

## PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

### PROYECTO ALEGRÍA.

#### LA ABEJA BERTA Y EL ABUELO LI.

**Proyecto globalizado de desarrollo de las competencias básicas y la educación en valores a partir del cuento motriz.**

La Alegría. Un puente a la Felicidad. Y sobre todo en la infancia. La Alegría expresa, la de la risa y la carcajada. La alegría interior que hace que el corazón y lo ojos sonrían. Ni la una ni la otra deberían mantenerse al margen de la vida escolar.



Cada curso escolar, unos 12000 niños y niñas cursan 4º de primaria en Aragón, y son objeto, como ahora ya es habitual, de la evaluación externa más completa y extensa que se ha hecho sobre este grupo de edad: la evaluación censal de diagnóstico.

Estos 12000 alumnos, su desarrollo personal y social son la meta de este proyecto cuando miramos a Aragón. Miramos a Aragón porque el proyecto nace aquí, pero pensamos en todos los niños y niñas que cursan 4º en España, o donde sea, a los que igualmente invitamos a conocer a Berta y a Li.

Su fin más inmediato puede estar en ofrecer una propuesta globalizada significativa y motivante para el desarrollo de las competencias básicas y la convivencia en 4º de primaria. Su fin más profundo no es otro que ayudar a aplicar los saberes, ayudar a construir aprendizajes permanentes que afecten a las distintas esferas de la personalidad humana (cognitiva, social, afectiva y motriz). Ayudar, en definitiva, a ser mejores personas. Y más felices.



¡Fascinante empresa la de aquellos que buscan hacer más felices a los demás! ¿Y no es ese también el empeño de todo maestro y maestra?

#### **¿De qué va básicamente el proyecto?**

Se trata de un proyecto globalizado de desarrollo de las competencias básicas y la educación en valores, para 4º de primaria. A partir del cuento motriz y a través de tareas

competenciales queremos contribuir al pleno desarrollo del alumnado y a su felicidad dentro y fuera de la escuela.

Dos personajes, el abuelo Li, una abeja china, una inmigrante a la fuerza que tras quedarse dormida en una orquídea en las montañas de China acaba envuelta en un precioso embalaje rumbo a una floristería española, y la pequeña Berta; una abejita muy especial que descubre en su primera salida de la colmena que es alérgica a las flores, son los hilos conductores que nos llevan por varios cuentos y hacia nuevos protagonistas.

El encuentro de ambos personajes desencadenará una serie de conversaciones en los que la sabiduría de Li ayudará a Berta a quererse y querer más a los demás, a ponerse en la piel del otro o respetar el valor de toda vida.

### ¿Qué aprendizajes persigue el proyecto?

Los valores que se trabajan a partir de los cuentos motrices y su aplicación posterior en el aula son: Autoestima; Amistad; la resolución pacífica de los conflictos; el valor de la Paz; Empatía; el Amor por los demás y el Amor a la vida; Tolerancia y Solidaridad; Respeto y valoración de la diferencia; Interculturalidad y Coeducación.



Siete cuentos en sendos meses, siete grandes valores personales y sociales son el punto de partida de este proyecto integrado para 4º de Primaria, de forma que la educación en valores, la convivencia, los contenidos curriculares (especialmente los instrumentales) y las competencias básicas se manejan como una sola realidad.

La educación en valores y los aprendizajes curriculares de las áreas se presentan globalizados en las tareas porque en la vida los problemas y situaciones a las que nos enfrentamos a diario no diferencian entre disciplinas curriculares ni ámbitos. Son globales y requieren respuestas integradas en donde lo lingüístico, lo matemático, la competencia social y ciudadana, la autonomía e iniciativa personal o la interacción con el medio forman un conglomerado que es posible abordar desde respuestas integradas. Ese era nuestro principal reto.

En España la normativa ha fijado ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal



Este proyecto aborda todas ellas pero con especial insistencia en la tres primeras, en la quinta y la octava, como se podrá comprobar.

La transversalidad de las competencias básicas, y especialmente de la competencia social y ciudadana ofrecen el marco idóneo para una propuesta integrada de esta naturaleza que se encamina hacia siete **objetivos prioritarios**:

1. Orientar la programación integrada de las diversas áreas en las tareas competenciales, hacia la adquisición de las competencias básicas.

2. Desarrollar la comprensión y la expresión oral y escrita a partir de una propuesta globalizada y significativa para el alumnado.
3. Promover el gusto por la lectura como fuente de placer, de búsqueda de información y de enriquecimiento personal.
4. Promover la mejora de la convivencia escolar y la felicidad del alumnado a través del desarrollo de valores y habilidades socio emocionales como la autoestima, la interculturalidad, la coeducación, la tolerancia, la resolución dialogada de los conflictos y la educación para la paz.
5. Incrementar la motivación del alumnado hacia los aprendizajes escolares y los valores humanos.
6. Implicar a las familias en los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus hijos e hijas.
7. Ofrecer al profesorado recursos que faciliten la incorporación integrada de las competencias básicas y los valores, a programación de aula.

### ¿Cuánto dura el proyecto?

A partir de octubre, en cada mes del curso escolar, a excepción de marzo (que se reserva para una prueba de evaluación) y junio, se trabaja un cuento del proyecto. El alumnado entra en contacto con cada cuento a través de una sesión de E. Física. Vive el cuento motrizmente, lo juega y luego surge todo un trabajo globalizado en el aula que integra al resto de áreas curriculares y se prolonga a lo largo del mes.

### ¿Cómo se aplica el proyecto en las clases?



La necesidad de movimiento y juego, la motivación que el cuento todavía ejerce a estas edades, son el trampolín, aportan el impulso para adentrarse con placer en la lectura de los cuentos que han vivido y de las tareas que de ellos derivan.



En la primera semana del mes en Educación Física, a modo de cuenta cuentos, se escucha y juega con el cuento motriz. En el aula, el tutor aborda después, la lectura con los niños y la “ficha de comprensión lectora y valores”. De forma paralela, en casa los padres reciben la ficha del mes que les pone al día del trabajo que harán sus hijos y les propone su valiosa colaboración para

seguir desarrollando las competencias básicas y el valor o fortaleza de ese mes, pero desde el hogar.

En las siguientes semanas del mes se aplican las tareas competenciales (trabajando de forma integrada Lengua, Matemáticas y Conocimiento del Medio); también las fichas de trabajo en áreas como Lengua extranjera o Artística y la tarea TIC asociada al cuento. Finalmente el alumno evalúa el cuento del mes. Un novedoso planteamiento que supone cambios significativos respecto a los modelos tradicionales de plantear el aprendizaje en el aula.



La lectura de la edición del cuento que hemos elaborado en papel (con ilustraciones originales muy cuidadas a color) o su versión digital (proyectada con el cañón), permite plantear un buen número de tareas competenciales en las que lo conceptual, lo procedimental y las actitudes se integran para conseguir aprendizajes significativos y relevantes. Los contextos de partida de las tareas, los escenarios o estímulos que las presentan, buscan la fácil transferencia a la vida vinculándose a sus intereses inmediatos y a sus motivaciones.

Todo el proyecto se presenta al alumnado y al profesorado en formato TIC y papel.

### ¿Dónde surge este proyecto?

Este proyecto se encuadra en el marco de un colegio de un barrio popular de una gran ciudad como Zaragoza, con un elevado porcentaje de población inmigrante y una relevante presencia de minorías étnicas. Un colegio "de colores", con más de 17 nacionalidades y el compromiso de construir un espacio educativo de convivencia y desarrollo personal.

De aquí surge una propuesta que en definitiva no busca sino mejorar la calidad de la educación desde la doble perspectiva de mejorar los aprendizajes básicos y la convivencia. Niños más competentes y niños más felices. Aspiración que nos invita a cambiar los modelos tradicionales de enseñanza y aprendizaje.

### ¿Por qué pensar en el cambio?



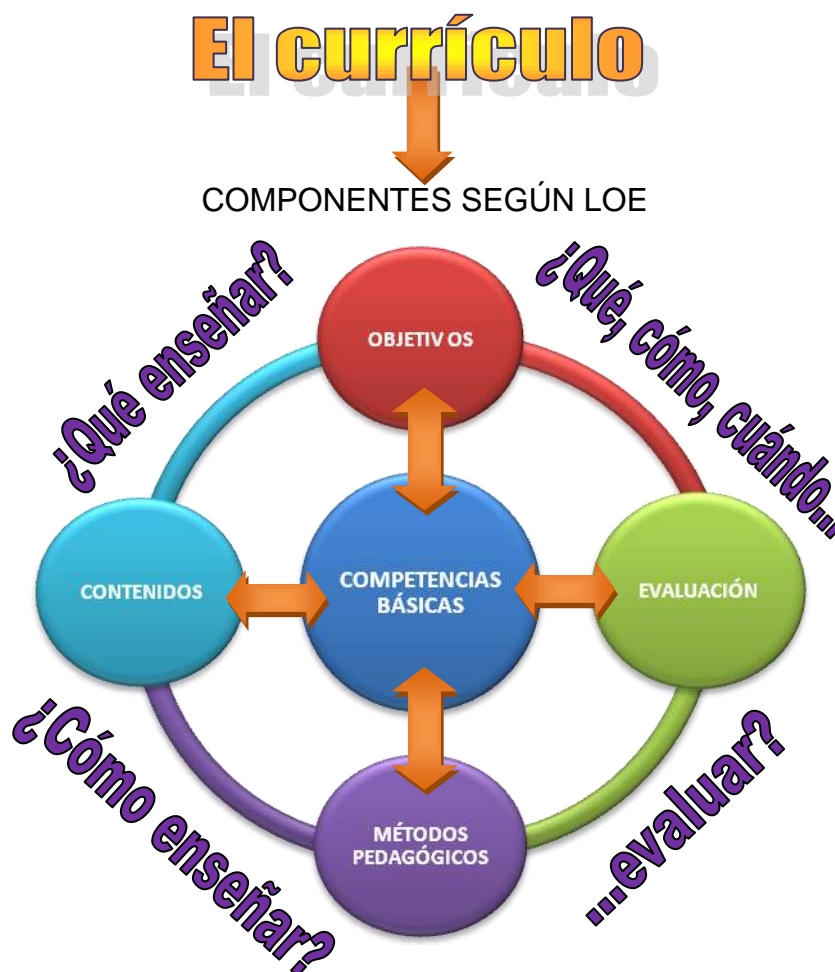
La vida y la sociedad están en continua renovación. Es necesario romper la tendencia crónica de cierta parte del profesorado a la resistencia pasiva frente a las reformas que implican modificar sus métodos de trabajo y formas de organización de la materia o del centro. La lógica inercia profesional, la inseguridad ante el cambio, el temor a que el proceso de aprendizaje del alumnado se deteriore..., impiden apostar por la innovación y las transformaciones necesarias en una sociedad inevitablemente en continua innovación y mudanza.

La resistencia al cambio es una elección que nos ancla al pasado y nos desgasta, porque la resistencia supone roce, fricción, y de mantenerse, al final incluso herida.

La inclusión de las competencias básicas en los currículos, puede servir de acicate a la innovación, reabrir el debate y la reflexión interna en los claustros y equipos docentes, romper la excesiva dependencia de los libros de texto, impulsar el trabajo colaborativo e interdisciplinar..., tan necesarios en la escuela.

Podemos encontrar numerosas excusas para resistirnos al cambio, pero creemos que va a resultar muy difícil encontrar una buena razón.

La nueva ley orgánica de educación, la LOE<sup>1</sup>, plantea diversas novedades en nuestro sistema educativo relacionadas con la atención a la diversidad, las programaciones didácticas, las evaluaciones de diagnóstico, el mayor impulso a las lenguas extranjeras y a la convivencia, la incorporación de alguna materia nueva..., pero sin duda la novedad cualitativamente más relevante la encontramos en la inclusión de un nuevo elemento constitutivo del currículo, las competencias básicas.



El decreto de mínimos de primaria<sup>2</sup>, que tiene por objeto establecer cuáles son las enseñanzas mínimas en primaria definiendo los aspectos básicos del currículum en relación a los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación, nos señala la especial relevancia de las competencias básicas que permiten identificar aquellos aprendizajes que se consideran

<sup>1</sup> LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

<sup>2</sup> Real decreto 1513 de 7 de diciembre de 2007 por el que se establecen las enseñanzas mínimas en educación primaria.

imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos.

El nuevo currículo define los objetivos generales de cada área y su distribución por ciclos, los contenidos, los criterios de evaluación y el modo en que desde el área se contribuye al desarrollo de las distintas competencias básicas, dejando claro que todas las materias deben involucrarse en su desarrollo.



O sea, cada área, sino todas, contribuye al desarrollo de las competencias básicas. A la par cada competencia se alcanza como resultado de trabajar varias o todas las áreas. Y eso es lo que hemos hecho en el proyecto al incorporar desde una óptica globalizadora las diversas disciplinas curriculares.

Las competencias básicas implican el desarrollo de capacidades susceptibles de aplicarse en diferentes contextos e incluso ante situaciones novedosas para la persona. No mediante un proceso de abstracción, al menos no al principio, sino practicando los aprendizajes en contextos variados y planificados, que permitan luego una transferencia a otros totalmente nuevos. Así, por ejemplo, "restar" se convierte en una competencia básica cuando permite al niño o la niña calcular el dinero que le queda tras comprarse la bolsa de pipas, saber cuántos cromos le faltan para acabar su colección o cuánto tendrá que pagar por esa pelota que tanto le gusta si ahora le rebajan el 10 %. ¿De qué sirve el saber si no somos capaces de aplicarlo luego en una situación real en la que

nos sería útil y beneficioso? Las competencias básicas deben capacitar así para resolver los problemas de la vida cotidiana.

Esto no nos resulta en absoluto nuevo. La funcionalidad y significación de los aprendizajes eran aspectos fundamentales del constructivismo, pero ahora con las competencias, la capacidad de movilizar los conocimientos, destrezas y actitudes para resolver problemas o abordar situaciones en distintos contextos, el aprendizaje funcional, es el que prioritariamente debe promover la escuela. Por encima de otras consideraciones. Esto es, el aprendizaje adquirido debe poderse transferir a otras situaciones y contextos (escolares, personales, lúdicos, laborales o sociales), movilizando todos los recursos de que dispone la persona.

El aprendizaje así concebido es un aprendizaje multifuncional, multipropósito, porque resuelve multitud de situaciones y sirve para numerosos propósitos. **Es un aprendizaje para la vida, no para la escuela.**

Como decía Aristóteles: *“La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica”*.



Si la LOGSE puso el acento en las *capacidades* como resultado de integrar el saber conceptual y las habilidades y destrezas necesarias para aplicarlo, la LOE sazona la *capacidad* con la actitud necesaria, con la predisposición positiva y adecuada para transferirla a situaciones y contextos novedosos. Es la voluntad, la inquietud de querer aplicar lo aprendido. Surge así la *competencia* en un salto cualitativamente relevante.

Surge así **la competencia, como la capacidad de integrar conocimientos, habilidades y actitudes, para resolver problemas en diferentes situaciones y contextos.** Y se consideran como básicas aquellas que el alumnado debe haber alcanzado al acabar la educación obligatoria para lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta satisfactoriamente y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de toda la vida.

Superando el tradicional debate entre la importancia de la teoría frente a la práctica, las competencias básicas encumbran la *Praxis*, la práctica, que favorece la motivación, la funcionalidad y la aplicabilidad de los aprendizajes.

**Saber conocimientos, saber hacer y decidir, saber ser. Es decir “conocimiento en acción”.**



En consecuencia, se produce un salto cualitativo de un currículo basado en el “saber” a otro fundamentado en el “saber hacer”. De ahí este proyecto donde no se valora el saber sumar, restar, o multiplicar sino el ser capaces de identificar y afrontar con éxito situaciones en contextos reales o simulados, en las que sea necesario sumar, restar o multiplicar. El saber se pone al servicio de la acción y de la vida tendiendo puentes entre el conocimiento teórico y el práctico.

El art. 10 del Currículo aragonés de primaria nos dice que *"Atendiendo a los principios educativos esenciales, y en especial al principio de educación integral, la educación en valores deberá formar parte de todos los procesos de enseñanza y aprendizaje, por ser el elemento de mayor relevancia en la educación de las nuevas generaciones."* Y, que *"Los contenidos transversales deberán integrarse en los objetivos y contenidos curriculares, pudiendo constituirse en elementos organizadores de los mismos, establecer relaciones entre los contenidos de distintas áreas de forma globalizada o relacionar dichos contenidos con las experiencias del alumnado y su vida cotidiana."*

Éste ha sido nuestro punto de partida, pero no queremos dejar de nombrar algunas de las fuentes de las que se ha nutrido nuestra propuesta: por una parte las teorías constructivistas que sustentan la misma LOE; el desarrollo del ámbito de las competencias básicas hecho por autores como Amparo Escamilla, Fernando Arreaza o José Moya; la visión holística y pluridimensional de la persona que deriva de los estudios de Goleman y las inteligencias múltiples de Gardner; y el enfoque de la educación hacia la felicidad del niño y de la niña, que nos ofrece la Psicología Positiva de Seligman, entroncando cada cuento con una emoción positiva o un valor personal.

### ¿Cuáles son las cualidades más innovadoras o relevantes del proyecto?

- ✓ Tomar al cuento motriz, y a la Educación Física, como punto de partida para el desarrollo de una propuesta curricular globalizada. Trabajar a partir de los cuentos, del movimiento y de los contextos competenciales que de ellos derivan, ejerce un atractivo indudable y un marco novedoso para el aprendizaje del alumnado.



- ✓ Centrarse de forma integrada en el desarrollo de las competencias básicas y la educación en valores, vinculando los objetivos y contenidos relativos a la convivencia y el desarrollo de las fortalezas personales con


los curriculares de las distintas áreas. Salvo Religión, todas las demás áreas intervienen coordinadamente en el proyecto.

- ✓ El proyecto se ha ligado a la programación didáctica de las diferentes áreas del currículo para que su implementación no fuera en detrimento de los aprendizajes estrictamente curriculares. Así los contenidos que se aplican en las diferentes tareas competenciales, están sacados de las diferentes áreas y de las prioridades establecidas en el plan de convivencia y el plan de acción tutorial. No se trata de añadir actividades y propuestas didácticas en los ya de por sí escasos tiempos disponibles, sino de ofrecer una propuesta alternativa que enriquece la forma habitual de trabajo y que necesariamente implica eliminar ejercicios o actividades sobre esos mismos contenidos, de menor atractivo y potencial.

- ✓ Recurrir a creaciones propias y no a cuentos ya editados. Esto nos permite crear el cuento para la intención deseada y no tener que adaptar lo que hay ya publicado. Además posibilita ir hilando los distintos cuentos para dar sentido y coherencia temporal a las sucesivas historias que se les van presentando. Los cuentos y las ilustraciones son originales, o en algunos



- casos se recurre a adaptar (de forma significativa) el texto de algún cuento tradicional de otras culturas.
- ✓ Diseño de las propuestas de trabajo, en su mayor parte, en base a tareas competenciales, enriqueciendo el formato PISA para hacerlo más atractivo formalmente. Más alegre. Para ello se ha creado un modelo de “ficha didáctica de la tarea”, que permite establecer las obligadas conexiones de cada tarea con el currículo vigente.

- ✓ Desde el convencimiento de que enseñar y evaluar son las dos caras de una misma moneda hemos puesto especial empeño en la evaluación. Para reforzar una evaluación formal del proyecto, se han establecido indicadores de evaluación para cada competencia básica con el objeto de determinar la tipología de cada actividad propuesta en una tarea. Cada actividad de la tarea va acompañada de uno o varios iconos que indican qué competencias contribuye a desarrollar y qué aspectos de la misma. Los iconos son útiles para el profesor pero también para el niño. Cuando el niño ve, por ejemplo, el icono del lápiz ya sabe que está trabajando la competencia lingüística o si ve el  icono de la hoja y la lupa sabe que se trata de una actividad asociada a la competencia para el conocimiento e interacción con el medio físico.

El número aporta la información al profesor sobre qué indicador concreto de esa competencia se trabaja. Una nueva ficha llamada de *corrección de la tarea*, permite al docente, o al niño en algunas de ellas, la corrección más objetiva de cada actividad.

Diversas parrillas o tablas permiten diferenciar hasta tres niveles de evaluación del alumnado. Las fichas de evaluación del proyecto, unas para el alumnado, y otras para los profesores que intervienen, abordan la evaluación del proyecto en sí.

- ✓ Acercar las propuestas escolares de trabajo a los modos de evaluación por competencias básicas eliminando la disonancia de trabajar en la escuela de una manera y luego evaluar al alumnado de otra (por ejemplo, en las evaluaciones censales de diagnóstico).
- ✓ Uso de las TIC desde un doble enfoque: como elemento de motivación en la presentación de los cuentos y tareas competenciales y elemento de trabajo en ciertas actividades de las tareas globalizadas, por un lado, y por otro en las tareas y juegos específicamente diseñadas para el ordenador. Además se ha previsto el uso de las TIC como elemento de difusión y acercamiento de proyecto a las familias (blog del colegio).
- ✓ Incorporación de las familias al proyecto. Partiendo de una sesión de presentación inicial del mismo en las que se solicita su colaboración. También en las mismas tareas competenciales, pues hay actividades o tareas completas en las que la familia ha de intervenir. En general

prestando atención a las propuestas que mensualmente les llegan a casa a través de la “ficha para las familias”, para reforzar desde el ámbito familiar el desarrollo de ciertas competencias y los valores del cuento de ese mes.

- ✓ Preocupación por el diseño formal del proyecto. La escuela compite en la captación de la atención del niño con un sinfín de propuestas procedentes fundamentalmente de la televisión, los videojuegos... Propuestas muy atractivas para ellos, pensadas para enganchar. Para captar la atención del alumnado, hemos buscados contenidos significativos e invertido enormes esfuerzos en conseguir una presentación formal de los mismos sugerente, visualmente atractiva. En papel y formato digital. Con mucho color. Poniendo pasión y alegría en nuestro trabajo.



- ✓ Porque sabemos que las necesidades de nuestra escuela son muy similares a las de muchas escuelas, desde un principio se ha trabajado para compartir el esfuerzo de estos últimos años con los demás construyendo un Proyecto educativo perfectamente transferible a otros centros y comunidades.

La práctica totalidad de las tareas y propuestas de aprendizaje se pueden aplicar aquí y en cualquier escuela de habla hispana. Todo el

proyecto se ha digitalizado con ese fin. No obstante, cada ficha de trabajo tiene su correspondiente archivo en Word para que cada profesor pueda usarlo tal cual o adaptarlo sin mayor problema. Cambiando, añadiendo, enriqueciendo a su gusto y necesidad, pero con el trabajo de base ya hecho. Los cuentos se pueden leer a través del cañón, a todo color, o imprimirse para su lectura en papel. Mediante pantallas de presentación se han conectado todos los contenidos del proyecto de forma que cualquier docente pueda navegar por él, buscar o presentar las tareas a su alumnado de forma intuitiva y cómoda.

La recopilación final en formato CD, y las gestiones que se van realizando para que el proyecto se pueda descargar íntegramente desde internet, responde a nuestro deseo de facilitar su difusión libre y gratuita y su uso educativo.




### **¿Cómo valoramos los resultados del proyecto?**

En los comienzos del proyecto, la evaluación inicial constataba la necesidad de desarrollar y evaluar de una forma sistemática las competencias básicas del alumnado variando los enfoques y metodología usados hasta al momento.

Desde el convencimiento de que los aprendizajes escolares y la convivencia son los dos pilares sobre los que se asienta la acción educativa, nos planteamos la necesidad de ofrecer un enfoque integrado de ambos aspectos, que era necesario ir evaluando. Por ello, en paralelo a la aplicación del programa, se efectúa una evaluación continua y formativa a través de las mismas tareas y actividades del alumnado.

Cada actividad que aparece en una ficha lleva asociada uno o varios de los 8 iconos que aluden a las competencias básicas trabajadas, así como el número del indicador de evaluación dentro de cada competencia. Una ficha de corrección por tarea permite al profesor, o al alumnos en las fichas autoevaluables, comprobar los resultados y asignar una puntuación numérica de forma objetiva. Los resultados se trasladan a una tabla de evaluación que se incluye al final de cada ficha de trabajo.

Por ejemplo:

	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>PUNTUACIÓN MÁXIMA 5</b>	<b>PUNTOS OBTENIDOS</b>
	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA</b>	<b>10</b>	
	<b>COMPETENCIA MUNDO FÍSICO</b>	<b>4</b>	
<b>PUNTUACIÓN GLOBAL DE LA TAREA</b>		<b>19</b>	

De esta forma, profesor y alumno llevan un seguimiento continuo del trabajo. Planillas de registro de grupo permiten trasladar los resultados de las fichas individuales para tener una visión global de los resultados de clase.

Las mismas actividades que permiten desarrollar las competencias nos permiten evaluarlas.

La información obtenida a lo largo del curso permite la evaluación final del proyecto. Diversos cuestionarios (ver carpeta de evaluación) completan la valoración del proceso de enseñanza. Por ejemplo, el cuestionario del profesor, en el que aparecen ítems como:

- Grado de motivación percibido por el alumnado en las tareas integradas.
- Contribución del proyecto a la mejora de las competencias básicas
- Contribución del proyecto a la mejora de valores prosociales.
- Nivel de implicación de las familias en las tareas y propuestas del proyecto.
- Etc.

El cuestionario del alumno (ver carpeta de evaluación) recoge ítems como estos: - ¿Te ha gustado el cuento y las tareas de este mes? - ¿Crees que te resulta útil lo que has aprendido con el cuento y las tareas?

Las valoraciones parciales, procedentes de la primera fase de elaboración-creación que discurrió en el curso 2008/2009 (sin aplicación todavía al alumnado) plasmaron que el trabajo realizado entonces resultó muy satisfactorio cubriendo totalmente nuestras expectativas a nivel de creación interna de los siete cuentos en formato digital y en papel ( encuadernación en tapa dura a color, de 50 ejemplares de 146 páginas -uno para uso de cada niño en el aula- , que incluye los 7 cuentos).

En su aplicación escolar durante los cursos 2009/2010 y 2010/2011 el formato de tarea competencial que hemos diseñado ha sido muy bien acogido tanto por el profesorado que lo aplica o lo ha conocido, como por el alumnado y sus familias. Los datos parciales obtenidos en cada uno de los cuentos a través de la evaluación continua, no sólo nos evidencian aquellos aspectos a mejorar en el proceso, sino que ofrecen también excelentes perspectivas para la continuidad futura y eficacia del proyecto, de cara a promover el desarrollo de las competencias básicas y la educación en valores del alumnado. Valoramos de forma muy positiva la experiencia en su conjunto así como la labor del equipo docente por el esfuerzo, por el atreverse al cambio metodológico y por el nivel de compromiso que la puesta en marcha de un proyecto de esta naturaleza les ha comportado.

Mostramos a continuación los resultados de la ficha de valoración del profesorado en sus dos años de aplicación. En ella se vincula cada objetivo del proyecto a uno o varios indicadores de evaluación:

<b>FICHA DE VALORACIÓN PROYECTO ALEGRÍA</b>			
<b>PROFESORADO</b>		<b>2009/</b>	<b>2010/</b>
<b>5= muy alto    4= alto    3= normal    2= bajo    1= nulo</b>		<b>2010</b>	<b>2011</b>
1. Orientar la programación integrada de las diversas áreas en las tareas competenciales, hacia la adquisición de las competencias básicas.			
1.1. Contribución del proyecto al desarrollo de las competencias básicas		<b>5</b>	<b>5</b>
1.2. Contribución del proyecto al desarrollo de los contenidos curriculares		<b>4</b>	<b>5</b>
2. Desarrollar la comprensión y la expresión oral y escrita a partir de una propuesta globalizada y significativa para el alumnado.			
2.1. Incidencia del proyecto y sus tareas en el desarrollo de la comprensión oral y escrita		<b>5</b>	<b>5</b>

3. Promover el gusto por la lectura como fuente de placer, de búsqueda de información y de enriquecimiento personal.		
3.1. Grado de motivación percibido en el alumnado en la lectura de los cuentos o las lecturas asociadas a la búsqueda de información	<b>5</b>	<b>5</b>
4. Promover la mejora de la convivencia escolar y la felicidad del alumnado a través del desarrollo de valores y habilidades socio emocionales como la autoestima, la interculturalidad, la coeducación, la tolerancia, la resolución dialogada de los conflictos y la educación para la paz.		
4.1. Contribución del proyecto al desarrollo de valores y habilidades socio emocionales: autoestima, tolerancia, resolución dialogada de los conflictos, educación para la paz...	<b>4</b>	<b>5</b>
4.2. Mejora del clima de aula	<b>4</b>	<b>5</b>
5. Incrementar la motivación del alumnado hacia los aprendizajes escolares y los valores humanos.		
5.1. Grado de motivación percibido en el alumnado en las tareas integradas	<b>5</b>	<b>5</b>
5.2. Grado de motivación percibido en el alumnado en las fichas de lectura y valores	<b>4</b>	<b>5</b>
5.3. Grado de motivación percibido en el alumnado en las sesiones de Educación Física	<b>5</b>	<b>5</b>
5.4. Grado de motivación percibido en el alumnado en las sesiones de Artística	<b>4</b>	<b>5</b>
5.5. Grado de motivación percibido en el alumnado en las sesiones TIC	*	
6. Implicar a las familias en los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus hijos e hijas.		
6.1. Nivel de implicación de las familias en las tareas y propuestas	<b>3</b>	<b>4</b>

del proyecto		
7. Ofrecer al profesorado recursos que faciliten la incorporación integrada de las competencias básicas y los valores, a programación de aula.		
7.1. Valoración del proyecto como recurso para facilitar la incorporación integrada de las competencias básicas y los valores al trabajo de aula	5	5
7.2. Grado de satisfacción personal con el proyecto en general	5	5

\* El indicador 5.5. no se ha valorado todavía puesto que los juegos TIC del proyecto se van a aplicar con el alumnado por primera vez en el curso 2011/2012.

Porque nos gusta la Alegría en la cara de un niño, los colores, y las tres dimensiones, nos hemos animado a que el papel de paso a la vida, al entorno. A que se juegue con los cuentos, se baile, se disfrute con los contextos reales o simulados que de ellos derivan. Con propuestas abiertas al medio, coloristas, sensitivas, que entran por los sentidos, que a fin de cuentas son la puerta de acceso primera al conocimiento. Una escuela en simbiosis con la vida.

Como dijo Freinet: *"No podéis preparar a vuestros alumnos para que construyan mañana el mundo de sus sueños, si vosotros ya no creéis en esos sueños; no podéis prepararlos para la vida, si no creéis en ella; no podéis mostrar el camino, si os habéis sentado cansados y desalentados en la encrucijada de los caminos"*.

Creemos en los sueños y en la vida. Y transitamos ilusionados por los nuevos caminos que la reforma educativa y las demandas de la sociedad imponen a la escuela. De la mano de nuestras niñas y niños. A su lado.



Martín Pinos Quílez  
 Autor y coordinador del proyecto  
 Zaragoza, 10 de julio de 2011

