



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: UNA PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR: RODRIGO ÁLVAREZ FERNÁNDEZ

TUTORA: MARIA DEL ROSARIO SANZ URBÓN

Palencia, Junio 2017

INDICE

1-Introducción	3
2-Objetivos.....	4
3-Justificación.....	6
3.1 Relevancia del tema escogido.....	6
3.2 En relación con las competencias.....	8
4-Fundamentos teóricos.....	9
4.1 Relación con los antecedentes del proyecto.....	9
4.2 Visión general.....	10
4.3 Aprendizaje por proyectos.....	13
4.4 Teorías en las que se basa el proyecto.....	14
5-Proyecto.....	18
5.1 Aspectos a tener en cuenta.....	18
5.2 Diferencia con unidad didáctica.....	19
5.3 Diferencia con centro de interés.....	20
5.4 Contextualización.....	21
5.5 Organización del proyecto.....	24
6-Evaluación del proyecto.....	34
6.1 Evaluación del proyecto.....	34
6.2 Evaluación de la mejora de la creatividad.....	35
7-Conclusiones.....	37
8-Bibliografía y referencias.....	39
9-Apéndice.....	41

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado está basado en el innovador Aprendizaje Basado en Proyectos, en adelante (ABP) aplicada en la etapa de Educación Primaria y trata como tema principal el desarrollo de una propuesta de trabajo siguiendo esta metodología analizando lo valiosa que puede resultar para fomentar la creatividad en los alumnos¹. Para ello, se expondrá detalladamente la propuesta que se ha diseñado y aplicado usando esta metodología en el área de lengua extranjera: inglés.

ABSTRACT

This Final Degree Project is based on the innovative educational methodology of Project Work implemented in Primary Education stage and having as a main topic the design of a unit throughout Based-Project Learning (BPL), having in mind how valuable it can be to improve student's creativity. To do this, the proposal will be thoroughly explained as well as the methodologies applied in the area of a foreign language: English.

PALABRAS CLAVE

Trabajo por proyectos, metodología, descubrimiento, innovación, método, aprendizaje significativo, creatividad, constructivismo, teoría, grupos de trabajo, planificación, contexto, evaluación, competencias básicas.

KEYWORDS

Project work, methodology, discovery, innovation, method, meaningful learning, creativity, constructivism, theory, working groups, planning, context, evaluation, basic skills.

¹ En adelante se empleará el término maestro indistintamente para referirse a maestro o maestra, incluyendo así la acepción femenina del término.

1 -INTRODUCCIÓN

En este trabajo de fin de grado se propone un diseño de una propuesta de trabajo por proyectos que permita a los alumnos desarrollar su potencial creativo por medio de una metodología innovadora., a la vez que se realiza un análisis de los resultados que la aplicación de este proyecto a un aula real ha supuesto, poniendo el foco especialmente en el desarrollo de la creatividad de los alumnos.

Para ello, se ha planteado primero una serie de objetivos que se pretenden conseguir con la realización de este trabajo en su conjunto basándose en los aprendizajes que se han adquiriendo a lo largo de la formación como maestro² y poder ponerlos a prueba durante la realización de este diseño.

La justificación de esta propuesta aclara la relevancia que tiene el método de trabajo por proyectos para la educación. Asimismo, se analizarán las ventajas que posee y el cómo va a permitir demostrar la adquisición de competencias que se ha recibido a lo largo de la formación como docente.

En el diseño de esta propuesta se ha decidido basarse y apoyarse en numerosos autores en temas referentes al trabajo por proyectos y a la creatividad principalmente, pero también muchos de ellos referentes a la educación. Para ello se realiza una visión general del tema en cuestión, centrándolo en el desarrollo del potencial creativo, para luego fijar la mirada en las teorías educativas imprescindibles y sus autores, los cuales son el cimiento de la educación.

Tras ello, se ha expuesto el diseño final del proyecto que se ha llevado a cabo en el aula, llamado “Escritores de cuentos”, ofreciendo una descripción exhaustiva y detallada del proyecto para que pueda ser interpretado de una forma correcta y se entienda cómo se ha llevado a cabo. El diseño de este proyecto ha sido realizado pensando en permitir a los alumnos desarrollar su creatividad de manera efectiva.

Tras ello se ha realizado una evaluación del propio proyecto, centrándolo en los resultados en cuando a mejora de la capacidad creativa del grupo sobre el que ha sido aplicado este proyecto.

² En adelante se empleará el término maestro indistintamente para referirse a maestro o maestra, incluyendo así la acepción femenina del término.

Tras ello, se han recogido los resultados que este ha supuesto, dando también una opinión de aquellos factores que han resultado clave para poder realizar esta propuesta además de las posibles limitaciones o problemas que han podido acotar la propuesta.

2- OBJETIVOS

Antes de diseñar una propuesta de este tipo, es necesario siempre tener establecidos unos objetivos como parte fundamental en la que se dejen plasmados los aspectos que se quieren lograr con este proyecto. Es indispensable establecer unos objetivos claros a partir de los cuales proceder y conseguir elaborar un trabajo exitoso, además de servir de guía a la hora de reflexionar sobre si, tras ser finalizado, se han alcanzado las metas que se pretendían lograr. Para establecer un orden claro a la hora de organizar los diferentes objetivos, los he dividido en objetivos generales y específicos que se pretenden alcanzar con este trabajo.

2.1 Objetivos Generales

- Realizar una labor de investigación y aprendizaje sobre la metodología del trabajo por proyecto más profunda que la realizada durante los estudios de grado para poder tener unos conocimientos óptimos sobre esta metodología que permitan desarrollarla en un futuro en el ámbito de la docencia
- Apoyar el cambio metodológico en las escuelas para introducir progresivamente metodologías adaptadas a la realidad del tiempo en el que vivimos, como es el caso del trabajo por proyectos.
- Diseñar una propuesta de aplicación del trabajo por proyectos que pueda ser aplicada en un futuro en un centro educativo de una forma eficaz.
- Conocer los beneficios y desventajas que aporta el uso de la metodología del trabajo por proyectos a los alumnos en su desarrollo de la creatividad.
- Promover la importancia de favorecer un aprendizaje temprano del uso de la creatividad con el objetivo de favorecer una sociedad más capaz e imaginativa.

2.2 Objetivos Específicos

- Conocer herramientas con las que desarrollar la creatividad, la autoestima, autonomía y habilidades sociales para poder utilizarlas de forma correcta.
- Justificar el empleo de esta metodología debido a su importancia, así como conocer mejor a los diferentes autores y sus teorías que sirven como base para el trabajo por proyectos.
- Desarrollar una propuesta completa que sirva como modelo para poder lograr una adquisición óptima de las competencias básicas, desarrollar habilidades de trabajo cooperativo y capacidades sociales, fomentar el uso de la investigación y proporcionar herramientas de trabajo autónomo.
- Comprender y aplicar conocimientos y competencias adquiridos a lo largo de mi formación aplicados al Trabajo por Proyectos.
- Ser capaz de utilizar procedimientos de búsqueda de información, recopilación de datos y elaboración de materiales didácticos para poder aplicarlo a un futuro como docente.
- Incentivar el aprendizaje basado en proyectos como metodología eficaz que implica al alumno de forma activa y le permite crear sus propios aprendizajes.
- Aplicar procesos de enseñanza-aprendizaje que produzcan un tipo de aprendizajes significativos que sean del interés de los alumnos.
- Analizar y conocer las estrategias para aplicar un aprendizaje por proyectos en el marco teórico del currículum en la educación primaria.
- Aumentar los conocimientos sobre el aprendizaje por proyectos aplicado al área de una segunda lengua: inglés, su organización, su diseño e implicaciones.
- Realizar una reflexión sobre la función docente como puente entre el alumno con la sociedad, conociendo el papel que el profesor debe tener en el proceso educativo de una persona.

3- JUSTIFICACIÓN

3.1 Relevancia del tema escogido

Una de las ideas más claras que se han adquirido durante la formación como docente es que en nuestra sociedad actual se hace indispensable que la educación siga evolucionando y progresando de manera constante. Las metodologías innovadoras son sin duda una buena forma de unir a la educación con la evolución de la sociedad.

La educación del siglo pasado era una educación centrada en contenidos que debían adquirir los alumnos, unos saberes que se consideraba que todo ciudadano debía poseer. Sin embargo, eso eran otros tiempos, en la actualidad, los medios de comunicación, la globalización y factores como internet permiten a cualquier persona acceder a la información de una forma completa. Siendo esto así, el docente no puede seguir siendo un mero dispensador de información.

Las nuevas metodologías rompen con ese esquema anticuado. El Aprendizaje por Proyectos tiene un gran valor educacional ya que con él se integran aspectos fundamentales en el aprendizaje de una persona como son: la observación del medio natural y social, el análisis y visión crítica de documentos y materiales, la búsqueda de información y manejo de los instrumentos de construcción de conocimiento, la habilidad de actuación e interpretación de situaciones, el desarrollo del potencial creativo de cada individuo y el desarrollo de capacidades sociales y comunicativas de trabajo en grupo.

Los proyectos estimulan la motivación al estar ligados al contexto, interés y experiencias del estudiante y permiten un clima favorable en el que se pueden conseguir avances creativos e inventivos en cuanto a habilidades y la generación de ideas y acciones ligadas a la toma de decisiones y el auto convencimiento de conseguir metas, superar retos y problemas ligados con su realidad. Todo ello promueve el aprendizaje significativo.

El currículo desarrollado mediante proyectos no es una moda educativa, sino una solución que surge de la necesidad urgente de la sociedad. En nuestro día a día, requerimos a diario habilidades como el ordenamiento de la información que adquirimos o la capacidad de

trabajar productivamente creando un resultado final mediante un proceso. El trabajo por proyectos imita estas necesidades y nos ayuda a enfrentarnos a ellas. Es un aprendizaje que usa un enfoque integral de la formación humana.

Durante la formación, he aprendido una gran cantidad de formas de enseñar que se adaptan a los alumnos, pero ninguna se ha mostrado tan interesante como el Aprendizaje por Proyectos. Mi interés como profesor gira en torno a enseñar a los alumnos como yo hubiera querido que me hubiesen enseñado. Se debe querer que despertasen el interés, que me enseñasen sobre el entorno, a solucionar los problemas que se van a encontrar en la vida diaria, que fomentasen la imaginación y creatividad.

El Aprendizaje por Proyectos cambia sin duda el énfasis educativo de la transmisión de información hacia un fomento de la construcción del propio conocimiento. Ese es el aprendizaje por descubrimiento de Bruner que tanto ha influenciado de forma positiva. Ese es el aprendizaje significativo que los alumnos sin duda asimilan mejor que la simple recepción. Un aprendizaje que les permita resolver los problemas de su entorno de forma creativa, cooperando con los demás, comprendiendo el proceso que necesitan seguir para ello y estando motivados por lograr esa meta.

3.1.1 Ventajas de emplear el ABP

- Afianzamiento de los conocimientos: El estudiante se responsabiliza de su propio aprendizaje, los contenidos se comprenden y se enlazan con otros conocimientos ya adquiridos y asentados. Ello hace que se recuerden, asimilen y pongan en relación mejor.
- Aprendizaje globalizador: Se ejercitan varias competencias, áreas y asignaturas y en definitiva conocimientos relativos al mundo en el que viven, todos ellos juntos. Esto favorece una visión global, hace que relacionen lo que aprendan y lo apliquen a aquello nuevo.
- Empleo de las nuevas tecnologías: Los proyectos son el método perfecto para que los alumnos usen herramientas de búsqueda de información online, elaboren documentos usando las TICs o empleen aplicaciones tecnológicas. Ello ejercita la competencia digital y mejora su manejo en las mismas, esenciales en el día a día.
- Ejercita las destrezas sociales: Potencia la participación, la inclusión de todos los alumnos en el proyecto, valora las opiniones, el intercambio de ideas, el debate crítico

o la relación con sus compañeros, todas ellas características que es necesario que tenga el ciudadano en el que se convertirán.

- Preparación para la vida: Un buen proyecto se establece a partir de los gustos e interés de los alumnos, pero también a partir del contexto y entorno cotidiano al que pertenecen, ello hace que se fomente la capacidad del aprendiz para solventar problemas de manera autónoma en cualquier ámbito en el que surjan.
- Permite un aprendizaje globalizado, integrando las tres áreas del conocimiento; el cual es uno de los principios metodológicos fundamentales que aparecen en la LOMCE³.

3.2 En relación a las competencias del título

La realización de este trabajo de fin de grado ha permitido trabajar, desarrollar e utilizar gran parte de las competencias señaladas en la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la UVA, en concreto:

- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.

³ Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa, Real Decreto 26/2016, del 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.

- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
- Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
- Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
- Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

4- FUNDAMENTOS TEÓRICOS

4.1 En relación con los antecedentes a este proyecto

El ABP tiene como antecedentes las teorías psicogenéticas, que son base del constructivismo, muy ligado al trabajo por proyectos. Michael Knoll (1997) indica como el inicio de la metodología por proyectos el movimiento de profesionalización de la arquitectura en la Italia del siglo XVI y considera que el trabajo por proyectos se introduce para trabajar la construcción de diseños.

Más tarde, John Dewey, defensor de la enseñanza por medio del interés de los niños y de la importancia de la creatividad junto a la técnica, creó las bases educativas más estables del trabajo por proyectos mediante el pragmatismo y, como indica Pozuelos (2007), su teoría del aprender haciendo, que más tarde se concretaría por Kilpatrick en 1918 como método de proyectos.

En esta época, se caracterizaba por ser de carácter globalizador, muy cercano a la función social y bajo la creencia de que los intereses e ideas de los estudiantes son la base del proyecto y que a su vez los propios alumnos son el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Kilpatrick estructuró los proyectos en cuatro fases fundamentales:

- Propuesta o intención: Se realiza un debate abierto con los estudiantes proponiendo ideas, teniendo en cuenta el contexto y decidiendo cual será el tema.
- Preparación y planificación: Se establece un tiempo, un lugar y materiales, un objetivo y establecen grupos de trabajo. Estos establecen un plan de trabajo.
- Elaboración o ejecución: Se lleva a cabo el proyecto por los alumnos, siendo el profesor un ayudante en la creación del propio conocimiento de los alumnos.
- Evaluación: De carácter procesual y no final, se evalúa el proceso, la consecución de objetivos, el trabajo individual y colectivo y el resultado.

4.2 Visión general

"La educación es la manera de hacer posible el desarrollo de los individuos, mejorar sus facultades morales, intelectuales y físicas. La educación no crea facultades en el estudiante, sino que favorece su desarrollo "Ausubel (1990).

Dependiendo de qué proceso de enseñanza se lleve a cabo, se pueden llevar a cabo dos tipos de aprendizaje: el repetido o memorístico y el significativo. El primero permite a los alumnos tener un conocimiento por un tiempo en la memoria y el segundo permite al estudiante aprender a aplicarlo a su vida y entorno. Este segundo tipo de aprendizaje permite que los estudiantes adquieran competencias básicas como son la capacidad de opinar, participar, cooperar, criticar, crear y producir intelectualmente.

Una de las formas de desarrollar este aprendizaje es a través del Aprendizaje por Descubrimiento, entendido como un proceso en el cual el individuo construye su propio conocimiento por sí mismo. Existen distintas formas de descubrimiento, desde el más puro y autónomo hasta el descubrimiento guiado en el cual el profesor debe dejar de ser de proveedor de conocimiento para convertirse en un proveedor de oportunidades de generar comprensión. Considerando que no hay una real comprensión, hasta que el alumno aplique dicho conocimiento en otras situaciones, el aprender implica describir e interpretar la situación, establecer relaciones entre los factores relevantes, seleccionar, aplicar reglas, métodos, y construir sus propias conclusiones (Bruner, 1980).

El aprendizaje por proyectos permite a los alumnos adquirir este tipo de aprendizaje usando el descubrimiento. Para ello, se ha de diseñar una propuesta de proyecto conforme a los intereses de los alumnos, teniendo en cuenta su contexto y sus capacidades, diseñando y

empleando unos materiales que sirvan de guía y apoyo. Todo esto teniendo en cuenta que son los propios alumnos los que van a decidir cómo lo van a hacer.

4.2.1 Desarrollo de la creatividad en el ABP

Todo lo citado anteriormente implica ambigüedad y es ahí donde entra en juego la creatividad de los alumnos, no solo a la hora de decidir por sí mismos como desenvolverse sino también el propio resultado mismo de su proyecto. J. Navarro (2008) define la creatividad como:

“La cualidad de una persona que surge de la constelación de rasgos intelectuales, de personalidad y motivacionales, capacitándola para utilizar la metacognición de un modo óptimo: la cualidad de un proceso que comienza con la percepción de la persona sobre la necesidad de dar respuesta a un fallo hueco, o descompensación en el funcionamiento o conocimiento de algo; la cualidad de un producto que supone una transformación radical respecto a su estado anterior o de lo conocido; así como la cualidad de ambiente o contexto que facilita recursos, presenta modelos o parangones y evita obstáculos, para que la persona utilice aquella metacognición de forma óptima.” (pág. 27)

Hay distintas formas de aproximarse al concepto de creatividad. Huidobro Salas (2002) pone de manifiesto que entre aquellos autores que han investigado sobre el desarrollo de la creatividad siempre hay una coincidencia, y es que la definición de la misma parte desde el objeto de estudio. Si es la persona, la creatividad es la capacidad de emplear óptimamente su metacognición. Refiriéndonos a un proceso, sería cuando surge un error o fallo y es necesario probar soluciones hasta que una sirve para acabar con el error. Si el objeto de estudio es el producto final, deberá ser algo nuevo y novedoso que rompa con los esquemas anteriores. Por último, si el punto de vista es el contexto deberemos fijarnos en los medios como modelos a seguir, materiales, personas que apoyen, carencia de obstáculos a la propia creatividad, etc.

El trabajo de proyectos es una metodología que se deshace de las barreras que matan la creatividad. Los alumnos están demasiado acostumbrados a seguir unos pasos, reglas o pautas de trabajo cuando necesitan desarrollar, proponer, construir o hacer algo por su cuenta. Es necesario que los alumnos aprendan a desenvolverse de una forma creativa. Además, desde la propia elección del tema hasta los resultados finales del mismo son un proceso de desarrollo creativo constante.

Ha de tenerse en cuenta que la creatividad no es algo innato, se requiere siempre de aprendizaje y experiencia para ser desarrollada. Pero no es lo único que ayuda a despertarla. Algunas personas son más propensas a desarrollar la creatividad que otras.

Se debe conocer a los alumnos y el potencial creativo de cada uno a la hora de adaptar una propuesta. Podemos tomar como ejemplo para ello la clasificación que realiza Torre (2003) el cual establece cuatro grupos de personas según su potencial como personas creativas en base al reconocimiento social que pueden adquirir:

- El genio creador: Grandes cualidades para la creación, capaz de convertir pequeños estímulos creativos en capacidades metacognitivas destacables.
- La persona creadora: Capaz de mostrar su creatividad de forma puntual mediante realizaciones de valor.
- La persona creativa: Potencial creativo no explotado por completo. Es capaz de mirar donde lo que otros miraron, pero ve lo que estos no vieron.
- La persona pseudo-creativa: Creatividad en ocasiones engañosa, basada en la de otros y apropiada.

Es importante tener una idea de a qué grupo de alumnos nos estamos dirigiendo a la hora de preparar un trabajo por proyectos que pueda desarrollar de forma correcta la creatividad. Una buena forma de ayudar a los alumnos menos creativos es que sean ayudados por los más creativos mediante la realización de grupos de trabajo cooperativos.

El trabajo cooperativo es una metodología perfecta para acompañar al trabajo por proyectos si queremos trabajar la creatividad, pero para ello debemos tener algunas consideraciones primero.

Johnson and Johnson (1985) considera indispensable una planificación adecuada del trabajo a realizar en la que cada miembro implicado en dicha cooperación sea consciente de la participación exigida y del resultado que debe aportar cada miembro del grupo.

Es importante tener en cuenta que los alumnos son diferentes entre ellos, poseen unas cualidades innatas que bien no tienen por qué coincidir con las de sus compañeros. De hecho, esto es un punto importante a tener en cuenta. Los miembros de cada grupo han de ser pensados para complementarse entre ellos, servirse de apoyo y aportar a cada grupo.

Dos alumnos pseudo-creativos pueden encontrar titánica la tarea de realizar un proyecto creativo por su cuenta a pesar de tener ideas y capacidades que bien pueden ser de mucha ayuda en un grupo de trabajo que sepa darles apoyo.

Por supuesto, el trabajo por proyectos exige una implicación alta por parte de toda la clase. Aquellos grupos de trabajo en los que haya miembros que no se preocupan por el resultado de su proyecto afectarán al producto final irremediablemente. Bona (2015) afirma que:

“Para que los alumnos quieran implicarse en la clase primero hay que invitarles a hacerlo. Es necesario ya que el aula es un reflejo de la sociedad. Si los alumnos no se implican en su clase, en el futuro como nuevos ciudadanos no se implicarán en la sociedad. Un barco se mantiene a flote por el esfuerzo de todos sus tripulantes que quieren conseguir un objetivo que es

llegar a tierra. Si uno de los tripulantes es rechazado tenderá a pensar que el mismo puede llegar a la orilla en su propio bote, e incluso en algunos casos intentará hundir el barco de los otros para ser el único que llegue. En cambio, si este tripulante siente que es parte del barco que les lleva a su meta y que está aportando con su esfuerzo a que esto ocurra, se implicará en hacer que la nave flote. Con los alumnos es lo mismo.” (pág. 87)

4.3 El Aprendizaje por proyectos

Según (Hernández y Ventura, 1992), el hecho de trabajar por proyectos supone el planteamiento para los profesores de la práctica educativa y reflexionar sobre la forma en la que se aprende y la forma en la que debemos enseñar, para así ser coherentes y respetar los intereses de los alumnos, que poseen una forma propia de entender y organizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Todos los alumnos poseen un gusto innato por aprender, es parte de la naturaleza humana. No debemos pensar que este no existe porque se haya camuflado bajo una capa de falta de interés. El trabajo por proyectos permite responder a este amor por el conocimiento que se esconde en los niños ya que parte de los intereses, gustos, preferencias, experiencias, entorno e ideas previas.

Una buena forma de establecer una base a la hora de formular un diseño de trabajo por proyectos es tener en cuenta los principios expuestos por Díez Navarro (1995):

- Aprendizaje significativo: Que permitan al estudiante aprender a aplicar los conocimientos a su vida y entorno.
- Globalidad: El proyecto engloba tantos ámbitos como pueda abarcar, teniendo en cuenta de forma total el conjunto de ellos.
- Aprendizaje interpersonal: Todos aprenden de todos y colaboran juntos para desarrollar nuevos conocimientos.
- Evaluación procesual: El conjunto de la realización del proyecto es causa de los aprendizajes tanto como el resultado, asique de ser óptimamente evaluado.
- Identidad y diversidad: Las ideas de uno mismo y las de los demás. Puntos de vista y pensamiento crítico. Apreciación de las diferencias.
- Investigación: Recopilar datos necesarios de forma autónoma.

El ABP dentro del currículo consiste en la construcción con los alumnos de un problema o situación, el diseño de las estrategias de resolución, su ejecución y valoración, buscando el trabajo en equipo y la participación de otras personas, teniendo como base de formación y/o consolidación de un determinado conjunto de competencias definidas con anterioridad.

Todo proyecto se caracteriza por tener un enfoque único en la consecución de una meta, el establecimiento de un comienzo y un final, la descripción de actividades enlazadas entre sí y la orientación de unos determinados usuarios.

4.4 Teorías en las que se basa el proyecto

A continuación, he realizado una recopilación de las teorías educativas en las que me he fundamentado de forma directa para diseñar esta propuesta.

4.4.1 Aprendizaje por descubrimiento de Bruner

Es la teoría fundamental en la que baso la propuesta. El aprendizaje por descubrimiento promueve como ya se mencionó anteriormente en que el conocimiento se adquiera por sí mismo, la persona que aprende no lo recibe en su forma final, sino que debe crear ese saber por sus propias experiencias y vivencias. Este aprendizaje se opone a la metodología del aprendizaje por recepción.

J. Bruner (1960) desarrolla una teoría de aprendizaje de índole constructivista que se basa en que los estudiantes deben aprender del medio por descubrimiento guiado que debe crear nexos durante la exploración motivada por la curiosidad. Así, desde el punto de vista del aprendizaje por descubrimiento, en lugar de enseñar los problemas resueltos, de proporcionar el conocimiento y enseñarlo hasta que la repetición lo inculque en la memoria, el profesor debe proporcionar material adecuado y estimular a los estudiantes para que usen la observación, la comparación, el debate, el intercambio de ideas, el análisis de diferencias y semejanzas... y así descubran sobre un tema de su interés de forma activa y significativa. Bruner llama a estos materiales proporcionados por el profesor “scaffolding” o andamiaje.

Este aprendizaje se basa en:

- Superar las limitaciones del mecanicismo
- Apoyar el desarrollo en los alumnos de aprendizajes intuitivos que pueden dar paso a afianzación por medio de confirmarles como verdaderos.

- Estimular a los estudiantes mediante estrategias que sirvan para aprender a aprender y promuevan la metacognición. Lo más importante que aporta el proceso educativo al alumno no es información factual sino las destrezas, competencias y estrategias cognitivas con las que se maneja dicha información.
- Potenciar la autonomía y autoestima, proporcionar seguridad y remover el miedo al fracaso en los alumnos.

En la obra de Bruner, al maestro le corresponde la tarea básica de ayudar a que se realice el desarrollo del individuo para incorporarlo a la sociedad, destacando la labor social de la tarea educativa (Martín Bravo, 1987,1992)

4.4.2 Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

Gardner, como licenciado en Harvard y coordinador del Proyecto Zero sobre el desarrollo de la inteligencia y creatividad, es un punto de referencia clave en mi propuesta. Gardner (1998) afirmaba que la inteligencia es una capacidad y una destreza que se puede desarrollar. No niega el componente genético de la misma, pero considera que las potencialidades del sujeto se van a desarrollar de un modo u otro dependiendo del medio ambiente, las experiencias, de la educación recibida... No es, por tanto, una entidad unitaria, sino que está compuesta por un conjunto de habilidades mentales independientes entre sí.

Podemos identificar ocho de estas inteligencias que, aunque independientes, trabajan entre sí conjuntamente:

- Lingüística: Gran capacidad de uso del lenguaje oral y escrito. Son buenos leyendo, escribiendo, contando historias y memorizando palabras.
- Lógico-matemática: Los que la poseen tienen buenas capacidades para reconocer patrones abstractos, tener pensamiento científico y realizar niveles de cálculos complejos,
- Espacial: Poseen buena memoria visual, gran capacidad usando e interpretando información en mapas, tienen gran capacidad de orientación y de pensar objetos mentalmente.
- Musical: Muestran mayor sensibilidad a la música, el sonido y los ritmos.
- Corporal-kinestésica: Relacionada con el movimiento y la acción, se da en personas con buenas cualidades para la actividad física.

- Interpersonal: Se trata de interactuar con y relacionarse con los demás, entendiendo a los otros y percibiendo sus estados de ánimo y sus intereses.
- Intrapersonal: Tiene que ver con la capacidad de relación con uno mismo, el conocimiento de los puntos fuertes y débiles propios.
- Naturalista: Capacidad para reconocer plantas, animales y otros elementos del entorno natural.

El conocimiento de estas inteligencias es clave a la hora de elegir un tema para el trabajo por proyectos, organizar los grupos y diseñar materiales y actividades acorde con el grupo en cuestión.

“Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia según diversos factores. El desafío educativo fundamental será conseguir enseñar a cada persona según su propia inteligencia. Podemos ignorar estas diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos tomar las diferencias entre ellas”. (Gadner, 1995 p.210)

4.4.3 Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

David Ausubel ha sugerido una teoría cognitiva sobre el aprendizaje conocida como teoría del aprendizaje verbal significativo (Ausubel, 1978) que tiene una importante aplicación en la propuesta. Expone que para que una idea o concepto perdure debe estar enlazada con otra idea ya afianzada en la estructura cognitiva del aprendiz. Es una forma estable de organizar los conceptos en la mente. Esa estructura cognitiva viene a ser una forma más o menos estable de organizar los conceptos en la conciencia del aprendiz. Como mencionaba Bruner (1989) la explicación de una estructura cognitiva asume una forma metafórica dibujada como una organización jerárquica, con los conceptos más inclusivos en la parte superior y el disminuyendo hacia los más específicos de su base. Partir de lo más general e ir hasta los detalles y ejemplos más particulares.

4.4.4 Teoría zona de desarrollo próximo de Vygotski

La teoría de Vygotski está relacionada con el aprendizaje constructivista, afirma que los alumnos adquieren el conocimiento como resultado de participar en experiencias sociales. El aprendizaje conduce al desarrollo, y el desarrollo cognitivo no puede ser separado del contexto social.

Su teoría propone que el aprendizaje dependa de la zona de desarrollo próximo, la cual permite pasar de un nivel de aprendizaje a otro. La zona de desarrollo próximo real es la que contiene las capacidades, conceptos y saberes que el aprendiz ya posee sin la ayuda de nadie

y la de desarrollo potencial contiene los conocimientos que un alumno puede adquirir con la ayuda de la intervención docente.

El concepto de zona de desarrollo próximo ha tenido desde su implantación un gran impacto en el mundo educativo.

“No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vygotski, 1997, pag.133)

La gran originalidad de Vygotski, reflejada esta cita, está en distinguir diferentes situaciones que se le presentan al niño o la niña cuando soluciona un problema.

Estas situaciones se darán sin duda durante el trabajo por proyectos si el docente tiene especial cuidado en su intervención de no colocar la instrucción escolar del alumno en la zona de desarrollo real. Del mismo modo, la instrucción no debe estar fuera del alcance de la zona de desarrollo próximo, esto es, si le pedimos o presentamos problemas demasiado difíciles para su capacidad.

4.4.5 Teoría de la división del desarrollo cognitivo de Piaget

Este diseño basado en el ABP está orientado a la Educación Primaria, aunque podría adaptarse a más ámbitos aplicando las modificaciones oportunas. Piaget con sus teorías nos habla de que la persona se construye cognitivamente por medio de la interacción de la mente con el entorno. En este sentido, es muy importante siempre en educación saber qué desarrollo natural está teniendo el estudiante a la hora de diseñar una propuesta. Según la edad, los alumnos pueden encontrarse en diferentes fases o estadios de desarrollo:

- El estadio sensoriomotor (0-2 años), relacionado con el ejercicio de los reflejos y el desarrollo de hábitos en los más pequeños
- El estadio preoperacional (2-6 años), donde se desarrollan e interiorizan los esquemas de acción
- El estadio de operaciones concretas (6-12 años), cuando el alumno tiene un pensamiento lógico y sistemático en relación a objetos concretos, el cual más vamos a tener en cuenta durante el desarrollo de la propuesta.
- El estadio de operaciones formales (a partir de 12 años), cuando se desarrolla el pensamiento hipotético-deductivo y el abstracto.

Los estudiantes durante estos estadios elaboran unos esquemas mentales con los cuales se ayudan en todo momento en la construcción de nuevos aprendizajes. Estos aprendizajes van cambiando y reestructurándose en los procesos biológicos hasta que se asientan en el individuo. Así pues, Piaget (1975) muestra cómo diversas concepciones de la adaptación biológica encuentran su paralelismo en adaptaciones intelectuales humanas. La adaptación se realiza a través de los procesos de asimilación y acomodación, y su equilibrio indica una adecuada situación cognitiva con el entorno. Debe haber siempre un perfecto equilibrio entre asimilación y acomodación.

5- PROYECTO

La propuesta de unidad que he diseñado utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos se llama “**Escritores de cuentos**”. Antes de hablar sobre su organización y diseño es necesario considerar algunos aspectos.

5.1 Aspectos a tener en cuenta

El modo de desarrollo de esta propuesta busca aplicar un modelo concreto de trabajo por proyectos que demuestre ser de gran utilidad de cara a desarrollar el potencial creativo del que hablamos en el apartado 4.2.1. Para ello, un primer aspecto a tener en cuenta es que será necesario aplicar medidores de creatividad durante el proceso mismo. Esto no se puede hacer sin las precauciones necesarias ya que se pone en riesgo el desempeño autónomo y sin influencia del propio trabajo de los alumnos. La medición de la creatividad se realizará a través de notas que luego se recogerán en rúbricas fuera del entorno de la clase.

Realizar un trabajo por proyectos es una tarea que requiere de una gran cantidad de tiempo y trabajo por parte de docente y alumnos. No solo en cuanto a trabajo físico, sino también en lo referente a cansancio mental, que es aún mayor si no hay un hábito de trabajo con esta metodología previamente. Es importante diseñar en consecuencia y dar márgenes de tiempo entre la realización de los proyectos. Domínguez (2000) recomienda que entre un proyecto y otro haya un tiempo de reposo que pueda ser usado para asimilar el proyecto llevado a

cabo, comentar y debatir sobre él, elaborar notas y materiales de interés... además de preparar emocionalmente a los alumnos para la próxima experiencia.

También es importante considerar lo citado en apartado 4.4.2, cada grupo de alumnos es distinto, tiene una relación con el entorno distinto a los demás, eso conlleva inequívocamente una nueva elección del tema en función a los nuevos intereses. Es por ello que a aquellos que les interese llevar a cabo este proyecto que se va a exponer deben tener en cuenta que se deben realizar los cambios precisos según su grupo de alumnos para que el proyecto no pierda el factor de estar basado en los intereses de los alumnos.

Se ha de tener en cuenta que, durante su desarrollo, este proyecto tuvo que recibir algunas modificaciones cuyos motivos se explican en el apartado 7.2. El diseño inicial del proyecto tenía dos actividades que no se llevaron a cabo en el aula:

- Un concurso online en el cual subiríamos a una plataforma web los relatos de forma que aquellos alumnos, profesores, padres y demás interesados por la lectura podrían acceder, leer los cuentos en inglés (Se plantearía a los alumnos la posibilidad de incluir una versión traducida para hacerles accesibles a todo el mundo), publicar comentarios con su opinión sobre los libros y votar por sus favoritos, todo ello empleando las herramientas TIC en dos sesiones en el aula de informática del centro. El cuento ganador sería representado en una obra en el festival de fin de curso por toda la clase.
- La representación teatral del cuento ganador se realizaría en el festival de final de curso y se llevaría a cabo por medio del uso de una sesión para adaptar el cuento a formato de obra teatral además de todas las sesiones requeridas para ensayar la obra, que tomarían tiempo del recreo, y las relativas a diseño de vestimentas y decorado que sería en coordinación con plástica además de trabajo en casa.

5.2 Diferencia con unidad didáctica

Es importante aclarar las diferencias entre las unidades didácticas convencionales y el proyecto en torno al cual vamos a desarrollar un tema. Las diferencias más significativas de estas dos formas de llevar a cabo el currículo están esquematizadas en la **Tabla 1**.

PROYECTO	UNIDAD DIDÁCTICA
-El tema surge de los intereses de los alumnos	-Los temas están establecidos mediante el profesor o el libro
-Las ideas previas sirven como base para desarrollar aprendizajes significativos	-Las ideas previas introducen el nuevo tema, pero están separadas del resto.
-Desarrollo mayor de la creatividad	-Se representa y copia la realidad.
-El diseño es abierto y se adapta al proceso	-El diseño es cerrado y estricto.
-Los tiempos son flexibles y aproximados	-Los tiempos están previstos y son poco rígidos.
-Se busca provocar aprendizajes autónomos por encima de conocer todos los contenidos.	- Se da mayor importancia a conocer todos los contenidos que a la autonomía a la hora de conseguirlos.
-Se evalúa todo el proceso no solo en resultado final.	-El resultado tiene mayor peso que el proceso.

Tabla 1.- Diferencias entre proyecto y unidad didáctica

5.3 Diferencia con centro de interés

Poniendo el foco en los centros de interés, podemos ver una diferencia clara respecto a los proyectos de trabajo, y es que se dividen en tres fases: observación, asociación y expresión. De forma similar al trabajo por proyectos, el tema surge de los intereses de los alumnos, pero a partir del profesor, orientados sobre todo al área de ciencias. Hernández y Ventura (1992) establecen algunas de las características del centro de interés:

- El tema se elige por votación mayoritaria, por lo que no trata el tema de interés de los alumnos que cuya propuesta no sale elegida.
- El profesor es un experto del tema, lo conoce y lo ha estudiado previamente al proyecto.
- La información la presenta el profesorado.
- Aprendizaje menos centrado en ser significativo y más en proveer contenidos.
- Evaluación centrada en el contenido.

En la **Tabla 2** se puede ver más claramente una comparación entre las características de ambos para tener claras sus diferencias.

PROYECTO	CENTRO DE INTERÉS
-----------------	--------------------------

-El modelo de aprendizaje es significativo.	-El modelo de aprendizaje es por descubrimiento receptivo.
-Cualquier tema puede ser tratado, pues es una metodología globalizadora.	-Temas de ciencias naturales y sociales.
-La elección del tema surge del interés de todos los alumnos enlazado con el contexto y el ámbito del grupo.	-Los alumnos hacen una votación de las propuestas del profesor según sus intereses.
-El profesor es un intérprete de información que ayuda y apoya a los alumnos en el proceso.	-El profesor es un experto del tema sobre el que ha estudiado y funciona como una fuente más de información para el alumnado.
-La información es buscada entre los alumnos y el profesor.	-La información es facilitada por el profesor y los alumnos la deben seleccionar.
-Se realizan relaciones entre las fuentes de información, todo el trabajo es un proceso unido.	-Se recopila información de diversas fuentes sin poner énfasis en establecer relaciones.
Se centra tanto en el proceso como en el resultado final.	Se centra en la adquisición de contenidos.

Tabla 2 - Algunas diferencias entre los centros de interés y los proyectos

5.4 Contextualización

Es importante aclarar el contexto en el cual se ha desarrollado este trabajo ya que es muy posible que muchos de los medios con los que se ha y no se ha contado no sean los mismos que los que pueda haber en otros centros y grupos. Hay que tener en mente que este tipo de propuestas son muy dependiente de ello para poder llevarse a cabo de una forma correcta. A continuación, se realizará una descripción de aquellos elementos del contexto que resultaron claves a la hora de realizar el diseño de esta propuesta.

5.4.1 El lugar

Esta propuesta se realiza en el ámbito rural de España, en concreto en una localidad del norte de la provincia de Palencia, en España. Esta población se caracteriza por ser referente en promoción cultural para otros pueblos no solo de la propia zona. En concreto, uno de los temas culturales propios que caracterizan al pueblo es la lectura y el amor por la misma. Es

común la realización de actividades relacionadas con la lectura y la escritura en el pueblo: concursos de relatos, cuentacuentos, representación de obras de teatro, colaboraciones con la biblioteca municipal... en concreto el aspecto que va a resultar más útil para esta propuesta será la visita de una escritora autóctona de la localidad al centro.

5.4.2 El centro

El centro de educación primaria en la que se ha desarrollado se encuentra en la zona antigua de dicha localidad. Es un centro pequeño pero muy activo y personal, con una larga tradición de actividades culturales a nivel de la localidad. Además, posee un detallado y completo plan de lectura con el que ha sido posible coordinarse para llevar a cabo esta propuesta con mayor facilidad.

5.4.3 Los docentes

Este centro cuenta con docentes dispuestos a colaborar y trabajar codo con codo con sus compañeros para poder realizar una labor de enseñanza-aprendizaje lo más óptima posible para el alumnado. Esta predisposición para ayudar y colaborar juntos será clave durante el desarrollo de la propuesta y en concreto durante su propio diseño, ya que en este centro ya hay otros profesores implementando la metodología del trabajo por proyectos que han facilitado toda la ayuda que he requerido durante el diseño del mismo, facilitándome consejos, información, pasos a seguir y aspectos a tener en cuenta.

5.4.4 La fecha

La creación de esta propuesta está ciertamente muy influenciada por las fechas en las que se produce, lo cual significa que este trabajo por proyectos está más planificado y es menos flexible que otros por diversos factores como la finalización del tiempo de estancia en el centro, la presencia de varios días festivos y por supuesto y quizás más importante la coincidencia con la celebración del Día del Libro, el 23 de abril, sobre todo en relación a la elección del tema.

5.4.5 Las familias

Las familias vinculadas a este centro son de distintas características a niveles de implicación con el centro, aunque hay una amplia mayoría que accede con facilidad a los progresos de sus hijos debido a la aplicación Class Dojo por medio de su teléfono móvil o su ordenador, gracias a la iniciativa del centro. Gracias a esto, podemos deducir que son familias con la capacidad de acceder a recursos online y de tener un cierto manejo con las TICs, lo cual es importante tenerlo en cuenta a la hora de realizar este proyecto.

5.4.6 El alumnado

Al ser un centro familiar, todo el alumnado está muy interrelacionado y compacto entre sí, olvidando totalmente esta división que a veces causa la separación por edades entre los alumnos. Son niños y niñas de entre 3 hasta 13 años de distintos contextos multiculturales. Son alumnos muy implicados con la realidad de su entorno y su centro, además de estar siempre dispuestos a participar en actividades de creación cultural.

5.4.7 El grupo de trabajo y tema

El grupo de trabajo con el que se ha realizado esta propuesta es lo que más debe determinar el diseño de un trabajo por proyectos. En este caso, es una clase de niños y niñas de tercero de primaria entre los 8 y 9 años de edad. Son 15 alumnos en total. Este grupo no tiene experiencia de haber trabajado antes por medio de los proyectos, están habituado a aprender mediante unidades didácticas por medio del profesor y del libro de clase, por lo que lo primero que tendremos que tener en cuenta es diseñar una sesión inicial de introducción y establecimiento de normas y pautas para que comprendan lo que tienen que hacer durante un trabajo por proyectos.

En cuanto a los intereses de la clase, son variados y bastante habituales en su edad por la información que se ha podido ir adquiriendo de dialogar con ellos: fútbol, videojuegos, dibujos, pintar, cantar canciones, películas, cocinar, la astronomía y por último lectura y escritura. Se menciona el último ya que es en el que nos vamos a centrar para este proyecto por diversos factores:

- Se relaciona con el contexto ya mencionado, con el Día del Libro, la visita de una autora y además resulta ser un tema que se puede abordar de manera muy interesante.
- El tema es valorado positivamente por los otros profesores del centro que han dado consejos sobre cómo implementar un proyecto.
- Algunos alumnos tienen experiencias e ideas previas ya que escriben relatos de forma casual, pudiendo leer algunos de ellos. Esto facilitará mucho la adquisición de aprendizaje significativo.
- Permite desarrollar la creatividad e imaginación de manera excelente.

5.4.8 Los materiales y recursos

Contamos a nuestra disposición con:

- Un aula de tamaño medio.
- Una mesa y silla para cada alumno.
- Pizarra ordinaria y digital, con un ordenador y altavoces de sonido.

- Diccionarios y enciclopedias
- Pizarras individuales y rotuladores con los que escribir en ellas, al menos uno por cada 3 alumnos.
- Sala de informática con ordenadores operativos e acceso a internet.
- Biblioteca escolar bilingüe, con libros y cuentos en español e inglés.
- Cuadernos viejos de segunda mano sin gastar todas las páginas.
- Auxiliar de conversación de lengua inglesa.

5.5 Organización del proyecto

Teniendo en cuenta los factores ya expuestos, he procedido a realizar un diseño de trabajo por proyectos que consta de:

5.5.1 Objetivos

Los objetivos que se han establecido para lograr con este trabajo por proyectos son los siguientes:

- Desarrollar la creatividad e imaginación a través de un cuento inventado.
- Usar la lengua inglesa para relatar una historia.
- Conocer la estructura de los cuentos y saber aplicarla, además de poder describir los lugares (settings) y personajes(characters) del cuento.
- Diferenciar entre los distintos géneros narrativos de los cuentos.
- Organizar una secuencia de trabajo en que les permita trabajar en el proyecto óptimamente.
- Poner en relación los conocimientos que adquieren durante el proyecto con los que ya poseen o van adquiriendo.
- Asumir un rol en su propio grupo de trabajo y ser capaz de cumplirlo.
- Realizar un aprendizaje autónomo.
- Adquirir actitud de respeto por las ideas de los demás, además de hábitos de escucha y respeto.
- Conseguir habilidades de organización, trabajo en grupo y cooperación relativas a la realización de un trabajo conjunto.
- Participar en el proyecto de forma activa.
- Buscar y analizar la información requerida para su proyecto.

- Mostar actitud crítica y formularse preguntas sobre los cuentos y su proceso de creación.
- Emplear las herramientas TICS para conseguir información.
- Emplear y conocer diferentes técnicas plásticas y artísticas.

5.5.2 Contenidos

Los contenidos que se han establecido para este trabajo están formados por los propios contenidos que se han seleccionado además de aquellos contenidos redactados en el currículo oficial para el tercer curso en el área de lengua extranjera: inglés.

- Géneros narrativos.
- Estructura de los relatos y cuentos.
- Descripción de lugares.
- Vocabulario relativo a cuentos.
- Narración de conversaciones en forma afirmativa, negativa, interrogativa y exclamativa.
- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos: convenciones sociales cada vez más complejas (saludos y despedida) normas de cortesía, costumbres y relaciones interpersonales.
- valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.
- Funciones comunicativas: Establecimiento de la comunicación. Saludos y presentaciones, agradecimientos, felicitaciones y disculpas.
- Descripción de personas, plantas y animales.
- Expresión de opinión, gustos y preferencias.
- Narración de hechos recientes.
- Estructuras sintáctico-discursivas: -Expresión de relaciones lógicas.
- Expresión de tiempo: pasado y presente simple.
- Expresión de la existencia.

5.5.3 Colaboración con

1- Padres

Los padres actuarán como una fuente de ayuda más para los alumnos. Esto se les comunicará se les comunicará por medio del Class Dojo. Deberán prestar ayuda durante la búsqueda de documentos con los alumnos y aportar ideas a estos para su cuento.

2 - Docentes

Será importante contar con la ayuda de otros miembros del equipo docente para llevar a cabo este proyecto. En este caso, la ayuda del profesor de educación plástica con el objetivo de que en sus sesiones los alumnos puedan seguir con su diseño de cuaderno, una tarea que les puede llevar más o menos tiempo según cada grupo. También será interesante el apoyo de la propuesta por medio del blog del colegio, así como en las redes sociales del mismo.

5.5.4 Temporalización

Este trabajo por proyectos, como ya se ha mencionado antes, deberá tener una temporalización más estricta y menos flexible de lo habitual debido a la escasez de tiempo de estancia en el centro. Se iniciará el proyecto tras haberse finalizado la unidad anterior el 20 de abril. El tiempo que se empleará en el trabajo por proyectos se establecerá siguiendo la **Tabla 3**. También es importante mencionar que según el horario del centro contamos con tres sesiones semanales, dos de 1 hora cada una y la sesión restante de media hora.

TEMPORALIZACIÓN	TIPO	PLAN
Semana 0	Contacto con el tema	21 de abril. Actividad sobre el día del libro. Lectura de un cuento.
Semana I	Iniciación	Elección del tema. Establecimiento de normas y formación de grupos. Asamblea sobre las ideas previas. Entrevista a la autora.
Semana II	Desarrollo del proyecto	Búsqueda de información. Establecimiento de la historia del cuento. Diseño del cuaderno. Reunión de avances.
Semana III	Desarrollo del proyecto	Búsqueda de información. Escritura del cuento. Reunión de avances.
Semana IV	Evaluación	Lectura de los cuentos. Revisión de todo lo aprendido. Autoevaluación.

Tabla 3- Temporalización del proyecto

5.5.5 Agrupamientos

En este caso, nuestra clase cuenta con tan solo 15 alumnos, por lo que los grupos serán algo más pequeños de lo que sería ideal. Se formarán 5 grupos de 3 miembros cada uno. Los grupos deberán ser realizados por el docente con el objetivo de asegurar que se cumpla lo que se expone en el apartado 4 de las actividades. Es muy importante que los grupos tengan una organización que permita el equilibrio entre sus miembros con el objetivo de que haya ideas de todo tipo y se produzca una inclusión de toda la clase por igual. En otras palabras, si se realiza una mala formación de grupos, habrá un equipo que haya hecho un relato magnífico y otros grupos que quizás no lo hayan podido completar a tiempo.

También es importante considerar que cada miembro del grupo tendrá una tarea que será rotativa de forma semanal.

De esta manera, habrá:

Un moderador (the leader) del grupo, que tendrá la función de asegurarse de que el grupo trabaje bien junto por medio de la resolución autónoma de conflictos, el cumplimiento de las normas y asegurarse de que cumplan con el plan.

Un portavoz, (the reporter) que será el que se comunique en nombre del grupo para no hablar todos a la vez, su función será la de tener en cuenta las opiniones de todo el grupo y saber llegar a un consenso para que se puedan incluir todas ellas.

Un secretario (the resource keeper) que se encargará de cuidar los materiales que se utilizan además de ser quien se levante cada vez que sea necesario un material, además de mantener la información recopilada sin perderla.

El resto de tareas requeridas para la realización del trabajo deberán establecerse por el propio grupo de manera equitativa, pues podría generar conflicto que aquellas partes del diseño de la propuesta que resultan más atractivas recayesen en un miembro mientras que las más duras y difíciles fuesen la función de otro.

5.5.6 Actividades

1. El día del libro y lectura de un cuento:

Como primera actividad relacionada con el proyecto que servirá de estímulo y arranque del tema, el 21 de abril hablaremos sobre la festividad del domingo 23, el día del libro. Los alumnos formularán hipótesis de por qué creen que se eligió este día como día del libro y por qué son importantes los libros. Pondremos en común toda la clase estas ideas.

Después, leeremos el cuento infantil “The Three Little Pigs”, ya que es un cuento que tenemos en formato digital y que podrán leer todos los alumnos además de ver las ilustraciones. Con la ayuda del auxiliar de conversación y realizaremos una valoración de su historia, los personajes y demás elementos que podemos identificar.

Los alumnos levantarán la mano para responder a las preguntas del maestro sobre el cuento que serán las siguientes:

- Did you liked it?
- Do you know about this story?
- Who are the characters?
- Do you like them?
- Who is the bad character of the story?
- How do he looks like?
- Where happens the story?
- How many places we have?

2. Elección del tema:

Primero se realizará un recordatorio de lo que hicimos en la sesión anterior. Hablaremos del cuento, propondremos cambios en su historia, personajes y lugar que se les pueda ocurrir a los alumnos, preguntando a final que más podríamos hacer. Se escucharán las ideas de todos hasta que surja la de realizar nuestro propio cuento.

3. Establecimiento de normas y pautas de trabajo:

Se deben de seguir las normas de la clase habituales además de las propias que se establecen para el proyecto. Se deben aprobar por toda la clase.

Estas normas serán:

I play my role each week.

I always do my best in the group.

I accept my friends' ideas and opinions

Si fuese necesario añadir nuevas normas en futuros proyectos o durante el propio trabajo se deberán poner en común ante toda la clase antes de aplicación.

4. Formar grupos:

El profesor establecerá los grupos según los criterios que considere oportunos teniendo en cuenta lo mencionado previamente en el apartado 4.4.2. Esos grupos juntarán las mesas y

las sillas de forma que puedan trabajar juntos mejor. Se explicarán los roles además de entregar las tarjetas que se encuentran en el apartado del *Apéndice Figura 2*.

5. Asamblea con las ideas previas:

El objetivo de esta sesión es pensar en cómo podemos crear una historia. Para ello, se dará un tiempo a cada grupo para que piensen y puedan responder las preguntas sobre qué elementos creen que forman un cuento:

- Where does the story take place?
- Does the story take place in the country, or in a village, in a forest...? That's the setting
- Who can tell me about the characters? These people that appears in the story are the characters.
- How do we know how these characters are like?
- What are going to do this characters?
- What's the problema of the story? Yes! Something that happens to the characters.
- What happens with that problema at the end? Did they solve it or not?

Para responder a estas preguntas, cada grupo tendrá un tiempo para pensar y deberán escribir en una de las pizarras que tienen por grupo una respuesta.

Por donde debemos empezar, que es importante... El objetivo es que se pongan en común las ideas previas de toda la clase.

6. Entrevista a la autora:

En esta actividad contaremos con una autora de un cuento para niños que es de la localidad y ha aceptado venir al colegio. Cada grupo preparará unas preguntas que ellos creen oportunas para poder desarrollar su proyecto, es decir, escribir un cuento. Tomarán nota de las respuestas y reflexionarán para tener en cuenta esta información de cara a su proyecto.



Foto 1- entrevista a la autora

Estas preguntas podrán ser formuladas en español para que la autora no tenga problemas en entenderlas.

7. Planificación del cuento:

Cada grupo dispondrá de los recursos necesarios para la realización de su tarea (*Figuras 3 a 8 del apéndice*) pero deberán organizarse de tal manera que todos participen en lugar de permitir que uno tome el mando de forma que los alumnos puedan repartirse cada uno una parte o realizar conjuntamente cada parte según ellos mismos de manera autónoma consideren.

Un ejemplo sería que un alumno diseñe a los personajes, otro lo que les ocurre y un tercero el escenario y el lugar donde transcurre la historia. Sería interesante que cada alumno eligiese alguna de ellas en función a sus intereses.

Asimismo, también dispondrán de un “story planning” según la *Figura 9 y 11 del Apéndice* como instrumento planificador de su tarea con el cual pensar los personajes y el escenario además del argumento y la resolución de la historia. Con las *Figuras 10 y 12* podrán poner por escrito lo que ocurre en la misma antes de plasmarlo en el cuaderno del cuento.

En esta fase también deberán recopilar la información que necesiten por medio del uso de las TICS, de los diccionarios, enciclopedias y demás fuentes a su alcance. Estos materiales del servirán a la hora de poner por escrito el cuento.

8. Puesta por escrito del cuento:

Los alumnos plasmarán por escrito el resultado final del cuento siguiendo el material elaborado para diseñar personajes, lugares y argumento en las *Figuras 9, 10, 11 y 12* de los *Apéndices*. Es importante que durante esta etapa puedan disponer del material recopilado como ayuda.

9. Diseño del cuento:

Una vez terminada la fase de planificación y escritura del cuento, se empleará uno de los cuadernos por grupos. Estos cuadernos son material que se ha utilizado otros años y que aún se puede reutilizar en las clases en este caso nos van a valer como el soporte papel de nuestro cuento. Los alumnos diseñarán una portada y contra portada, además de las ilustraciones y dibujos que consideren necesarios. También crearán el texto definitivo del cuento, el cual podrán contar con la ayuda del tutor que aplicará las correcciones que sean necesarias.

10. Reunión de avances:

Durante las dos semanas de desarrollo dedicaremos la segunda mitad de la última clase semanal para reunir a los grupos y permitir que nos hablen de sus avances, logros y problemas

que han surgido. Entre todos los grupos se realizará una opinión de ello. Es importante que durante esta actividad los profesores tengan muy en cuenta los comentarios de los alumnos de cara a futuros proyectos y a mejorar el diseño y planificación de los mismos.

11. Revisión de lo aprendido:

Realizarán una lista reflexiva de todo aquello que han descubierto, aprendido y desarrollado durante el proyecto. Habrá una parte individual y otra colectiva. En la individual, el alumno pensará en los avances que ha hecho el mismo. En la colectiva, pensará en aquello que ha aprendido el grupo. En un folio en blanco recogerán en una cara aquellas cosas que han descubierto por medio de la búsqueda de recursos (What have I discovered?) aquellas cosas que han aprendido mediante el diseño del cuento (What I have learnt?) y aquello de lo que ya sabían pero han podido descubrir más (What that I knew a little now I know alot?). En la otra cara deberán responder lo mismo también, pero a nivel de grupo. Irá unida de la autoevaluación.

12. Autoevaluación:

Para la realización de la autoevaluación es importante que se haya realizado una reflexión que ayude a los alumnos a refrescar lo que han aprendido a lo largo de trabajo de forma que tengan ideas de cómo han llevado a cabo esto. Los alumnos completarán la **Tabla 4**. En ella, se evaluarán a sí mismos y a los otros dos miembros del grupo pasándose el papel. En cuadrado dibujarán una cara sonriente si ha sido así, una cara seria si no ha sido siempre y una cara triste si no lo han cumplido.

Name: Group:	  Self Evaluation	 Peer-Evaluation
I tried my best during the proyect		
I listened when others are speaking		
I helped my classmates		
I was responsable		

I respected the class rules			
I finished my work on time			
I fulfilled my role			

Tabla 4 – autoevaluación y evaluación de los miembros del grupo

13. Lectura de los cuentos:

Cada grupo leerá su cuento a la clase, exponiendo el cuaderno diseñado y sus ilustraciones, además de representar con gestos lo que ocurre en la historia a modo de que el inglés que hayan empleado, que puede no ser totalmente correcto, sea entendible por los alumnos y el profesor. Tras eso, entregarán el cuaderno al profesor como evidencia del aprendizaje.

14. Valoración del proyecto:

El profesor devolverá los cuadernos con las últimas correcciones que sean oportunas para que los alumnos puedan tener su propio cuento y dedicará esta última sesión a valorar como ha sido el proyecto. Para ello, el profesor dará a cada alumno un sobre y un papel de tamaño acorde para que los alumnos le entreguen, en el cual escribirán cosas que les ha gustado del proyecto, cosas que no, y aquello que les habría gustado y no pudo ser. Todo ello servirá al maestro como ayuda de cara a la planificación de futuros proyectos. Mientras los alumnos lo escriben y piensan, sería interesante crear un pequeño debate para comparar estas ideas y añadir nuevas que se nos vayan ocurriendo a todos juntos.

Con este grupo en concreto, es la primera vez que se llevaba a cabo una propuesta de trabajo por proyectos por lo que es importante que los alumnos la valoren y añadan aquellas opiniones o cambios que consideren oportunos.

5.5.7 Evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y global, y tendrá en cuenta su progreso de igual manera que el resultado final del mismo.

Se llevará a cabo una evaluación según los criterios establecidos de acuerdo con la Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) en el del Real Decreto 126/2014, de los cuales se desarrollarán en esta propuesta los siguientes:

- Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos breves y sencillos, por ejemplo, copiando palabras y frases muy usuales para realizar las funciones comunicativas que se persiguen.
- Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.
- Elaborar, en papel o en soporte electrónico, textos muy cortos y muy sencillos, compuestos de frases simples aisladas, en un registro neutro o informal, utilizando con cierta frecuencia la forma correcta de las convenciones ortográficas básicas y los principales signos de puntuación.
- Cumplir la función comunicativa principal del texto escrito, utilizando patrones discursivos básicos.
- Manejar estructuras sintácticas básicas, aunque se sigan cometiendo errores básicos de manera sistemática en, por ejemplo, tiempos verbales o en la concordancia.
- Conocer y utilizar un repertorio limitado de léxico escrito de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con los propios intereses, experiencias y necesidades.
- Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial o los puntos principales del texto.
- Identificar el sentido general, las ideas principales y la mayoría de las informaciones específicas en textos impresos o digitales, muy breves y sencillos, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, sobre temas muy familiares y cotidianos, siempre que se pueda releer o pedir aclaraciones y se cuente con apoyo visual y contextual.
- Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos y aplicar los conocimientos adquiridos sobre los mismos a una comprensión adecuada del texto.

La evaluación se dividirá en 3 partes que tendrán el mismo valor.

- Evaluación inicial:

Se llevará a cabo al comienzo del proyecto, ya que gracias a ella podremos conocer las ideas y los conocimientos previos de los alumnos y con ellos deducir cómo partiendo de un lugar se ha alcanzado otro durante el desempeño del proyecto.

- Evaluación del proceso:

Se evaluará el proceso de desarrollo del proyecto y cómo se ha llevado a cabo.

- Evaluación final:

Se valorará el grado de consecución de los objetivos previstos, la implicación, colaboración y motivación en el proyecto y el proceso de enseñanza/aprendizaje en relación a la consecución y aprendizaje de los contenidos y objetivos establecidos en los apartados 5.5.1 y 5.5.2.

A todo esto, se debe añadir que los alumnos y el profesor realizarán una autoevaluación que ya citamos en el apartado 11 de las actividades que servirá de igual manera como orientación para realizar una evaluación completa.

Con el objetivo de mejorar de cara futuros proyectos será muy importante las aportaciones que se recojan durante la valoración del proyecto que se menciona en el apartado.

6- EVALUACIÓN DEL PROYECTO

En este apartado realizaré una evaluación de cómo ha funcionado el proyecto dividiéndolo primero en si ha resultado efectivo para cumplir los objetivos propuestos y después una evaluación concreta para descubrir si este proyecto ha resultado útil de manera especial en el campo del desarrollo de la creatividad.

6.1 Evaluación del proyecto

Para poder evaluar si este proyecto ha resultado de utilidad en la formación como docente debemos mirar a los objetivos tanto generales como específicos.

Este proyecto me ha supuesto investigar, descubrir y aprender sobre cómo se trabaja con proyectos, he podido diseñar una propuesta y llevarla al aula que ha sido de utilidad y ha resultado enriquecedora y positiva, sobre todo en el campo del desarrollo de la creatividad que se menciona en el apartado 4.2.1.

Los diferentes autores en los que me he apoyado han proporcionado herramientas para llevar a cabo una propuesta valiosa y al hacerlo se ha aplicado muchos conocimientos docentes adquiridos a lo largo de la carrera.

Se ha conseguido enseñar a los alumnos de una forma significativa que les ha permitido conocer por completo el tema desarrollado y mientras lo hacían han podido desarrollar

competencias básicas al igual que contenidos clave en su educación.

6.2 Evaluación de la mejora de la creatividad

Atendiendo a los objetivos 4 y 5 propuestos en el apartado 2.1, aquello que hace único está propuesta es que se ha diseñado con el objetivo claro de servir como método de mejora de del desarrollo de la creatividad. Para ello, se ha tomado como referencia la clasificación mencionada en el apartado 4.2.1 por Saturnino de la Torre (2003) además de en los indicadores de Ricardo Marín y Saturnino de la Torre (2000) para establecer un método que nos proporcione información sobre el estilo y el potencial creativo de las personas.

Este método consistiría en aplicar al alumno un número en función de cómo esté siendo el desarrollo creativo de este estudiante, siendo el 5 una persona que ha alcanzado el máximo requerido y un 1 la persona que aún debe desarrollar mucho más su creatividad. Antes del inicio del proyecto, otro durante y uno al final siguiendo la siguiente **Tabla 5** que recoge aquellos factores que los autores mencionados indican que demuestran creatividad.

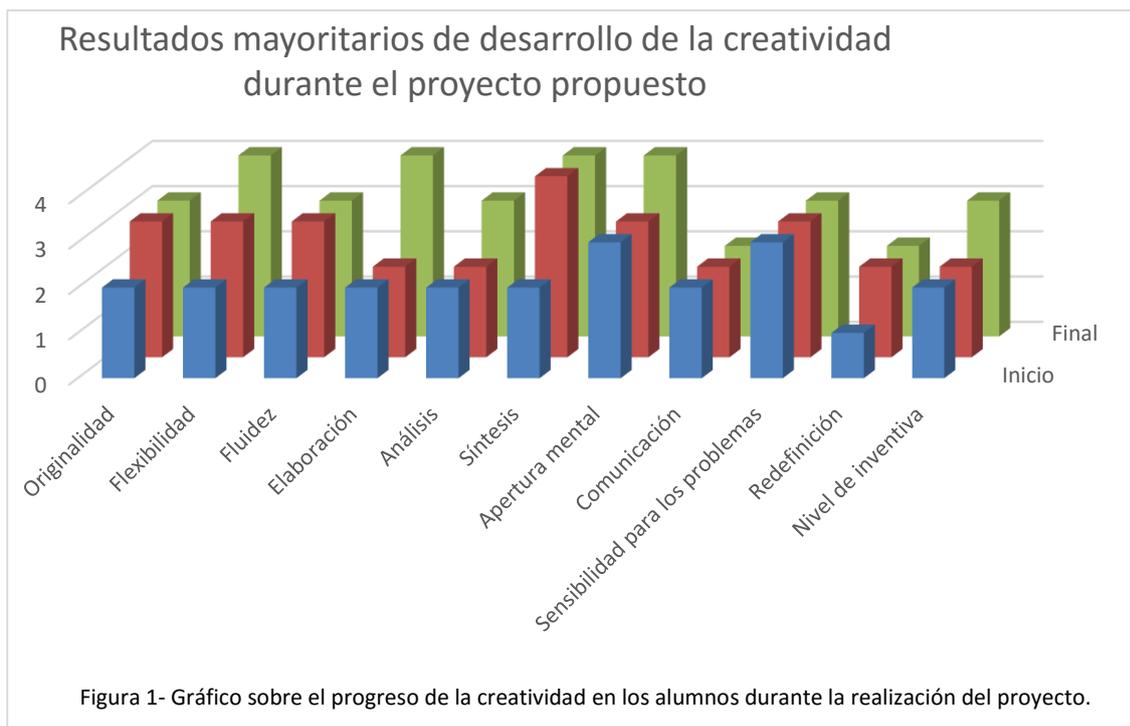
Indicadores/niveles	1	2	3	4	5
Originalidad	Produce cosas nuevas, únicas y auténticas.				
Flexibilidad	Se opone a las resistencias de modificar comportamientos y generar nuevas respuestas que permitan cambio y mejora.				
Fluidez	Cantidad de respuestas dadas por un sujeto ante una situación problemática, propia de personas resultas.				
Elaboración	Expresión clara, organiza bien la información y la procesa sin muchas dificultades.				
Análisis	Capacidad para distinguir y saber dividir un concepto o realidad en sus partes y reestructurarlas mentalmente.				
Síntesis	Relacionada con la extracción de información valiosa y su organización.				
Apertura mental	Capacidad de afrontar retos proponiendo la mayor cantidad de soluciones posibles.				

Comunicación	Permite producir y transmitir información e ideas de forma clara y eficaz.
Sensibilidad para los problemas	Muestra actitud empática y voluntad de ayudar en situaciones difíciles.
Redefinición	Capacidad para encontrar otras funciones o aplicaciones a algo diferente a la ordinaria.
Nivel de inventiva	Permite percibir la realidad y transformarla de forma parcial o total dependiendo del grado en el que se posee esta facultad.

Tabla 5 - Indicadores de creatividad y nivel de los mismos

6.2.1 Resultados de la evaluación del desarrollo de la creatividad

Siguiendo este método, he realizado una labor de observación atribuyéndole a la clase de manera general un número del 1 al 5 como se indica en la **Tabla 5** durante cada parte del proceso atendiendo a los resultados mayoritarios del nivel que han mostrado en cada indicador de creatividad. Esto se ha realizado durante el principio del proyecto, el desarrollo y el final, los resultados de la aplicación de la propuesta han sido los siguientes que se pueden observar en la **Figura 1**.



A la hora de realizar una interpretación, cabe destacar que el hecho de que sea de carácter general dificulta que se pudiese llegar al máximo nivel que es el 5 ya que para ello deberían alcanzar este nivel un gran número de alumnos y no se ha dado el caso. Aunque cabe destacar que si esta recogida de datos fuese de carácter individual sí habría alumnos que habrían alcanzado tal nivel, del mismo modo ocurre con el nivel 1, en el cual, si se ha dado el caso en que una amplia mayoría de la clase ha tenido problemas sobre todo al principio, aunque luego si ha habido una mejoría.

7- CONCLUSIONES

7.1 Análisis del trabajo

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología fascinante de cual cuanto más se aprende más interesante parece. Siempre había querido desarrollar una propuesta siguiendo esta metodología ya que creo que es el camino que está llevando la nueva educación. Un camino orientado al desarrollo de aprendizajes significativos y no más a la recepción, la cual poco a poco va siendo cosa del pasado. Este trabajo final de grado me ha permitido aprender mucho sobre esta metodología y en consecuencia me permitirá que algún día pueda desarrollarla en el aula con una experiencia previa de gran calidad.

A la hora de pensar como orientar un trabajo más allá de realizar una propuesta, se pensó que una de las problemáticas actuales es que en las aulas, debido a la rigidez que suponen las metodologías desfasadas y el aprendizaje receptivo que al final acaban provocando miedo al fracaso y al error por parte del alumno, que decide dejar de ser creativo y se enseña a sí mismo a memorizar las cosas tal cual le dicen que son, en lugar de entenderla para ser él mismo capaz de formularlas. Esta era una gran inquietud a la hora de realizar este trabajo, el que le va a aportar a los alumnos.

En esta línea, y según el proceso que se ha seguido, parece que este proyecto ha resultado útil a la hora de desarrollar la creatividad en los alumnos pues en casi todos los indicadores analizados en la **Figura 1** se muestra una mejoría clara respecto a antes del proyecto. En este sentido creo que este trabajo me ha aportado muchísimo como docente y me resultaría interesante en el futuro continuar con el estudio del desarrollo de la creatividad de forma más exhaustiva.

Si bien, el proyecto llevado a cabo no es muy ambicioso, pues se trataba de la invención de un cuento, debido a ser la primera experiencia en el ABP, se ha preferido elegir un proyecto

fácil para priorizar y asegurar el cumplimiento de las distintas fases del ABP. De esta manera, se afianza una buena ejecución de este método educativo. En el futuro, se hace necesario avanzar y profundizar en el ABP con un proyecto más ambicioso y retador.

Creo que tras realizar este trabajo he comprendido que la meta como me he puesto a mí mismo como docente es impedir que los niños vean frustrado su potencial como personas creativas, pues, como decía Pablo Picasso, “todo niño es un artista, el problema es seguir siendo un artista cuando creces”.

7.2 Oportunidades y limitaciones del contexto en el que se ha realizado

Se ha de decir que el contexto en el que se me ha permitido realizar este proyecto ha resultado increíblemente enriquecedor y valioso. Creo que no se podría haber dado en otro lugar estas posibilidades únicas que he tenido durante el diseño y desarrollo de esta propuesta. De todas ellas ya se han expuesto a lo largo de la realización trabajo pues han resultado claves para el resultado final.

Creo que las más importantes que me gustaría mencionar son el hecho de haber recibido tanta ayuda y apoyo por parte del profesorado del colegio, de mi mentor de prácticas, siempre atentos en apoyar mi propuesta, proporcionarme consejos, materiales y creo que también el hecho de haber podido desarrollar mi propuesta en un grupo de alumnos tan magnífico e inolvidable también ha sido un punto clave. Sin el gran interés, ilusión y voluntad que han puesto en llevar a cabo el proyecto el resultado habría sido muy distinto.

Otra parte ha sido la guía y ayuda de mi tutora para este trabajo final. Un trabajo por proyectos es una metodología muy útil pero también es un reto llevarlo a cabo, más incluso si la tienes que unir a la elaboración de este trabajo. Su guía, las facilidades que ha puesto para informarme sobre como tenía que realizar este proyecto y las ideas que me ha proporcionado ya no solo durante este trabajo final sino durante mi formación como docente han resultado clave.

Por el otro lado, ha habido algunas ideas que no se han podido llevar a cabo o que podrían haber resultado más efectivas con otras características del contexto. En este caso, la mayor limitación que ha surgido es el problema del tiempo. Esta propuesta se ha llevado a cabo durante el periodo de prácticas en el colegio, el cual no es tan largo como sería necesario para implantar una propuesta tan flexible temporalmente como es el trabajo por proyectos. En este caso, influía el factor de la anterior unidad que estaba desarrollando el mentor. No se puede interrumpir un tema, aunque el objetivo sea poder llevar a cabo un trabajo por

proyectos. Esto hacía que el tiempo del que se disponía para llevar a cabo este proyecto era entre el final de la unidad y el final del periodo de prácticas. Esto causa que surgiesen limitaciones que impidieron que el diseño inicial del proyecto pudiese llevarse a cabo. En este proyecto inicial, incluíamos dos actividades de las que ya hemos hablado en el apartado 5.1; un concurso online en el cual subiríamos a una plataforma web los relatos y los padres e interesados por la lectura podrían acceder y votar por los que les gustasen. También se había planificado una representación teatral del cuento ganador del concurso anteriormente citado para el festival de final de curso, pero tal cosa se tornaba imposible con el poco tiempo disponible.

Otra limitación con la que conté es la cantidad de alumnos. Un grupo de mayor de tamaño que con el que pude realizar el proyecto implicaría alumnos de todo tipo con los cuales poder hacer grupos numerosos y compactos en los que trabajasen codo con codo alumnos con diferentes habilidades, inteligencias, motivaciones con el objetivo de un desarrollar un proyecto en torno a un interés común.

También señalar que no puedo evitar sentir curiosidad sobre cómo habría resultado el proyecto en un grupo ya habituado diariamente a trabajar por medio de esta metodología.

Por último, me gustaría realizar una recomendación a todo aquel docente que sienta la necesidad de hacer de este un mundo con personas más creativas. La creatividad es contagiosa, pásala.

8- BIBLIOGRAFÍA

TEORÍA:

- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). Educational Psychology: A Cognitive View. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Ausubel, D; Novak, J y Hanesion, H. (1990). Psicología Educativa. México: Trillas
- Bruner, J. (1980). Investigación sobre el desarrollo cognitivo. España: Pablo del Río.
- Bruner, J. (1989). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- Bona, C (2016) Las escuelas que cambian el mundo. Madrid: Plaza & Janes Editores.

- Dewey, John (1958). Experiencia y educación. Losada. Recuperado de: <https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2015/08/dewey-experiencia-y-educacion.pdf>
- Díez Navarro, C. (1995). La oreja verde de la escuela. Trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil. Madrid: De la Torre.
- Domínguez Chillón, G. (2000). Proyectos de trabajo. Una escuela diferente. Madrid: La Muralla, S.A.
- Gardner, H (1995) Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de S. Freud, A.Einstein, P. Picasso, I. Stravinsky, T.S. Elliot, M. Graham, M. Gandhi. Barcelona: Paidós
- Gardner, H (1998) Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós
- Hernández, F. y Ventura M. (1992): La organización del Currículo por Proyectos de Trabajo. El conocimiento es un caleidoscopio. Barcelona: Graó.
- Huidobro Salas, T (2002) Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Johnson, R. y D. W Johnson (1985): Warm-ups, Grouping Strategies, and Group Activities, Edina.Minnesota: Interaction Book Company.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. Teacher's College Record. Recuperado de: <http://historymatters.gmu.edu/d/4954/>
- Knoll (1997): The Project Method: its Vocational Education Origin and International Development. Heinsberg: Agentur Dieck.
- Marín, R y Torre, S. de la (2000) Manual de creatividad: aplicaciones educativas. España: Vicens Vives.
- Navarro Lozano, J (2009) Mejora de la creatividad en el aula de primaria. Universidad de Murcia, Murcia, España
- Piaget (1975) La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo. Madrid: Siglo XXI
- Pozuelos Estrada, F. J. (2007). Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias. Sevilla: Colección Colaboración Pedagógica. 18. Publicaciones del M.C.E.P.
- Torre, S. de la (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. Barcelona: Octaedro
- Vygotsky, Lev S (1978), Pensamiento y lenguaje. Madrid: Paidós.

RECURSOS

- Facultad de Educación de Palencia, Campus la Yutera, Universidad de Valladolid (2017) Enlace: <http://educacionpalencia.es/menu-estudiantes/menu-primaria/educacion-primaria-trabajo-final-de-grado/>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, recursos educativos (2017) Enlace: <https://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-educacion/profesorado/recursos.html>
- Fuente de recursos web Sparklebox (2017) Enlace: <http://www.sparklebox.co.uk>

LEGISLACIÓN:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)

9- APÉNDICE



Figura 2- Tarjetas con los roles



Figura 3 - Mediador de apoyo número 1

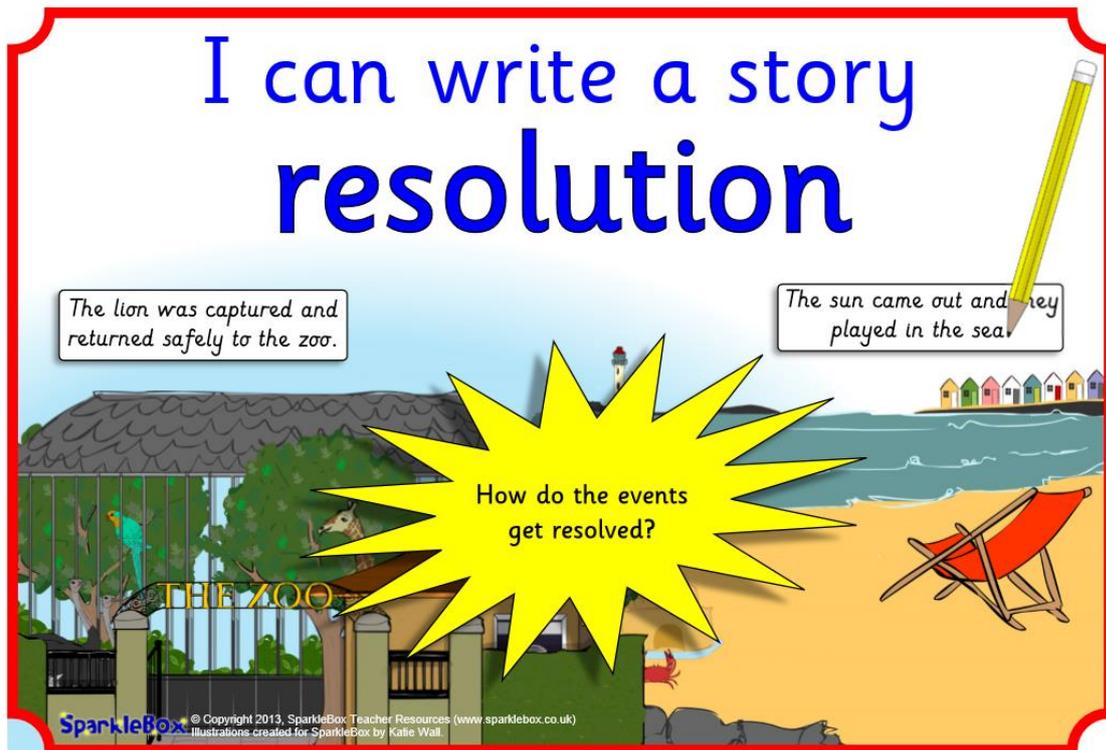


Figura 4 – Mediador de apoyo número 2

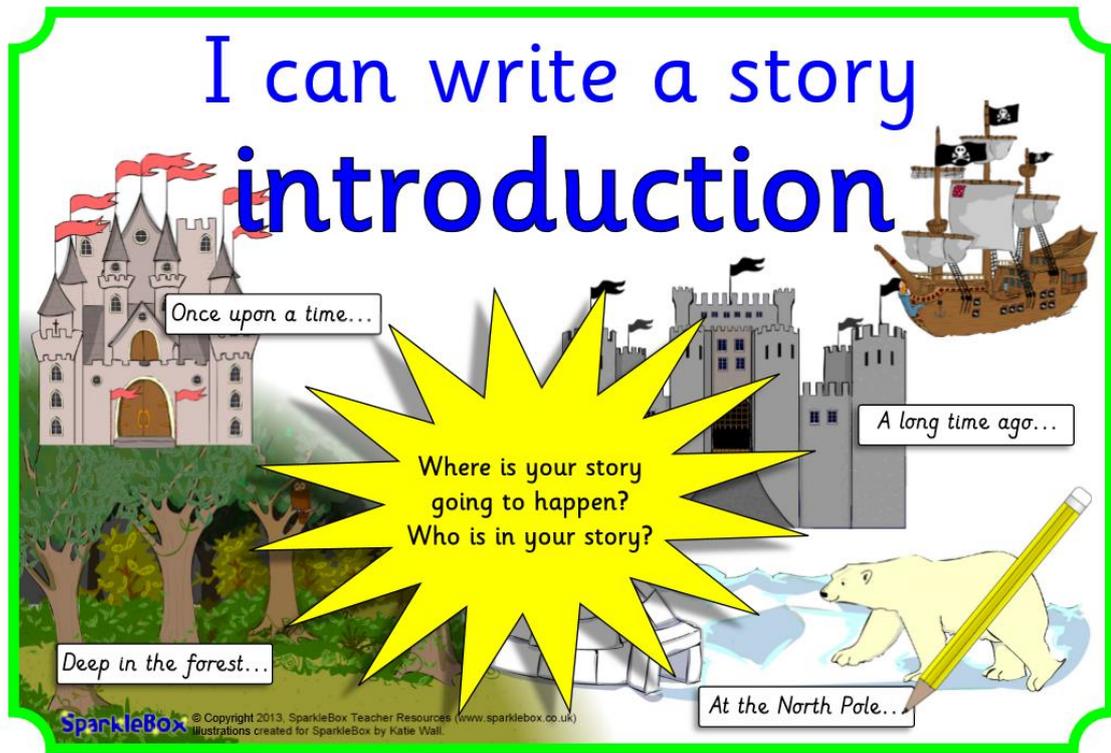


Figura 5 - Mediador de apoyo número 3

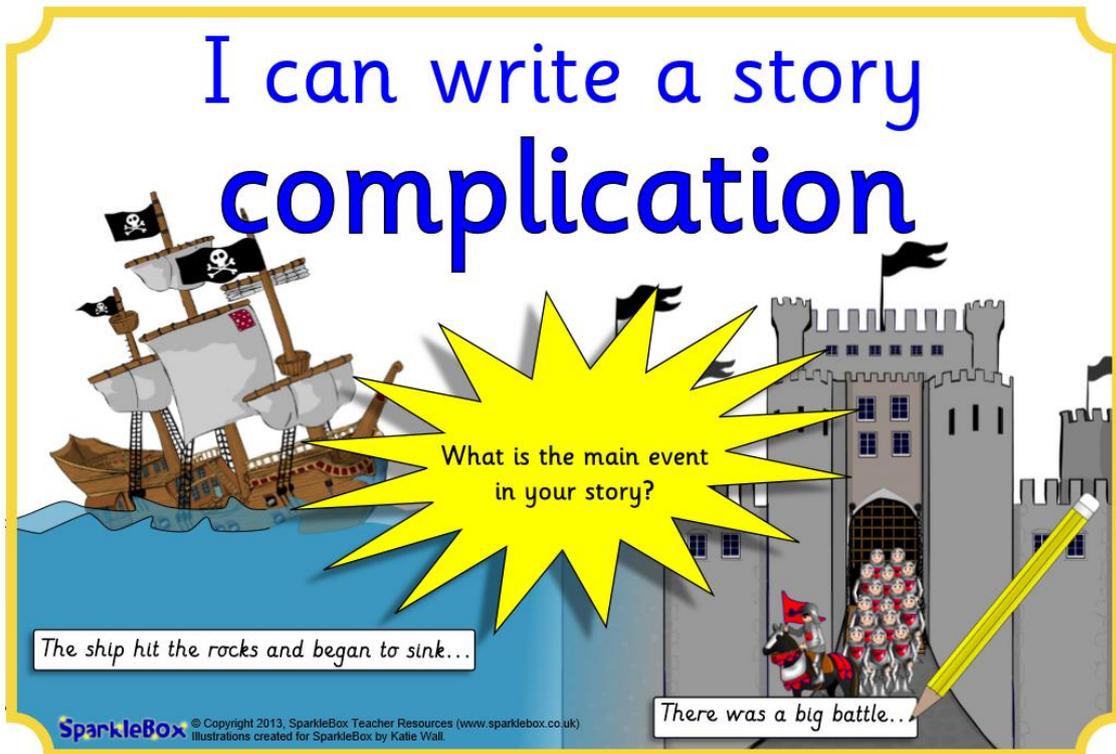


Figura 6 - Mediador de apoyo número 4

SparkleBox



Remember!

Setting. Where will the story happen?

Figura 7- Mediador de apoyo número 5

SparkleBox



Remember!

Characters. Who is your story about?

Figura 8- Mediador de apoyo número 6

Write your story opening!

A vertical rectangular template designed to look like a scroll. The top and bottom edges are rounded and feature a small, shaded, scroll-like detail. The interior of the template is filled with horizontal lines, providing space for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the template.

Figura 10 –Plantilla para plasmar el inicio de la historia

Middle Problem



Resolution and Ending

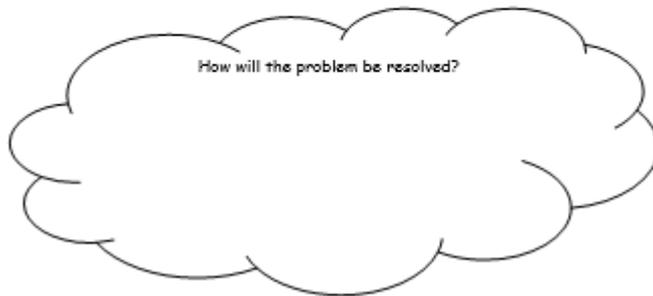


Figura 11 – Plantilla para el diseño del argumento

Continue the story:

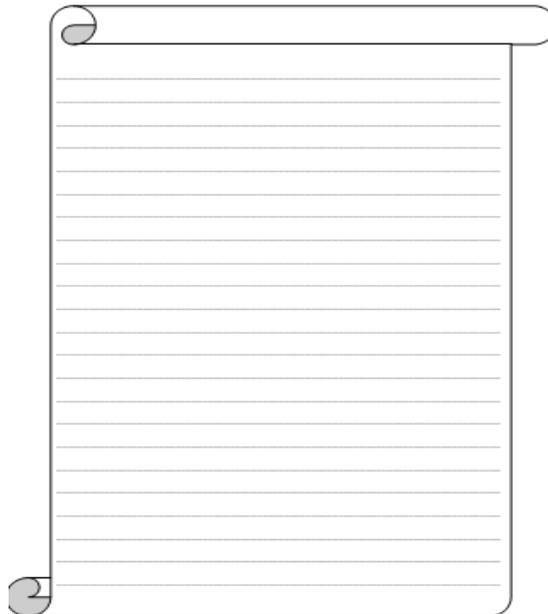


Figura 12 – Plantilla para el diseño del final de la historia