia como la creatividad de docentes y estudiantes. A modo de ejemplo, les compartimos un pequeño video, que puede reflejar el resultado del proyecto en un primer ciclo.



Actividad grupal: Un proyecto sobre juegos y juguetes

A continuación, algunas ideas para comenzar a pensar un proyecto sobre juegos y juguetes.

Temas para investigar y desarrollar

- Reflexionar sobre el valor del juego y el derecho del niño al juego.
- Explorar los juegos y juguetes que los alumnos usan, describirlos, compararlos con los que usaron sus padres y abuelos.
- Conocer los materiales que se usan para construirlos y reflexionar sobre qué juguetes serían más sustentables y el impacto ecológico del plástico.
- Describir juegos y juguetes –comparar formas, colores, funciones, etc.– describir y preguntar sobre el origen o procedencia.
- Las reglas del juego: inventar un juego.
- Mi juguete favorito: según la edad, ¿cambian mis preferencias?
- Diseño de un nuevo juguete a partir de uno tradicional.





Reflexión final

Enseñar con proyectos es...

Enseñar a pensar
Enseñar a cuestionar
Enseñar a ser
Enseñar no es solo
transmitir conocimiento

Bibliografía

Anijovich, R. (2022) *Los Proyectos en el Aula*. [elemental.uy] Disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=v4_HwOxq2G4&t=92s]

Anijovich, R. & Mora, S. (2010) *Estrategias de enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Boix Mansilla, V. (2017) *Aprendizaje basado en proyectos*. [Educar Portal] Disponible en: [<https://www.youtube.com/watch?v=-vqW2X7VeKA>]

Condliffe, B. et al (2017) *Project Based Learning: A Literature Review*. MDRC.

Coyle, D. et al (2010) CLIL. Cambridge University Press.

Dewey, J. (1998) *Democracia y educación*. Morata.

Hernández, Fernando (2000) *Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad*. Educar, N° 26, pp. 39–51. Disponible en: [<https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/20726>.]

Kilpatrick, W. (1929) *The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Educative Process*. Teachers College, Columbia University. (Reprinted from Teachers College Record Vol. XIX No 4 – Septiembre, 1918). Disponible en: [<https://archive.org/details/projectmethodus00kilpgoog/page/n20/mode/2up?view=theater>]

Mohan, B. A. (1986) *Language and content*. Addison-Wesley: Reading. Addison-Wesley.

Phillips, D. et al. (1999) *Projects with Young Learners*. Oxford University Press.



Mi portal maestro

Nuevo sistema de gestión académica

A partir de febrero de 2023 la inscripción, cursada y certificación de todas las acciones de Escuela de Maestros será a través de **Mi portal maestro**.

Por eso es fundamental que, si aún no te registraste, lo hagas cuanto antes para poder validar tu identidad, completar tus cargos y dejar tu usuario listo para este ciclo lectivo.

El nuevo sistema de gestión académica te permite:

-  Consultar las propuestas disponibles según tu cargo e inscribirte.
-  Ingresar directamente al aula virtual de las propuestas en las que estás participando.
-  Agilizar el proceso de entrega de certificados de aprobación.
-  Acceder a tu historial de formación en un sólo lugar.



REGISTRATE

sga-escuelademaestros.buenosaires.gob.ar



Ante cualquier duda, consultá las preguntas frecuentes o escribinos a la Mesa de ayuda

