



Cómo trabajar con...

APRENDO CON PROYECTOS

TODA LA COLECCIÓN

TÍTULOS DEL CATÁLOGO 2019

	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III
CIENCIAS SOCIALES	A vueltas con la bici (Educación vial) Forestales en acción (Los paisajes) Érase una vez mi localidad (Municipio y localidad)	El pequeño azul (Sistema Solar. La Tierra) ¡Estamos a tiempo! (El clima) Aventura en Emérita Augusta (Roma)	La Edad Media en juego (Edad Media) Euromisión (Unión Europea)
CIENCIAS DE LA NATURALEZA	Un jardín para las mariposas (Las plantas) ¡A tu salud! (Partes del cuerpo y salud) Yo reciclo, ¿y tú? (Materiales, basura y reciclaje)	¿Peligrosos o en peligro? (Los animales) Fuga con sentido (Los sentidos) ¡A toda máquina! (Máquinas e inventos)	La salud nos mueve (Nutrición y salud) Planeta sostenible (Energía y sostenibilidad)

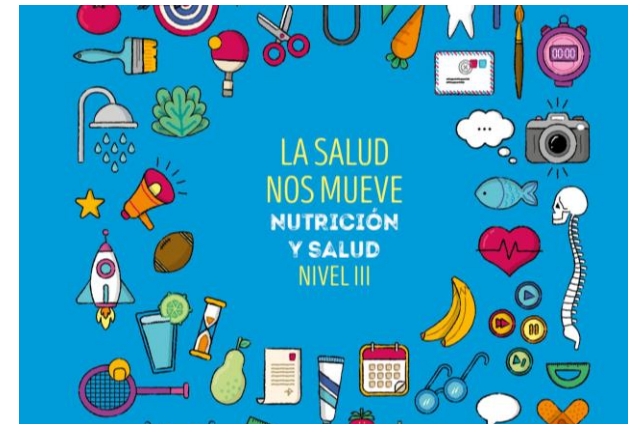
OTRAS TEMÁTICAS PREVISTAS PARA 2020

	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III
CIENCIAS SOCIALES	(El relieve, El Sistema Solar y Restos del pasado)	(Sectoros económicos, Medida del tiempo y Prehistoria)	(Población, Empresa y economía, y Edad Moderna o Contemporánea)
CIENCIAS DE LA NATURALEZA	(Aparato locomotor, Animales y Las máquinas)	(Las plantas, Función de relación y los sentidos, y La materia)	(Ecosistemas, Electricidad y magnetismo, y Proyectos tecnológicos)

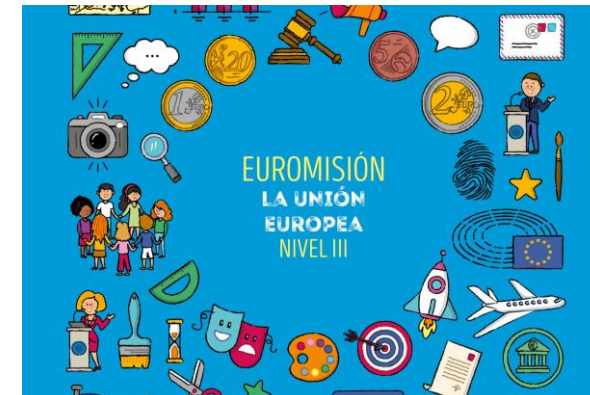
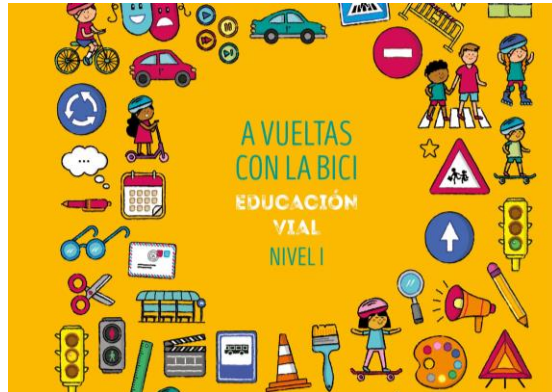
A person is silhouetted against a sunset sky, sitting on a large rock. The sky transitions from a deep blue at the top to a bright orange at the horizon. A large, glowing white rounded rectangle is superimposed over the scene, containing the text '¿Listos?' and '¡Empezamos!'.

¿Listos?
¡Empezamos!

CIENCIAS NATURALES



CIENCIAS SOCIALES



AVENTURA EN EMERITA AUGUSTA

ROMA

NIVEL II



**Cómo trabajar
con...**

PASO A PASO...



**RETO
MOTIVACIÓN**

TEMPORALIZACIÓN

MATERIALES

**i Aventura
en Emerita
Augusta
Roma!**

**ÁREA VEHICULAR
Y RECURSOS**

CONTENIDOS

**RECORRIDO Y
ACCIÓN FINAL**

TRANSVERSALES

- Aprendizaje cooperativo
- Atención al clima emocional del aula
- Desarrollo de técnicas de aprender a pensar

RETO Y MOTIVACIÓN

PROYECTO AVENTURA EN EMERITA AUGUSTA

¿Quieres ser detective de la historia? Sigue las pistas...

Con la creación de este juego de pistas, el alumnado descubrirá el funcionamiento de una ciudad romana y los aspectos más generales de su sociedad. A través de los personajes de la trama, los alumnos descubrirán e indagarán sobre aspectos sociales, políticos y culturales de la civilización romana en la península Ibérica.



MATERIALES



TU ENTORNO es.smAPRENDOCONPROYECTOS.com



Actividades de autoevaluación para regular y consolidar el aprendizaje.



App de acceso para trabajar offline.



Recursos interactivos de apoyo y motivación.

CONTENIDOS

La sociedad del Imperio Romano.

Mitología Romana.

El español como lengua procedente del latín.

Palabras latinas sencillas.
Números romanos.

Emerita Augusta.

Distintas divisiones de la Hispania romana.
Situación de Emerita Augusta.

Los edificios públicos romanos y su huella y vigencia en la actualidad.

Arte romano.

Principales edificios públicos de Emerita Augusta.



La vida diaria en la época romana



Características de las ciudades romanas y tipos de viviendas.

El comercio.

Principales monedas romanas.
El mercado.

Las excavaciones arqueológicas.



El Museo Nacional Romano de Mérida.

Redacción de un informe sobre un tema histórico.

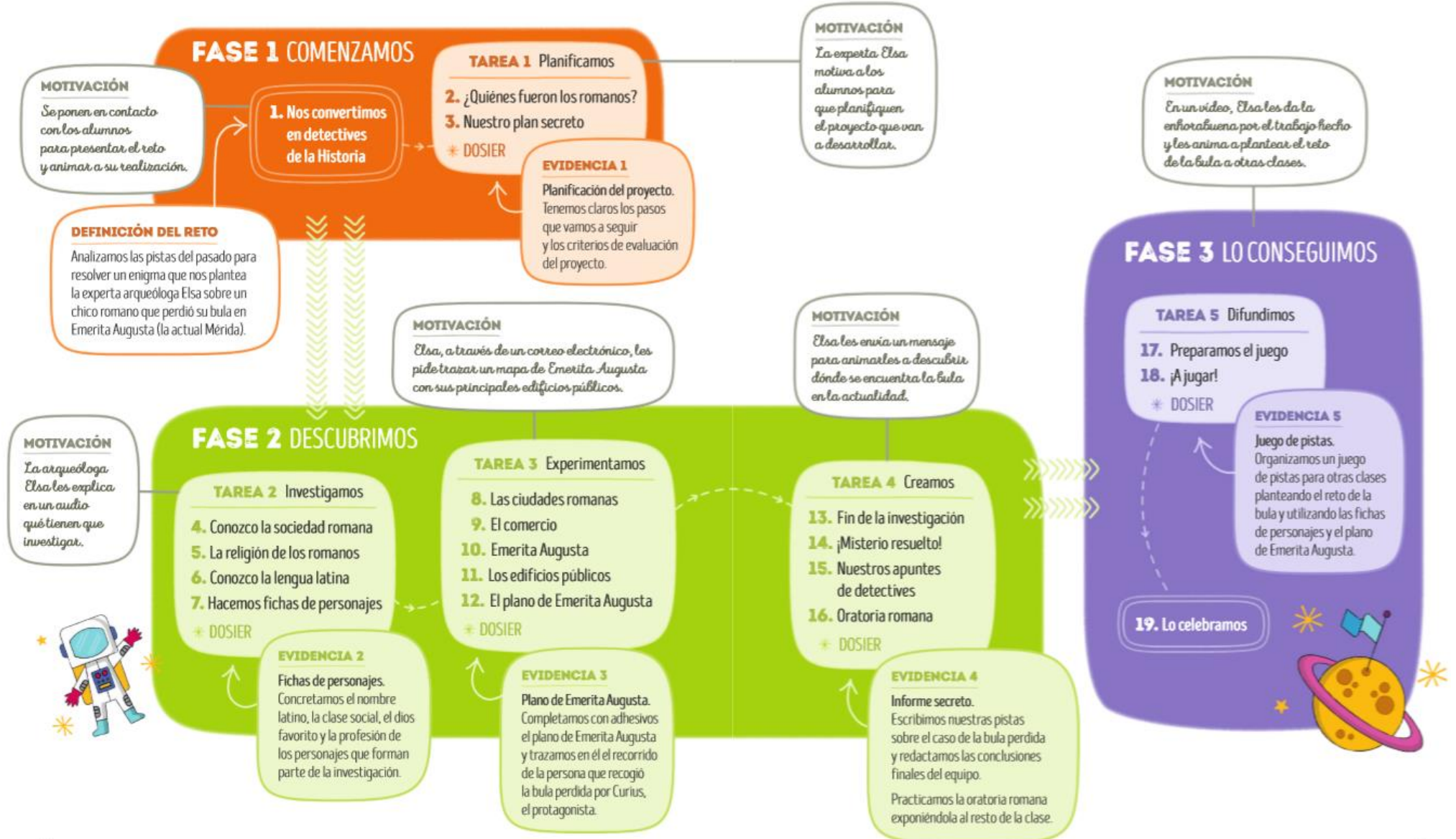


La oratoria romana.

La exposición en público.

ESTRUCTURA GENERAL, MOTIVACIÓN Y EVOLUCIÓN DEL RETO

Temporalización:
19 sesiones





ÁREA VEHICULAR: Ciencias Sociales



RECURSOS EN EL ENTORNO DIGITAL

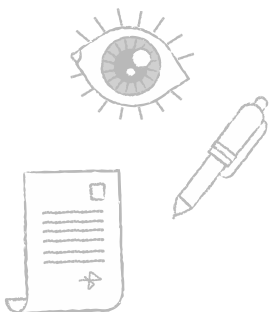
TÍTULO		DESCRIPCIÓN	ALUMNO	PROFESOR
FASE 1				
S1	Carta de la arqueóloga Elsa	Fotocopiables		X
	¡Tenemos una misión!	Video motivacional	X	
S2	Linea del tiempo	Interactivo sobre las edades de la Historia	X	
	El origen de la escritura	Presentación relacionada con las edades de la Historia		X
	La edad oculta	Interactivo que repasa jugando las edades de la Historia		X
	Pasos para la linea del tiempo	Taller para que el profesor asigne en clase		X
	Bula	Fotocopiables		X
	¿Cómo me siento?	Rúbrica emocional	X	
	Autoevaluación	Autoevaluación de conocimientos previos	X	
S3	Plan de proyecto	Fotocopiables		X
	¿He cumplido mis objetivos?	Rúbrica de consecución de los objetivos de la fase	X	
	Mi diario	Diario de aprendizaje (metacognición)	X	
	Rúbrica del plan de proyecto	Instrumento para calificar el plan de proyecto		X

FASE 2				
S4	¡Vamos a investigar!	Audio motivacional	X	
	Cómo investigar	Taller asignable sobre dónde y cómo buscar información		X
	La sociedad del Imperio romano	Interactivo sobre la organización de la sociedad romana	X	
S5	La mitología romana	Interactivo sobre la religión de los romanos	X	
	Cómo reconocer personajes mitológicos	Taller asignable sobre las imágenes de los dioses romanos		X
S6	Itinerario de Curius	Fotocopiables		X
	Los números romanos	Taller asignable sobre los números romanos		X
	Las columnas de Hércules	Presentación en la que se trabaja una frase latina		X
S7	¿Cómo trabajamos en equipo? Indiv.	Rúbrica sobre el trabajo cooperativo individual	X	
	Autoevaluación	Autoevaluación con propuestas de repaso	X	
	Fichas de personaje	Fotocopiables		X
S8	¿Cómo trabajamos en equipo? Equipo	Rúbrica sobre el trabajo cooperativo de equipo	X	
	Rúbrica de las fichas de personajes	Instrumento para calificar las fichas de personajes		X
S9	Visita virtual de Pompeya	Enlace web		X
S10	Monedas romanas	Enlace web		X
S11	Mapa político de España	Fotocopiables		X
	Romanización de Hispania	Interactivo sobre Hispania	X	
	Las calzadas romanas	Enlace web		X
	Monumentos de Mérida	Enlace web		X
	¿Cómo me siento?	Rúbrica emocional	X	
	Autoevaluación	Autoevaluación con propuestas de repaso	X	

ÁREA VEHICULAR: Ciencias Sociales

		TÍTULO	DESCRIPCIÓN	ALUMNO PROFESOR	
TAREA 3	S12	Plano de Mérida	Fotocopiables		X
		La civilización romana	Interactivo asignable de repaso		X
		Cómo trazar un recorrido en un plano	Taller asignable para trabajar e interpretar un plano		X
		Rúbrica del plano de Mérida	Instrumento de evaluación para calificar el plano		X
		Prueba competencial	Documento de la prueba competencial		X
		Solución de la prueba competencial	Solución de la prueba		X
TAREA 4	S13	Museo Nacional de Arte Romano	Enlace web		X
		Misterio resuelto	Audio en el que se explica la resolución del enigma	X	
	S14	Ficha de la bula (documento)	Ficha de una pieza del Museo Nacional de Arte Romano	X	
		¿Cómo completar una tabla?	Taller asignable para aprender a completar tablas		X
	S15	Rúbrica del informe de detective	Instrumento para calificar el informe		X
	S16	¿He cumplido los objetivos?	Rúbrica de consecución de los objetivos de la fase	X	
La exposición oral		Taller asignable para exponer en público		X	
Mi diario		Diario de aprendizaje (metacognición)	X		

FASE 3					
TAREA 5	S17	Última misión	Video motivacional	X	
		¿Cómo hablar en público?	Taller asignable con técnicas para hablar en público		X
		Rúbrica del trabajo coop. individual	Rúbrica para evaluar el trabajo cooperativo individual		X
		Misterio resuelto	Audio en el que se explica la resolución del enigma	X	
S18	Hoja de detective	Fotocopiables		X	
	Rúbrica del juego de pistas	Instrumento de evaluación sobre el juego de pistas		X	
	¿Cómo me he sentido?	Rúbrica emocional	X		
	¿He cumplido los objetivos?	Rúbrica de consecución de los objetivos de la fase	X		
	Mi diario	Diario de aprendizaje (metacognición)	X		
	¿Cómo trabajamos en equipo? Equipo	Rúbrica sobre el trabajo cooperativo de equipo	X		
	Rúbrica del trabajo coop. de equipo	Rúbrica para evaluar el trabajo cooperativo de equipo		X	
S19		Audios de celebración de inicio y durante la sesión	X		



RECORRIDO Y ACCIÓN FINAL

FASE 1 COMENZAMOS



Mis objetivos en esta fase son:

DESCUBRIR lo que sabemos sobre la civilización romana.



COMPRENDER lo que necesitamos para afrontar el reto.



ORGANIZAR nuestro plan de trabajo.



FASE 2 DESCUBRIMOS



Mis objetivos en esta fase son:

INVESTIGAR sobre la sociedad romana y hacer fichas de personajes.



ESTUDIAR las huellas de la civilización romana y hacer un plano.



ESCRIBIR un informe sobre el caso y exponerlo.



FASE 3 LO CONSEGUIMOS



Nuestros objetivos en esta fase son:

PREPARAR y ensayar un juego de pistas.



COMPARTIR el juego con los demás.



VALORAR nuestro trabajo y celebrarlo todos juntos.



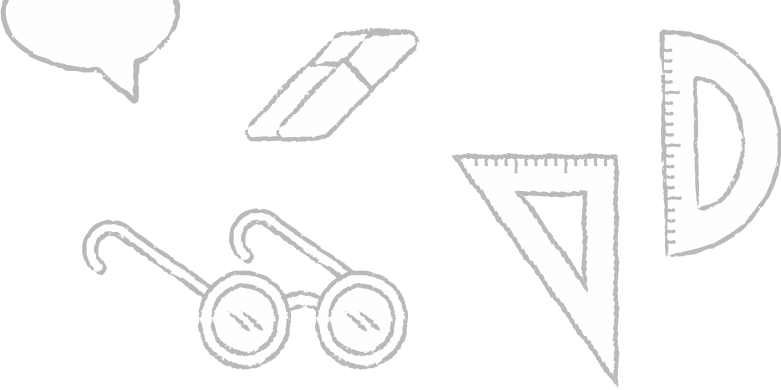
A group of four diverse young children are hanging upside down from a red metal bar on a playground. They are smiling and looking towards the camera. The background shows a green metal play structure, a grassy field, and trees under a bright sky. A white rounded rectangle is superimposed over the center of the image, containing the text 'Somos diferentes'.

Somos
diferentes



Cooperamos

Aprendizaje cooperativo



Cooperamos

GUÍA PARA DISEÑAR Y GESTIONAR LA COOPERACIÓN EN EL AULA

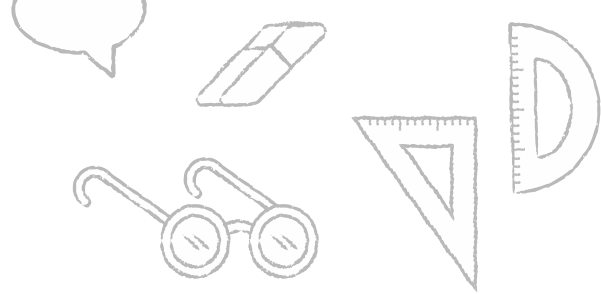
Francisco Zariquiy



Diseña tus agrupamientos

3. Rúbrica de destrezas cooperativas

DIMENSIONES	PESO	MUY BIEN (10-9)	BIEN (8-7)	REGULAR (6-5)	MAL (4-0)	NOTA
PARTICIPACIÓN EN LAS DINÁMICAS DE TRABAJO	15 %	Participa activamente en las tareas propuestas.	Participa en las tareas propuestas aunque se distrae puntualmente. Entonces responde positivamente a las llamadas de atención de los compañeros o del profesor.	Participa en las actividades de forma intermitente. Aunque puede responder a las llamadas de atención, no mantiene la implicación mucho tiempo.	No participa en las tareas propuestas. O no hace nada o acapara el trabajo y no deja participar a los demás.	
DISPOSICIÓN PARA PEDIR AYUDA	15 %	Pide ayuda a sus compañeros antes que al profesor.	La mayoría de las veces pregunta las dudas a sus compañeros aunque a veces recurre antes al profesor.	Suele recurrir al profesor antes de preguntar a sus compañeros, aunque en ocasiones sí lo hace.	Recurre al profesor siempre para resolver sus dudas.	
DISPOSICIÓN PARA PRESTAR AYUDA	15 %	Siempre que un compañero tiene una duda y le pregunta, él deja de hacer lo que está haciendo y lo ayuda.	La mayoría de las veces que un compañero tiene una duda y le pregunta, él deja de hacer lo que está haciendo y lo ayuda. En ocasiones no lo hace.	Algunas veces, cuando un compañero le pregunta, deja de hacer lo que está haciendo y lo ayuda. La mayoría de las veces, solo cuando se lo indica el profesor.	El alumno no ayuda a sus compañeros cuando tienen dudas.	
GESTIÓN DE LA AYUDA	20 %	Presta ayuda a sus compañeros dando pistas. Si no es capaz de explicarlo, recurre a otro compañero o al profesor. Nunca da la respuesta final.	Presta ayuda a sus compañeros dando pistas. Si no es capaz de explicarlo, recurre a otro compañero o al profesor, aunque en ocasiones da la respuesta final.	La mayoría de las veces presta ayuda a sus compañeros dando pistas, aunque tiende a dar la respuesta final antes de intentar explicarlo de otra manera.	Da la respuesta a los compañeros cada vez que le preguntan una duda o no les presta ayuda.	
GESTIÓN DEL TURNO DE PALABRA	15 %	Siempre respeta el turno de palabra en las situaciones cooperativas.	La mayoría de las veces respeta el turno de palabra. Cuando no lo hace, responde adecuadamente a las indicaciones del profesor o de sus compañeros.	En algunas ocasiones respeta el turno de palabra. Cuando no lo hace, no suele atender a las indicaciones del profesor ni de sus compañeros.	No suele respetar el turno de palabra y no atiende a las indicaciones del docente ni de sus compañeros.	
RESPETO DE LAS DECISIONES Y ACUERDOS	20 %	Siempre es capaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas. Incluso cuando no se basan en sus propuestas.	Suele ser capaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas, pero lleva mal que no se tenga en cuenta ninguna de sus propuestas.	En algunas ocasiones, es capaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas, pero solo si se basan en sus propuestas.	Es incapaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas.	
NOTA FINAL						



CRONÓMETRO

H M S

00:00:00:00

Tiempo Diferencia

H M S H M S

Vuelta

Borrar

SELECTOR DE ALUMNOS

Le toca participar al alumno/a número...

Si mi equipo tiene 4 personas, participa el número **3**

Comenzar



Individual + Grupal

CABEZAS JUNTAS NUMERADAS

¿Cuándo tienes que elegir esta técnica?

- Cuando detectes que solo algunos alumnos suelen participar en las preguntas de **respuesta inmediata**.
- Con esta técnica puedes conseguir que todos tus alumnos participen en la construcción de estas respuestas, ofreciendo sus opiniones y contrastándolas con las de sus compañeros. En ese sentido, el contexto grupal reduce enormemente la ansiedad que tienen muchos niños ante el miedo a equivocarse delante de la clase.

Pasos

1. Pide a tus alumnos que se numeren y plantéales una pregunta sobre los contenidos que trabajas en ese momento.
2. Los alumnos dedican unos minutos a pensar su respuesta individualmente.
3. Los equipos "juntan las cabezas" y tratan de acordar una respuesta. Todos deben ser capaces de explicar la solución. Si has establecido roles, es el coordinador quien se asegura de ello.
4. Elige un número al azar. Los alumnos de cada equipo que tienen ese número dan la respuesta de su equipo.

¿Cómo se cumple la triada cooperativa?

- **INTERDEPENDENCIA POSITIVA (todos se necesitan)**
Los alumnos deben elaborar una respuesta común que todos han de conocer y poder explicar, ya que no son capaces de anticipar quién tendrá que dar la respuesta. La clave está en elegir el número al azar al final del proceso.
- **PARTICIPACIÓN EQUITATIVA (todos participan)**
1) Existe un momento de trabajo individual inicial, en el que cada uno tiene la oportunidad de construir su respuesta.
2) Puedes establecer un turno de palabra en el momento grupal para que todos puedan dar su respuesta personal.
- **RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL (todos trabajan)**
1) Todos los niños tienen que saber la respuesta del equipo por si son ellos los elegidos por el número al azar.
2) Puedes potenciar la responsabilidad individual si pides que escriban su respuesta en el momento individual.



SC1180258

Grupal + Individual

LÁPICES AL CENTRO

¿Cuándo tienes que elegir esta técnica?

- Cuando tengas a algún alumno con una comprensión básica de los contenidos, pero que no es capaz de empezar la tarea ni de realizarla de forma autónoma.
- Únicamente con actividades que se resuelven de forma **escrita** o dibujando, es decir, con actividades para las que se necesita un lápiz o similar.

Pasos

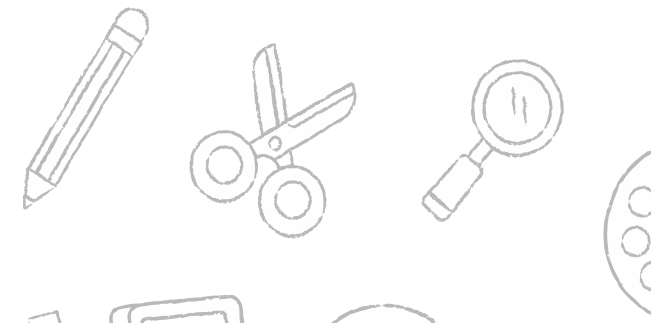
1. Propón una actividad, problema o tarea.
2. Los alumnos colocan los lápices en el centro de la mesa. Consensuan cómo resolver la actividad. Solo **pueden hablar**. No pueden escribir.
3. Cada uno responde en su cuaderno. Solo **pueden escribir**. No pueden hablar.
4. Elige a un alumno al azar para que explique la solución (el resultado + el proceso).

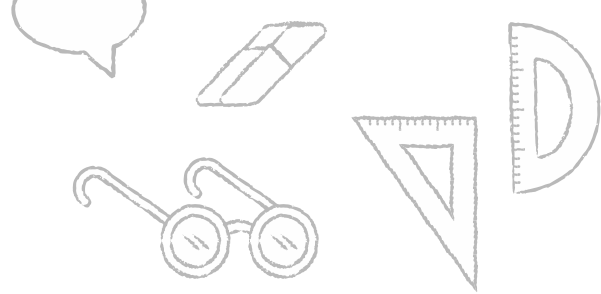
¿Cómo se cumple la triada cooperativa?

- **INTERDEPENDENCIA POSITIVA (todos se necesitan)**
1) Los alumnos no pueden empezar a escribir hasta que todos han comprendido lo que tienen que hacer.
2) Puedes corregir al equipo a partir del cuaderno de uno de ellos.
- **PARTICIPACIÓN EQUITATIVA (todos participan)**
1) El coordinador da el turno de palabra en el momento grupal.
2) Existe un momento de trabajo individual.
- **RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL (todos trabajan)**
1) Queda una evidencia escrita de cada alumno.
2) Tienes que preguntar al azar a algunos alumnos para que expliquen la respuesta que han consensuado en su equipo: resultado + proceso.



SC1180258





Videos
para el aula



Videos con
recomendaciones

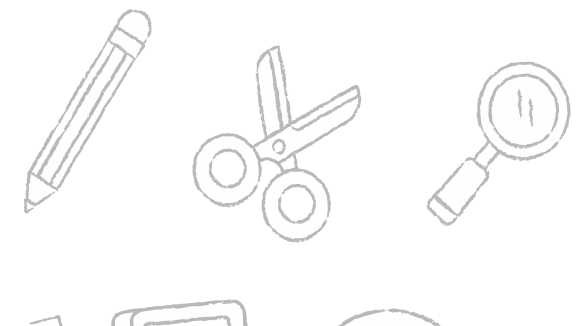
TUTORIALES

Técnicas cooperativas 1-4 de 12

- PRODUCCIÓN GRUPAL**
Francisco Zariquiy
09:26
Producción grupal
- LÁPICES AL CENTRO**
Francisco Zariquiy
05:38
Lápices al centro
- EQUIPOS PENSANTES**
Francisco Zariquiy
05:48
Equipos pensantes
- CONTROVERSIA ACADÉMICA**
Francisco Zariquiy
07:57
Controversia académica

Consejos para cooperativizar el aula 1-4 de 5

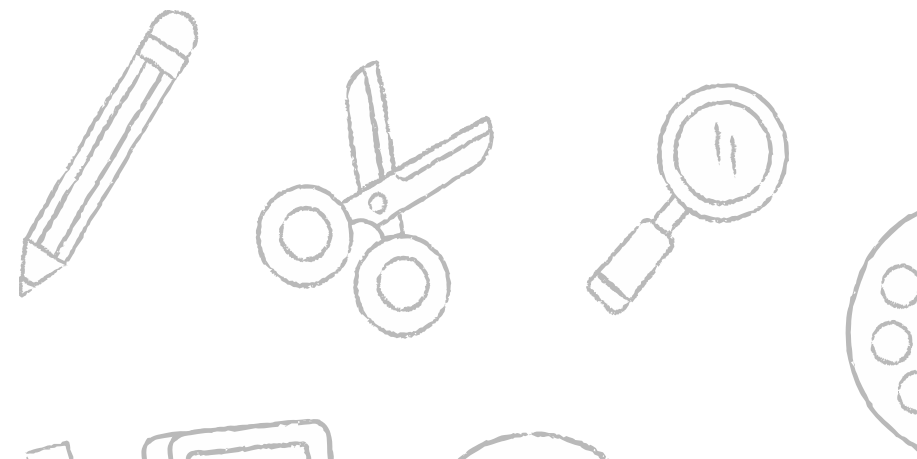
- DISPOSICIÓN EN EL AULA**
Francisco Zariquiy
- DISEÑO DE TAREAS COOPERATIVAS**
Francisco Zariquiy
- ESTABLECEMOS NORMAS**
Francisco Zariquiy
- DISTRIBUIMOS ROLES**
Francisco Zariquiy

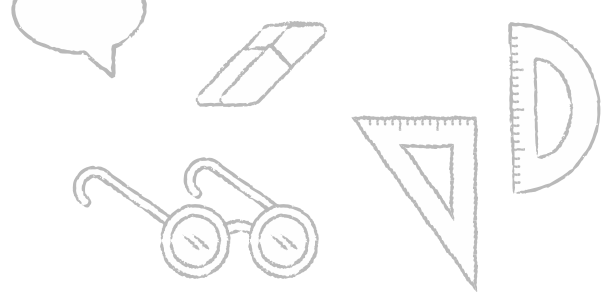




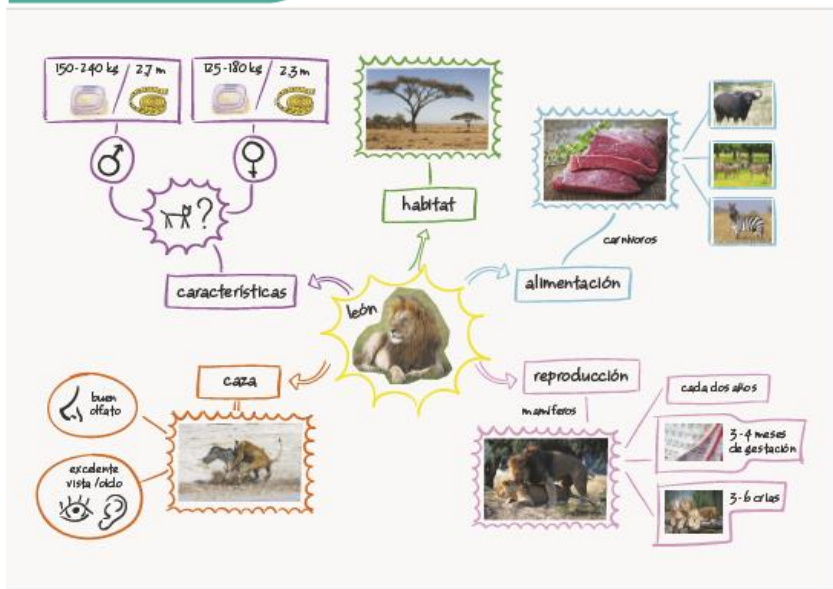
Aprender a pensar

Estrategias y rutinas de pensamiento





Organizadores visuales



ORGANIZADORES VISUALES: CURSOS RECOMENDADOS Y FINALIDAD		
Organizadores	Cursos recomendados	Finalidad
1. Mapa conceptual descendente y ascendente.	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Clasificar jerárquicamente: Descendente: de lo general a lo concreto. Ascendente: de lo particular a lo general.
2. Mapa mental.	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Clasificar visualmente. - Organizar la información partiendo de lo general a lo concreto sin necesidad de un orden preestablecido.
3. Diagrama de Venn.	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Tomar decisiones. - Comparar y decidir. - Establecer las similitudes y diferencias entre dos elementos como camino de análisis en la toma de una decisión.
4. Cronograma.	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Establecer secuencias. - Secuenciar eventos temporales o divididos en fases.
5. Organigrama.	Para 5.º y 6.º de Primaria.	- Clasificar jerárquicamente. - Ordenar las relaciones que existen.
6. Flujoograma.	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Secuenciar. - Crear rutas de soluciones. - Representar los posibles itinerarios de un proceso para tener previstas todas las opciones y cómo proceder en cada una.
7. Telaraña.	Para 5.º y 6.º de Primaria.	- Analizar. - Establecer interrelaciones. - Plasmar todas las interacciones entre los elementos de un proceso o suceso.
8. Ishikawa.	Para 5.º y 6.º de Primaria.	- Analizar. - Encontrar las causas de un problema. - Organizar en categorías las múltiples causas de los problemas muy complejos.
9. Lluvia de Ideas.	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Pensamiento creativo. - Aportar ideas creativas sin intervención del pensamiento crítico anticipado.
10. Agrupamiento.	Para 5.º y 6.º de Primaria.	- Pensamiento creativo. - Categorizar tipos de ideas para agruparlas en menos conjuntos más manejables.
11. Qué pasaría si...	De 1.º a 6.º de Primaria.	- Pensamiento creativo. - Establecer hipótesis. - Partir de la realidad y plantear cambios posibles respecto a lo conocido para prever las consecuencias y establecer hipótesis.

1 DEBATIMOS ACERCA DE:

Y OPINAMOS DESCENTE:

_____ Opciones:

_____ Opciones:

_____ Opciones:

_____ Opciones:

2 SI ESTAMOS DE ACUERDO EN:

3 PUNTOS DE DESACUERDO:

Causa: _____

Causa: _____

4 PARA LLEGAR AL ACUERDO FINAL:

Opción 1

Opción 2

Opción 3

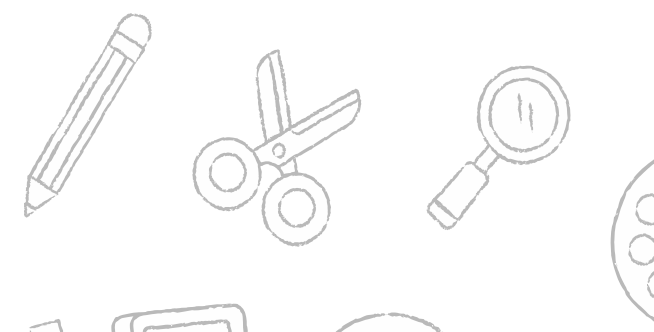
Opción 4

Opción 5

Opción 6

Opción 7

5 NUESTRO ACUERDO FINAL ES:





El clima emocional

Evaluación y propuestas de intervención

Índice





1. Emociones y aprendizaje	4
– Las emociones influyen en el aprendizaje	5
– La curiosidad y el miedo	6
– El humor en el aula	6
– La autorregulación	7
2. Importancia del clima emocional en el aula	8
– ¿Qué es el clima emocional del aula?	9
– ¿Se puede cambiar el clima emocional del aula?	10
3. Evaluación del clima emocional del aula	11
– Las emociones que evalúa <i>Aprendo con proyectos</i>	11
– ¿Cómo se evalúa el clima emocional en <i>Aprendo con proyectos</i> ?	15
4. Las dinámicas de intervención	16
– Las dinámicas de <i>Aprendo con proyectos</i>	16
– Intervención en función de los datos del cuestionario	24


¿Cómo se evalúa el clima emocional en *Aprendo con proyectos*?

En el caso de los proyectos de nivel I, los alumnos disponen en el cuaderno de aprendizaje de unas preguntas de autoevaluación, en las que deben pegar adhesivos o marcar el emoticono que refleja cómo se han sentido realizando la actividad.

En los proyectos de los niveles II y III, los alumnos disponen de una llamada en el cuaderno (*¿Cómo me siento?*) para realizar una autoevaluación a través de un cuestionario on-line, donde valorarán una serie de afirmaciones relacionadas con las emociones que sienten en sus equipos de trabajo. Esta valoración se hará en relación con la siguiente escala:

-  Nada de acuerdo.
-  Poco de acuerdo.
-  Bastante de acuerdo.
-  Muy de acuerdo.

Las afirmaciones que componen el cuestionario son las siguientes:

CUESTIONARIO		¿CÓMO TE SIENTES?			
					
Alegría	El ambiente de trabajo en mi equipo es agradable.				
	Estoy contento de trabajar en este proyecto.				
Confianza	Confío en mi capacidad para aprender y me valoro.				
	Confío en mis compañeros y me ayudan cuando lo necesito.				
Curiosidad	Me gusta investigar sobre el tema del proyecto.				
	Tengo ganas de encontrar soluciones al reto planteado.				
Miedo	Me siento tenso y nervioso cuando trabajo con mi equipo.				
	Me asusta no hacer bien el trabajo y recibir críticas.				

4. Dinámicas de intervención

Las dinámicas de clima de aula o estrategias socioafectivas son un conjunto de actividades y juegos propios del aprendizaje cooperativo que promueven un mayor nivel de bienestar emocional en los alumnos y en los equipos de trabajo, lo que ayuda a generar un clima emocional del aula que favorece el proceso de aprender.

Según la definición de Pujolás (2015), estas dinámicas son "el conjunto de operaciones y elementos que actúan como fuerzas que provocan un determinado efecto en los alumnos, en función de las necesidades de un momento dado en un grupo determinado: que los alumnos se conozcan mejor, que interactúen de forma positiva, que estén motivados para trabajar en equipo, que tomen decisiones consensuadas...".

Al utilizar estas dinámicas, el aula cambia por completo, ya que a nuestros alumnos les gusta "interrumpir" de vez en cuando las tareas para conectarse emocionalmente entre ellos. No olvidemos, además, que tenemos un cerebro social que aprende muy bien en entornos de actividad compartida e interacción.

Con estas estrategias socioafectivas conseguiremos cuatro objetivos básicos; todos ellos, además, muy enfocados a sacar el máximo rendimiento al trabajo por proyectos:

- Facilitar la comunicación.
- Proporcionar confianza.
- Romper con la rutina y establecer un ritmo de clase distinto.
- Generar sentimiento de pertenencia a un grupo.

Las dinámicas de *Aprendo con proyectos*

En los proyectos *Aprendo con proyectos* te proponemos trabajar con quince dinámicas diferentes.

1. Paseando te saludo

Objetivo: Crear un ambiente distendido y de contacto.

Agrupamiento: Gran grupo o grupo-clase.

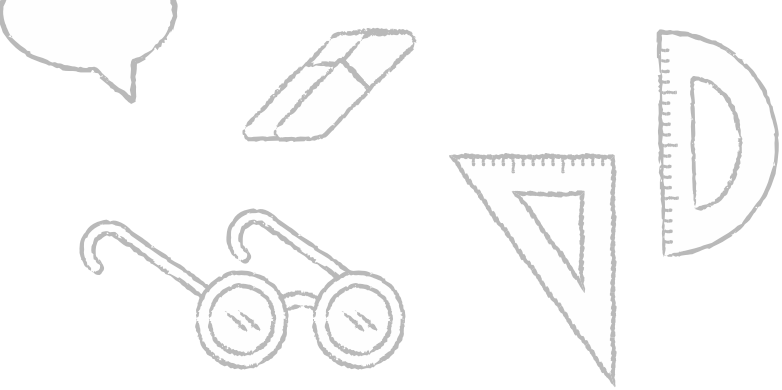
Procedimiento: La dinámica consiste en caminar por todo el espacio del aula en distintas direcciones. El profesor irá dando una serie de indicaciones de cómo se deben saludar cada vez: primero se dan la mano, después chocan la mano, después se saludan juntando los hombros, se tocan la nariz, se dan un abrazo, etc.

Se puede utilizar en estas situaciones:

- Al comienzo de un proceso, sobre todo cuando los alumnos no se conocen del todo bien y necesitan un entorno relajado y divertido para después ponerse a trabajar con mayor concentración y seriedad.
- Después de que se plantee un conflicto o problema en algún equipo.
- En momentos que generan estrés y nervios (por ejemplo, antes de una presentación), ya que sirve para que se rían y descarguen tensiones.

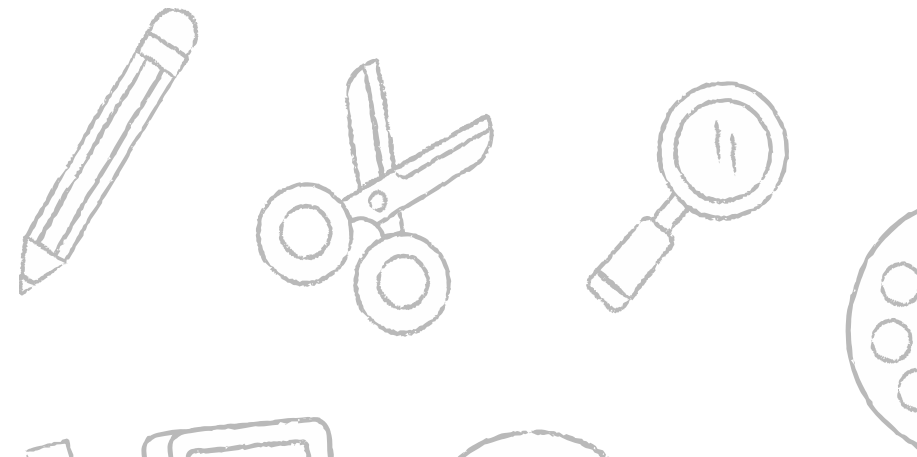
A young girl with her hair in a bun, wearing a grey cardigan, stands in a colorful play area. She is looking up at a tall, white metal structure with various colored springs and platforms. The background is filled with colorful play equipment and a blurred indoor setting.

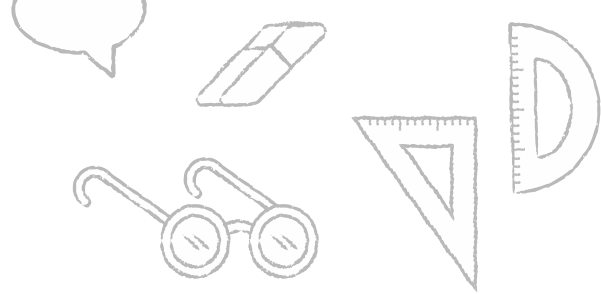
Ni tan alto
ni tan difícil



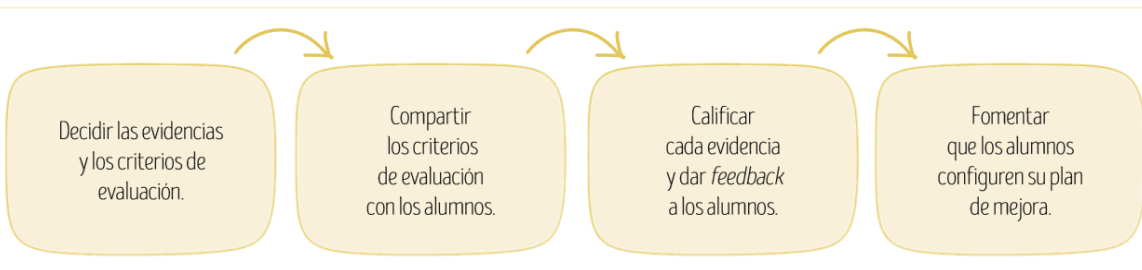
Evaluación

Reguladora - Calificadora





- **Evaluación reguladora**, centrada en el autoconocimiento del alumno sobre su proceso de aprendizaje y su disposición a aprender. El profesor o el propio alumno podrán ajustar y plantear medidas de actuación durante el proyecto.
- **Evaluación calificadora**, centrada en evaluar lo aprendido en el proyecto: contenidos, trabajo cooperativo y trabajo individual y en equipo. Para conseguir un aprendizaje significativo, sugerimos seguir un proceso basado en la comunicación de los criterios de evaluación al alumno:

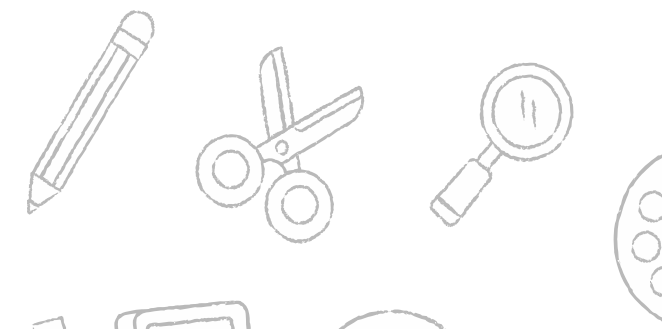


Evaluación reguladora

- Escala de valor para marcar el grado de consecución de los **objetivos de las fases**
- Diario de pensar
- Cuestionarios de evaluación de **trabajo cooperativo**: a nivel individual y de equipo.
- Cuestionario de valoración de las emociones
- Actividades de **autoevaluación**: a principio del proyecto para detectar conocimientos previos y durante el proyecto, para controlar el proceso de aprendizajes y preparar a los alumnos antes de cada producto intermedio o final

Evaluación calificadora

- Rúbricas para evaluar las evidencias dirigidas a la consecución del reto y recoger información del nivel de adquisición de los contenidos.
- Cuestionario para valorar el trabajo cooperativo
- Rúbrica de la prueba competencial
- Rúbrica del cuaderno
- Rúbrica del dossier de equipo



RÚBRICAS DE PRODUCTOS INTERMEDIOS Y FINALES

TAREA SESIÓN

2

7

Rúbrica de evaluación para evaluar el cartel de divulgación científica

Nombre del equipo:

	LO CONSIGUE (4)	NO TOTALMENTE (3)	CON DIFICULTAD (2)	NO LO CONSIGUE (1)	TOTAL
CONTENIDO DEL CARTEL	Incluye más de tres tipos de plantas. Aparece toda la información de la ficha técnica de las mariposas.	Incluye solo tres tipos de plantas. Falta alguna información de la ficha técnica de las mariposas, pero la información más relevante sí está recogida.	No incluye más de dos tipos de plantas. La información de la ficha técnica de las mariposas está incompleta.	No incluye diferentes tipos de plantas. La información de la ficha técnica de las mariposas es somera o inexistente.	
ORGANIZACIÓN	La información está bien organizada: títulos, secciones diferentes. El título del cartel destaca suficientemente.	En alguna sección no se distingue claramente la jerarquía de la información. El título del cartel destaca suficientemente.	No se destacan las distintas secciones, el título del cartel no tiene el suficiente peso, aunque se entiende.	No hay secciones. No se distingue cuál es el título del cartel.	
TEXTO	La letra se entiende bien y todos los textos se pueden leer fácilmente. La redacción y la ortografía son correctas.	Algunos textos tienen mala letra o es demasiado pequeña. La redacción en algunos casos es confusa. Hay alguna falta de ortografía.			
IMÁGENES	Se percibe con claridad qué imágenes acompañan a cada texto. Y las imágenes son adecuadas y de calidad.	En general, se percibe con claridad qué imágenes acompañan a cada texto. Pero algunas imágenes no tienen suficiente calidad.			
DISEÑO	El diseño es atractivo y original. El cartel llama la atención y transmite la información con claridad. Al diseñarlo, han aportado sus propias ideas.	El diseño es atractivo, pero no es original. El cartel llama la atención y transmite la información con claridad. Pero no han aportado sus propias ideas sobre el modelo.			

TAREA SESIÓN

4

15

Rúbrica del jardín

Nombre del equipo:

	LO CONSIGUE (4)	NO TOTALMENTE (3)	CON DIFICULTAD (2)	NO LO CONSIGUE (1)	TOTAL
DISEÑO Y OBJETIVO	Los alumnos han hecho un diseño coherente y argumentado del jardín con el objetivo de atraer mariposas locales, y han realizado y colocado en el jardín algunos carteles explicativos de las plantas y mariposas de su entorno.	Los alumnos han diseñado el jardín de forma correcta de acuerdo al objetivo de atraer mariposas locales, y han colocado en el jardín algunos carteles explicativos de las plantas y mariposas de su entorno.	Los alumnos no han hecho un diseño completo del jardín con el objetivo de atraer mariposas locales, y casi no han colocado en el jardín algunos carteles explicativos de las plantas y mariposas de su entorno.	Los alumnos no han diseñado el jardín de forma coherente con el objetivo de atraer mariposas locales, y no han colocado en el jardín algunos carteles explicativos de las plantas y mariposas de su entorno.	
PLANTAS CULTIVADAS	Los alumnos conocen cómo nacen y crecen las plantas, y que en cada entorno crecen tipos de plantas distintas. Han utilizado este conocimiento para elegir plantas que se adapten bien a las características ambientales de la zona y han cultivado diversas variedades de plantas.	Los alumnos conocen cómo nacen y crecen las plantas, y que en cada entorno crecen tipos de plantas distintas, pero han cultivado solo algunas variedades de plantas y ciertas plantas elegidas no son adecuadas para el medio.	Los alumnos desconocen en alguna parte del proceso de nacimiento y crecimiento de las plantas. Han cultivado muy pocas variedades de plantas y muchas de las plantas elegidas no son adecuadas al entorno.	Los alumnos desconocen el proceso de desarrollo de las plantas y que no todas las plantas pueden crecer en todos los entornos. Han cultivado una única variedad de planta que no se adapta bien al entorno.	
MANTENIMIENTO	Los alumnos conocen las necesidades de agua, luz, protección contra el viento, temperatura y nutrientes de las plantas cultivadas. Han actuado en consecuencia cuidando correctamente las plantas.	Los alumnos conocen casi todas las necesidades de agua, luz, protección contra el viento, temperatura o nutrientes de las plantas cultivadas. Esporádicamente se han olvidado de regar su jardín o de realizar otros cuidados.	Los alumnos conocen en algunas de las necesidades de agua, luz, protección contra el viento, temperatura o nutrientes de las plantas cultivadas, pero no han sido cuidadosos con su jardín; han olvidado regarlas o lo han hecho en exceso y han omitido otros cuidados.	Los alumnos no conocen las necesidades de las plantas y no han atendido a las necesidades de las plantas cultivadas.	

TAREA SESIÓN

5

17

Rúbrica de la presentación del jardín

Nombre del equipo:

	LO CONSIGUE (4)	NO TOTALMENTE (3)	CON DIFICULTAD (2)	NO LO CONSIGUE (1)	TOTAL
CONTENIDO	Cada uno de los alumnos del equipo es capaz de responder a las preguntas relacionadas con el diseño y preparación del jardín, las plantas cultivadas y las mariposas que se esperan.	La mayoría de los alumnos del equipo son capaces de responder a las preguntas relacionadas con el diseño y preparación del jardín, las plantas cultivadas y las mariposas que se esperan.	Solamente alguno de los alumnos del equipo es capaz de responder a las preguntas relacionadas con el diseño y preparación del jardín, las plantas cultivadas y las mariposas que se esperan.	Cada uno de los alumnos puede contestar a las preguntas relacionadas con su parte del tema, pero no son capaces de contestar a otras preguntas sobre el diseño, la realización o las plantas y mariposas del jardín.	
PREPARACIÓN	La mayoría de los alumnos han preparado y ensayado la presentación.	Alguno alumno ha preparado y ensayado la presentación.		Los alumnos no han preparado ni ensayado la presentación.	
INTERVENCIÓN	Cada alumno sabía cuándo tenía que intervenir, pero a veces han tenido que parar la presentación porque se han despistado a la hora de intervenir.	Alguno alumno no sabía cuándo tenía que intervenir y la presentación ha resultado poco fluida.		Los alumnos no han establecido un orden de intervención y la presentación ha resultado desordenada.	

RÚBRICAS DE TALLERES

Recursos para el profesor en
es.smAPRENDOCON
PROYECTOS.com

Recursos didácticos

- Guía *Aprender a pensar*
- Guía *Cooperamos*
- Guía *Clima emocional*
- Instrumentos de evaluación *Rúbrica del trabajo cooperativo individual*
- Instrumentos de evaluación *Rúbrica del taller ¿Cómo hablar en público?*

Trabajos asignables

- Documento *¿Cómo hablar en público?*

Taller

TAREA SESIÓN
2 8 La exposición oral

Paso 5. Prepara la exposición. Exponer un tema en público es como representar una obra de teatro. Utiliza tu memoria y tus dotes artísticas para dejar a tu público boquiabierto.

- Aprende de memoria el borrador del paso 4 y ordena las ideas con expresiones como las siguientes.

Aprende palabras

Para empezar, Antes de	En primer lugar, Por último,	A continuación, Finalmente,
------------------------	------------------------------	-----------------------------

Paso 6. Expon el tema. Cuando haces una exposición, comunicas con las palabras, pero también con tu voz, tu postura y tus gestos. Fíjate en estos consejos para cautivar a tu público.

CONTROLA EL LENGUAJE CORPORAL

- ¿Qué piensas si te cuenta un chiste una persona que está llorando?
- No te tengas miedo a hablar en público. Si te preparas bien y sigues estos trucos, tus exposiciones saldrán rotondas.
- Mira a los ojos de tu público y sonríe. Así creas un ambiente agradable donde todos os sentiréis cómodos.
- No cierras los puños, ni cruces o echas atrás los brazos. Si no sabes cómo expresar te con las manos, sujete un bolígrafo de madera a actuar de forma más natural.

MATERIALES FOTOCOPIABLES
SM Un regalo para los maestros

TAREA SESIÓN
2 8 La exposición oral

Nombre: _____ Fecha: _____ Curso: _____

¿Alguna vez has expuesto un trabajo y no sabías cómo empezar? Con unos trucos para buscar, seleccionar y presentar la información, será mucho más fácil.

Paso 1. ¿Qué necesitas saber? Tu trabajo comienza con unas preguntas, las que tú te planteas, sobre el tema que vas a desarrollar.

TEMA: una persona

- ¿Quién es?
- ¿Dónde vive?
- ¿Por qué es conocida?
- ¿A qué se dedica?
- ¿Cómo es?
- ¿Cuándo nació?

• Elige un invento y piensa que te interesa saber sobre él. Después, pregúntate que crees que le gustaría saber a una persona que desconoce ese invento y otra que si lo conoce.

• Haz un esquema como el anterior con las preguntas necesarias para explicar el invento a otras personas.

Paso 2. Busca información. En la biblioteca puedes consultar enciclopedias, revistas y videos. Si quieres ampliar la información en internet, pide a un adulto que te ayude a buscarla.

Paso 3. Extrae las ideas principales. Es el momento de usar la información que has obtenido y extraer las ideas principales y secundarias.

Paso 4. Redacta un borrador. Escribe un texto para organizar las ideas principales y secundarias. Es muy útil que utilices un párrafo distinto para cada pregunta del esquema del paso 1.

- Repite los pasos 2 y 3 hasta que hayas contestado a todas las preguntas.

MATERIALES FOTOCOPIABLES
SM Un regalo para los maestros

Rubrica del taller La exposición oral

	LO CONSIGUE (A)	NO LO CONSIGUE (B)	CON BUEN RESULTADO (C)	NO LO CONSIGUE (D)	TOTAL
ELABORACIÓN DEL ESQUEMA	El equipo sabe elaborar un esquema con una lista de preguntas relacionadas con el tema que responderán en la exposición. Las preguntas elegidas son relevantes.	El equipo sabe elaborar un esquema con una lista de preguntas relacionadas con el tema que responderán en la exposición. Algunas de las preguntas elegidas no son relevantes.	El equipo apenas sabe elaborar un esquema con una lista de preguntas relacionadas con el tema que responderán en la exposición. Algunas de las preguntas elegidas no son relevantes.	El equipo no sabe elaborar un esquema con una lista de preguntas relacionadas con el tema que responderán en la exposición. Las preguntas elegidas no son relevantes.	
SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	El equipo sabe dónde puede buscar la información y discrimina los datos importantes de los que no lo son. La información que busca es rigurosa y resuelve todas las preguntas del esquema.	El equipo sabe dónde puede buscar la información y discrimina casi todos los datos importantes de los que no lo son. La información que busca es rigurosa y resuelve la mayoría de las preguntas del esquema.	El equipo conoce algunas fuentes de información, pero no reconoce bien los datos importantes. La información que busca a veces no es rigurosa. Resuelve algunas de las preguntas del esquema.	El equipo no conoce las fuentes de información. Tampoco sabe localizar los datos importantes. La información que encuentra no es rigurosa y no resuelve casi ninguna de las preguntas del esquema. No se esfuerza por buscar respuestas convincentes y verificar a sus preguntas.	
ELABORACIÓN DEL BORRADOR	El equipo puede establecer una jerarquía de importancia en la información recopilada y es capaz de redactar un borrador de la exposición claro.	El equipo casi siempre puede establecer una jerarquía de importancia en la información recopilada y es capaz de redactar un borrador de la exposición claro.	El equipo a veces puede establecer una jerarquía de importancia en la información recopilada. El borrador de la exposición es borroso, la información no está clara, algunas cosas se repiten y otras se omiten.	El equipo no es capaz de establecer una jerarquía de importancia en la información, ni de elaborar un borrador claro.	

MATERIALES FOTOCOPIABLES
SM Un regalo para los maestros

Juntos
lo hacemos
MEJOR

