

Imaginar, **planificar**, **crear:** una aproximación a los proyectos de aula en educación secundaria

Javier López Quintáns
Universidad de Santiago de Compostela

*Coloquio Propuestas
y experiencias de
innovación docente*

Septiembre de 2023

1. Aprendizaje Basado en Proyectos (*ABP*)
/ Project Based Learning (*PBL*) en inglés:

2. Metodologías activas • DOCENTE: rol de facilitador/a del aprendizaje.

3. Preferencia por el trabajo colaborativo.

4. Los resultados deben exhibirse ante una **audiencia real**.
5. Los **proyectos interdisciplinarios suelen** pasar por **cuatro fases** en su realización.

6. **FASE 1: PREPARACIÓN**
FASE 2: INVESTIGACIÓN-ACCIÓN
FASE 3: EVALUACIÓN

7. PILARES:

- Interdependencia positiva
- Responsabilidad individual
 - Habilidades interpersonales
- Evaluación y reflexión


Grupo de innovación: **proyectos interdisciplinarios**. Primeros pasos en el año 2009; su nombre y metodología actual nacen en el 2010. Ejemplos:

- a. Proyecto **RENACIMIENTO**: curso 2012-2013.
- b. Proyecto **SOMOS DIVERSOS**: curso 2013-2014.
- c. Proyecto **UN MUNDO NOVO**: curso 2013-2014.
- d. Proyecto **MUSEO VIRTUAL DO BARROCO** (1º PREMIO del IV Premio de Innovación Escola Viva): curso 2014-2015
- e. Proyecto **ARSTERAPIA**: curso 2015-2016. 3º PREMIO del I Premio de Innovación en Aprendizaje Cooperativo y Convivencia "Vitamina Educativa", convocado por el grupo de Innovación e investigación **IMECA** ("Inclusión y Mejora Educativa: Convivencia y Aprendizaje Cooperativo", de la Universidad de Alcalá).
- f. Proyecto **IMAGOTECA**: Primer premio en la 11º edición de los premios EDUCACOMPOSTELA de recursos educativos a favor de la innovación, la calidad y la renovación pedagógica .
- h. Proyecto **CIUDAD VERDE**. Mención de honor en los premios autonómicos de innovación UXT/Escola viva 2020. Etc.



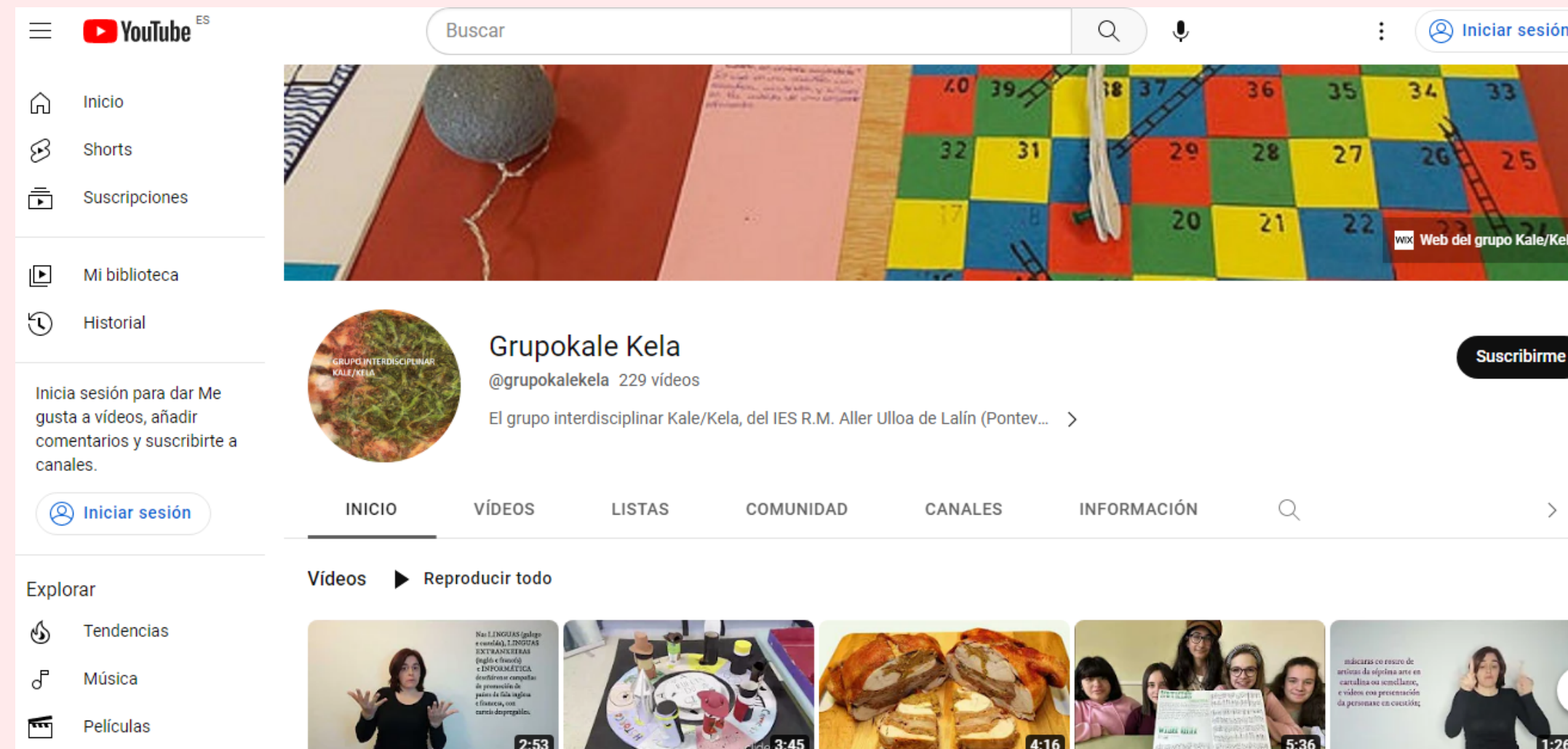
CANAL DE YOUTUBE DEL GRUPO INTERDISCIPLINARIO

https://www.youtube.com/channel/UC0fnYARr9XHAwiHW_-t90xA



Grupokale Kela
@grupokalekela 229 vídeos

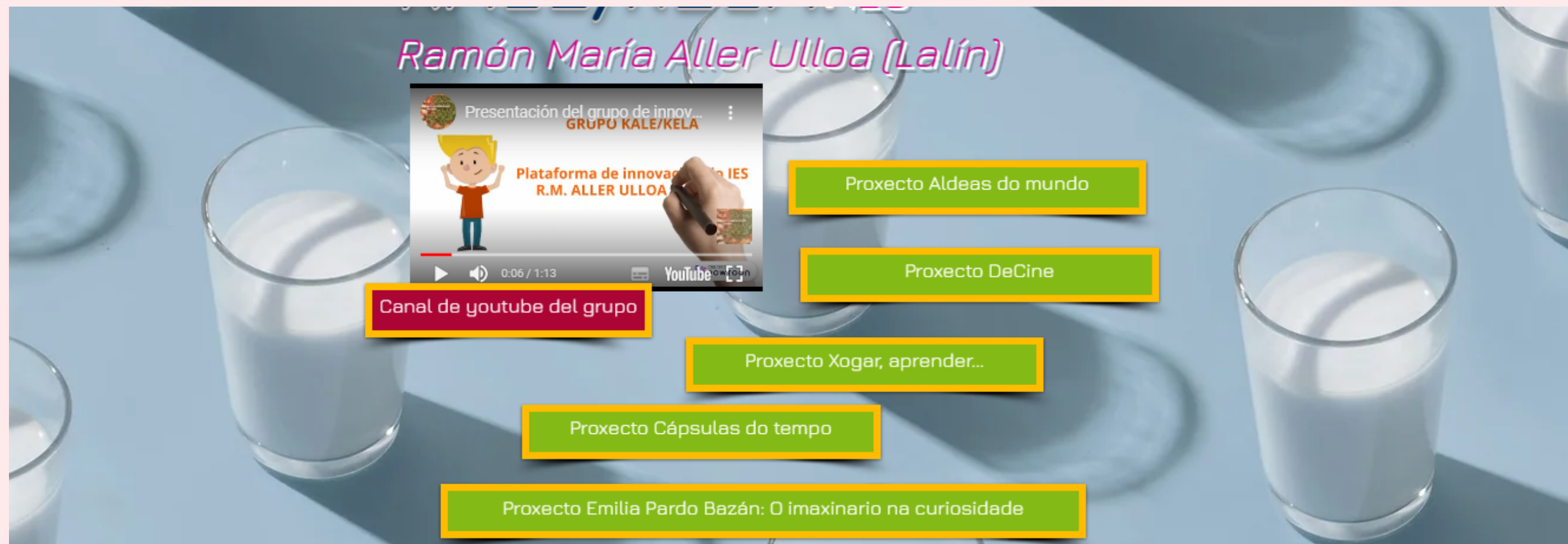
El grupo interdisciplinar Kale/Kela, del IES R.M. Aller Ulloa de Lalín (Ponte... >



The screenshot shows the YouTube channel page for Grupokale Kela. The top navigation bar includes the YouTube logo, a search bar, and a 'Iniciar sesión' button. The left sidebar contains navigation options: Inicio, Shorts, Suscripciones, Mi biblioteca, and Historial. The main content area features the channel's profile picture, name, handle, and video count. Below this is a row of navigation tabs: INICIO, VÍDEOS, LISTAS, COMUNIDAD, CANALES, and INFORMACIÓN. The 'VÍDEOS' tab is selected, showing a grid of video thumbnails. The first thumbnail shows a person speaking, with a subtitle in Galician: 'Na LINGUAS galgo e miráda, LINGUAS EXTRAÑASIRAS (galego e francés) e LINGUÍSTICA, dous ámbitos con campos de promoción de poesía de Galego e francés, con cancións de pregallos...'. Other thumbnails show various activities, including a table with items, a roasted chicken, and a group of people.

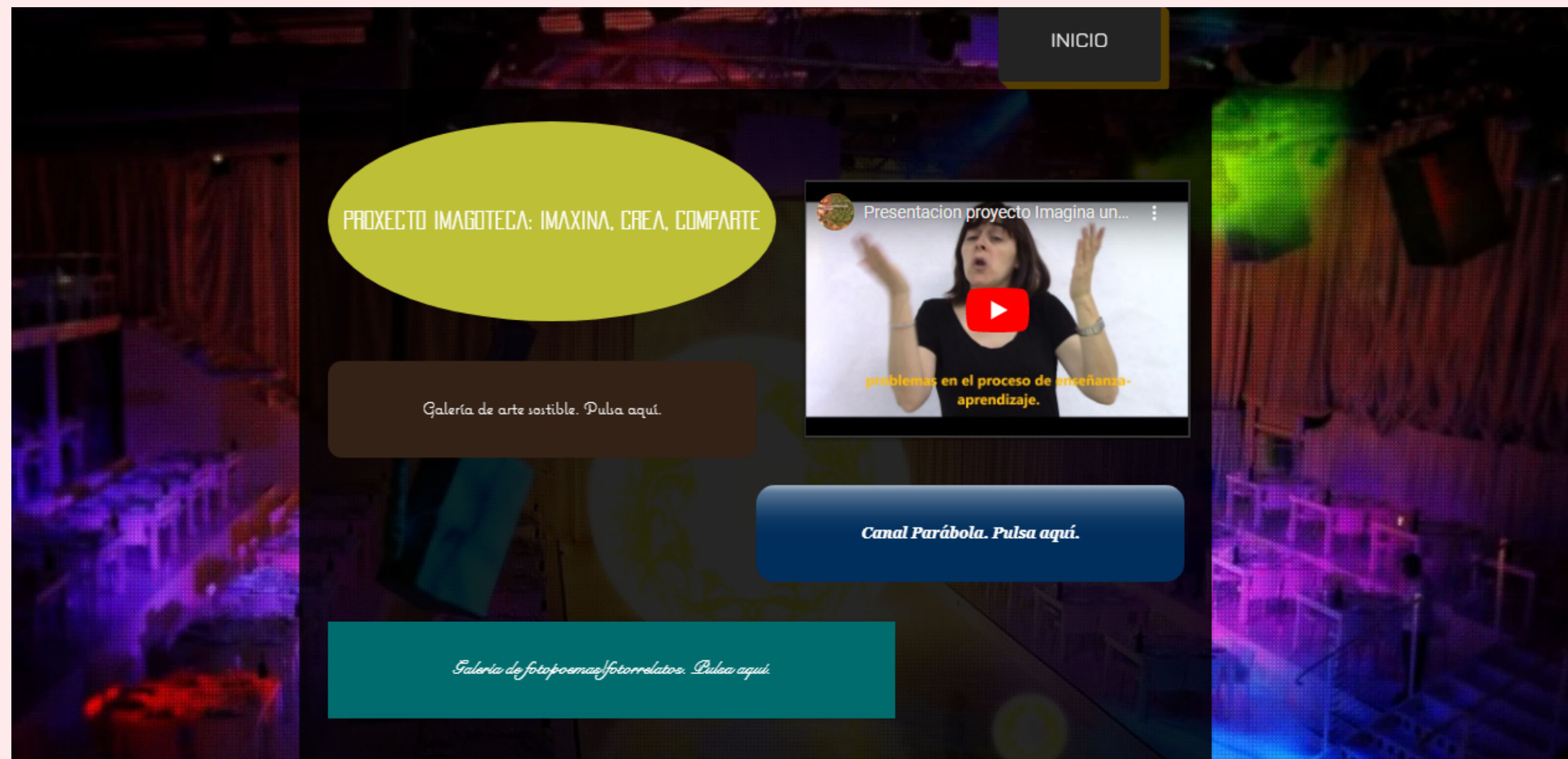
PÁGINA WEB PROPIA DEL GRUPO INTERDISCIPLINARIO

<https://grupokela.wixsite.com/inicio>

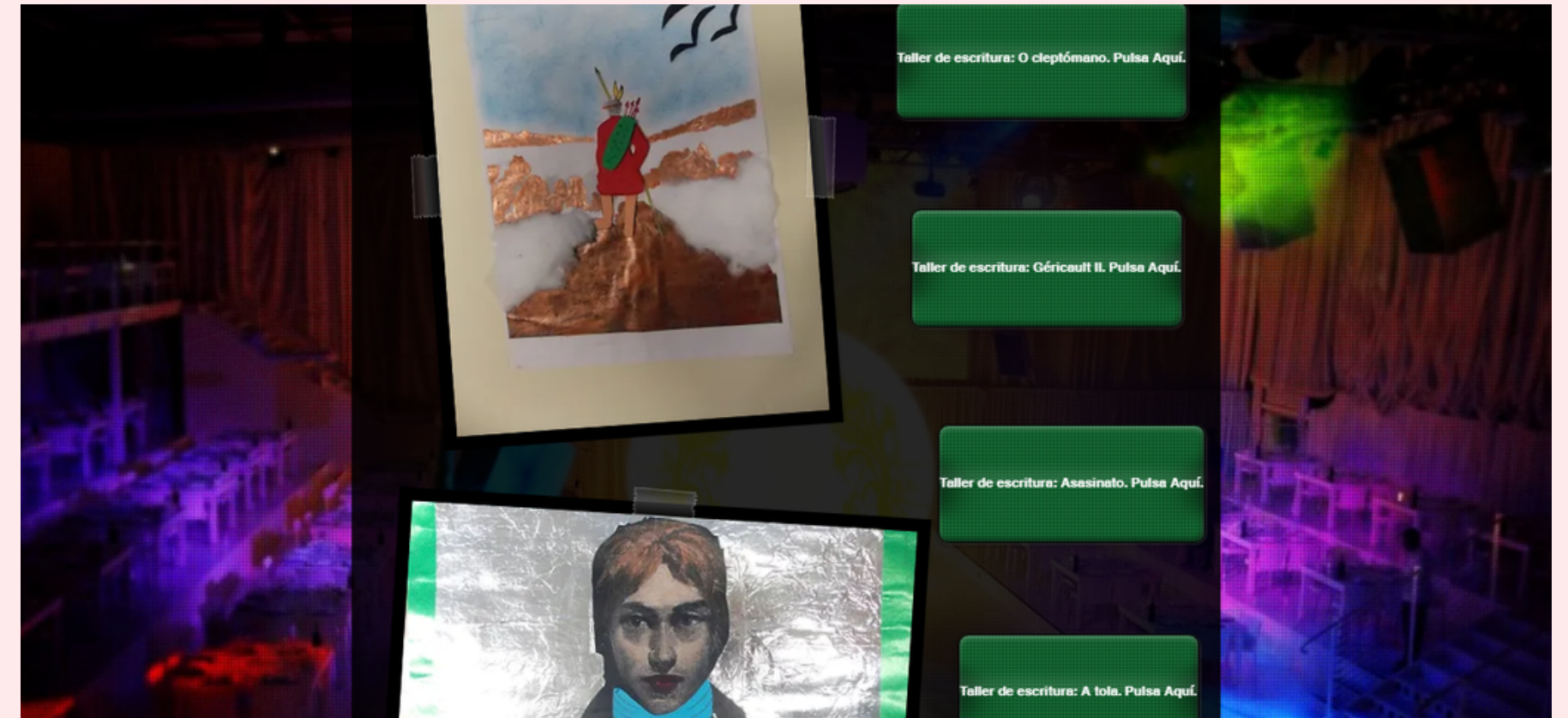
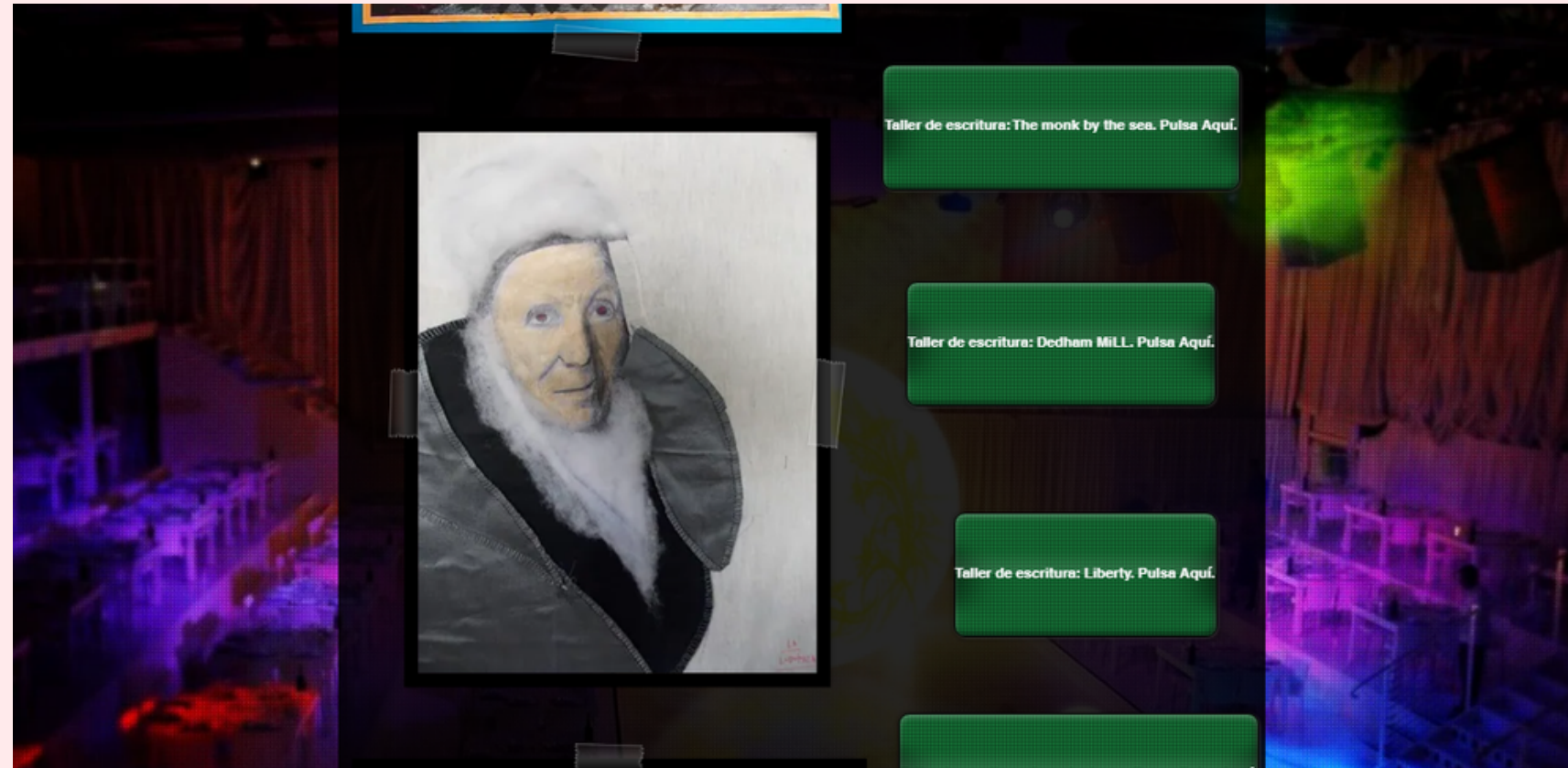


PROYECTO IMAGOTECA: IMAGINA, CREA, COMPARTE

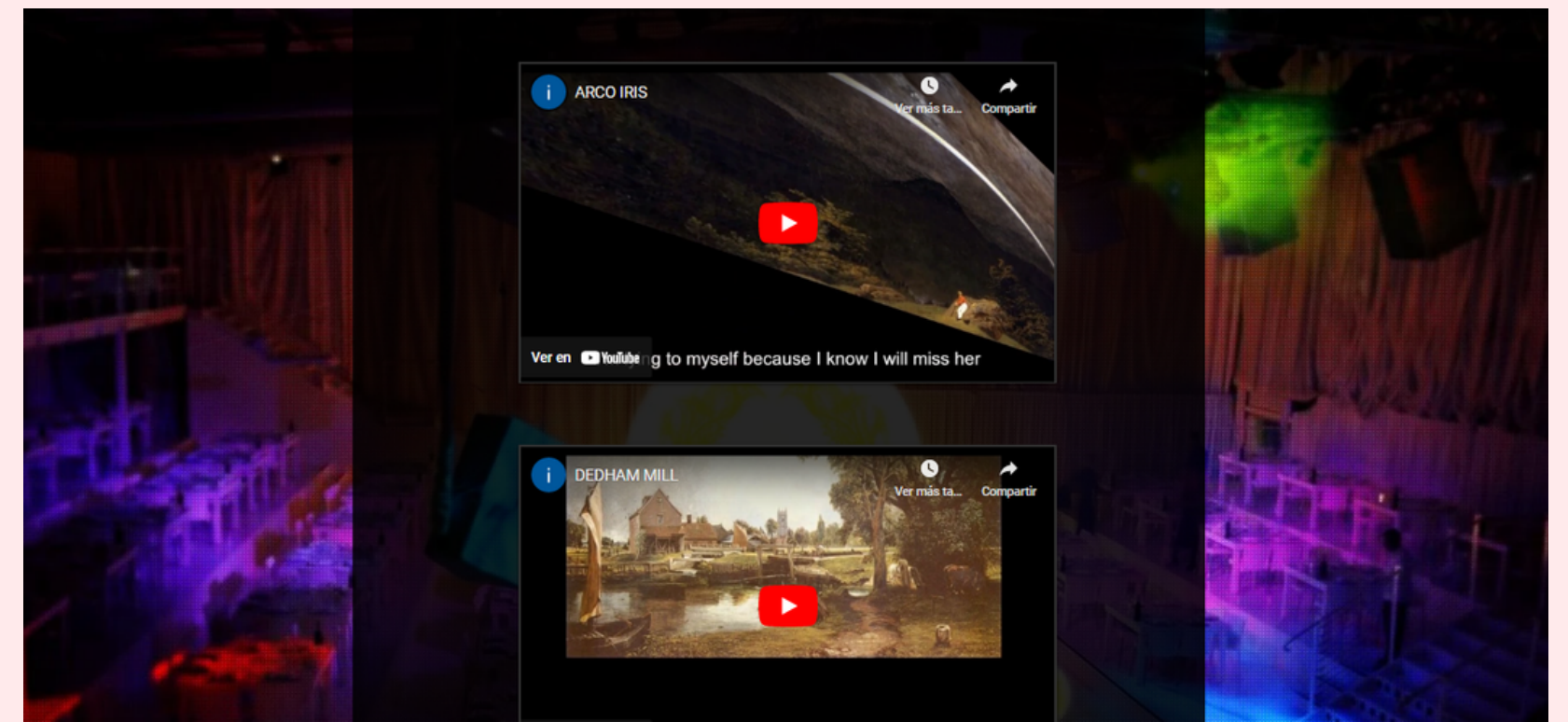
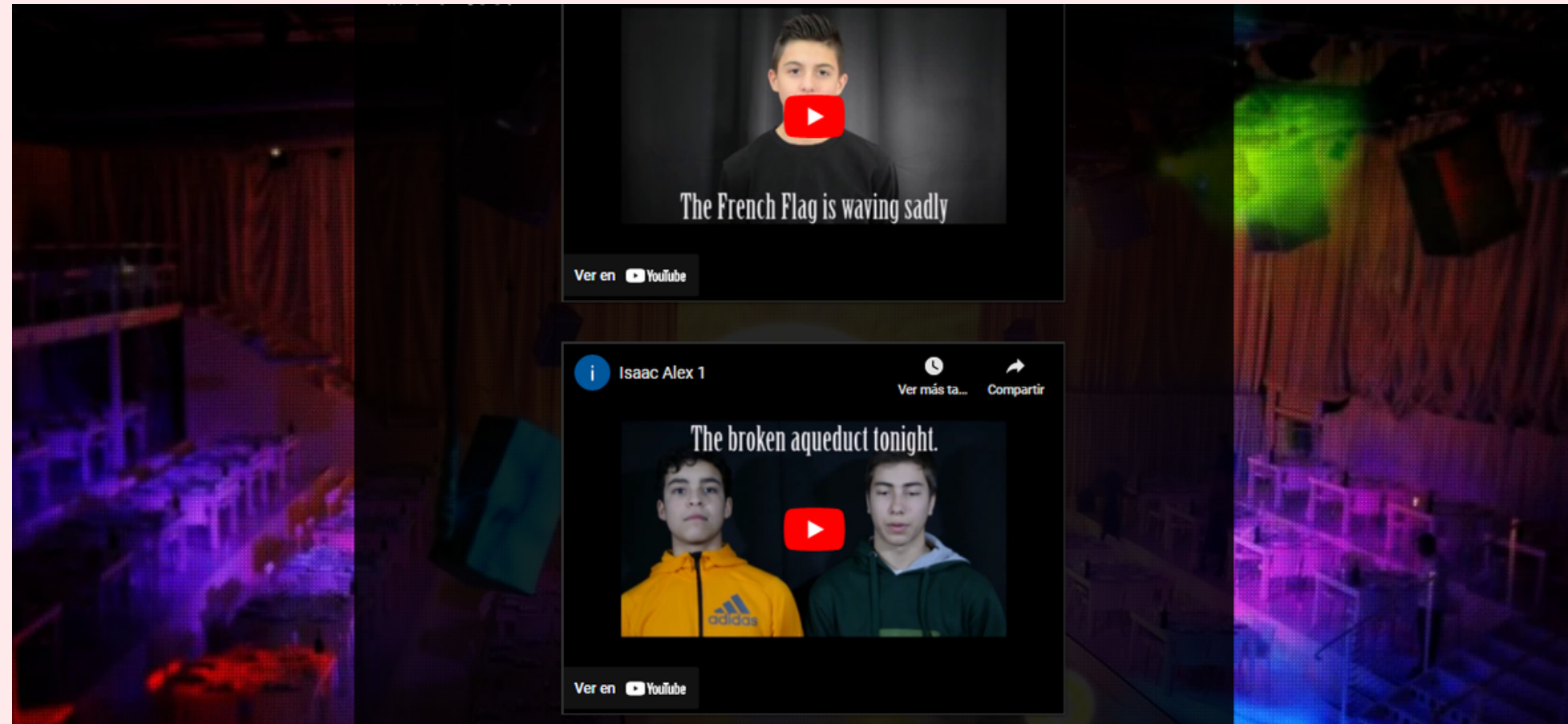
<https://grupokela.wixsite.com/inicio/proyecto-un-mundo-nuevo>



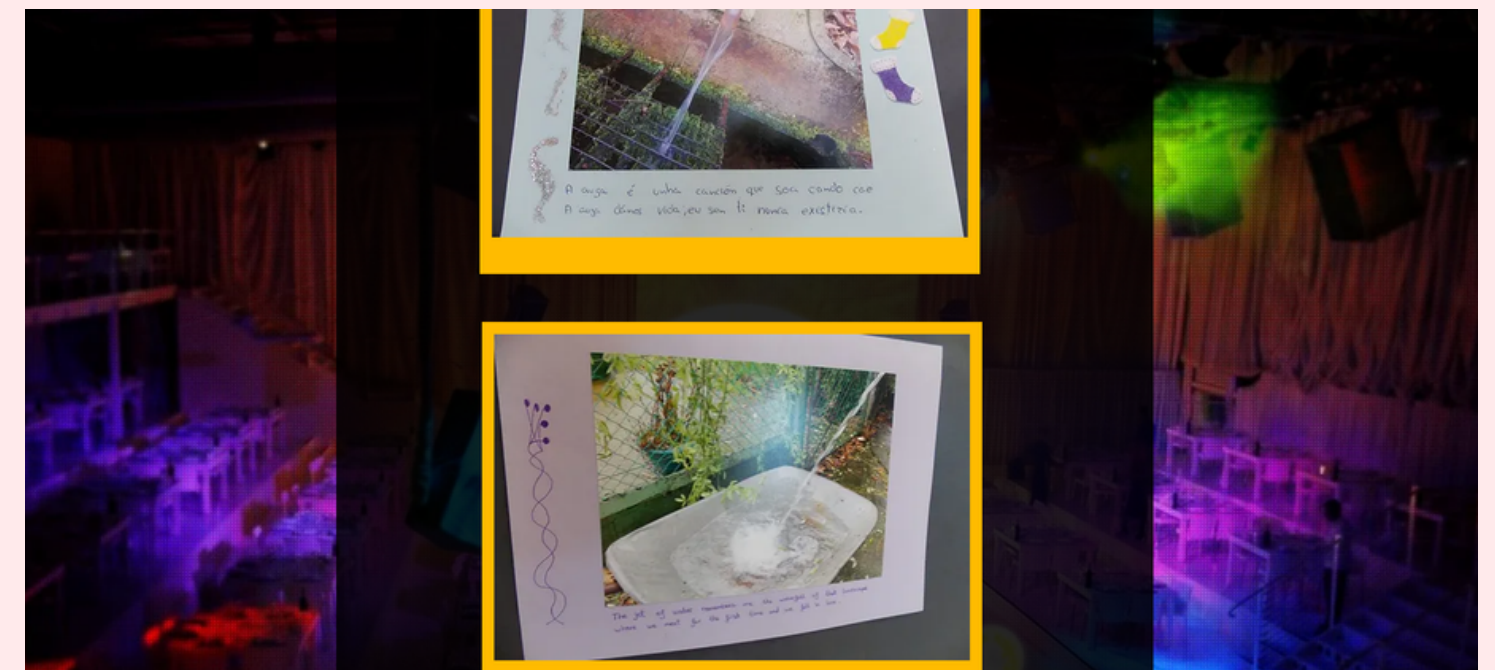
GALERÍA DE ARTE SOSTENIBLE



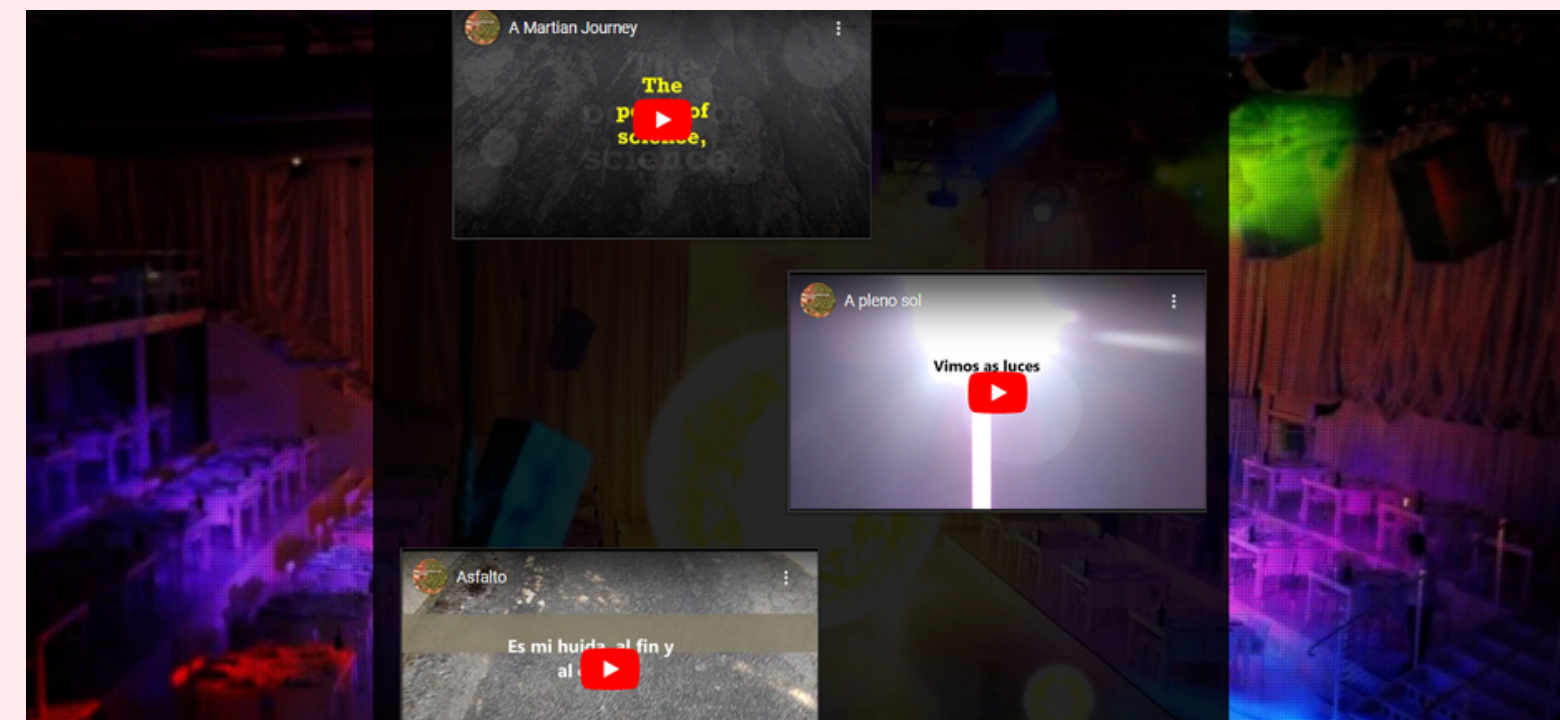
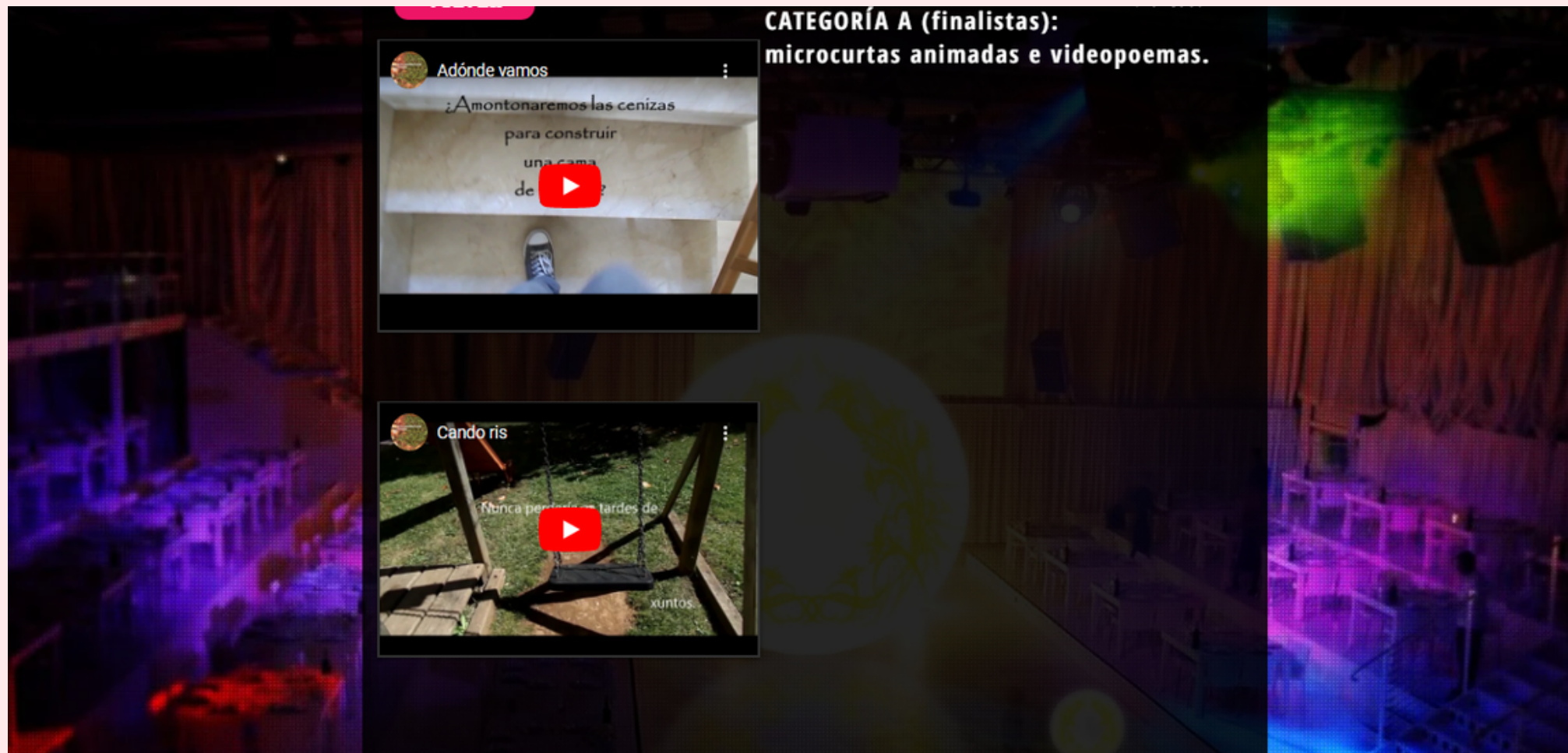
CANAL PARÁBOLA



TALLER DE FOTOPOEEMA Y FOTORRELATO



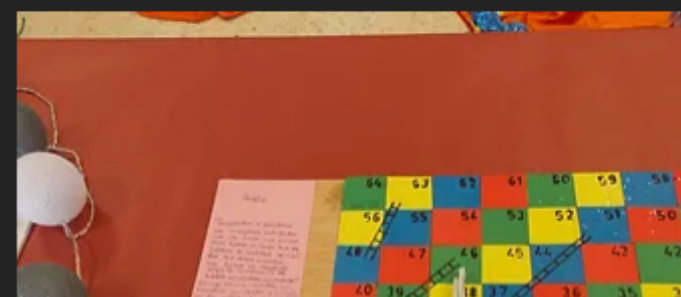
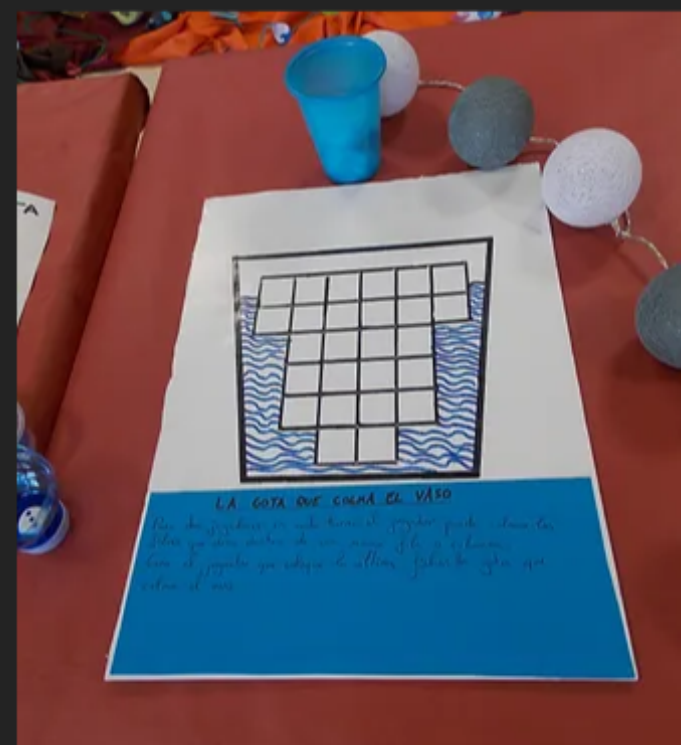
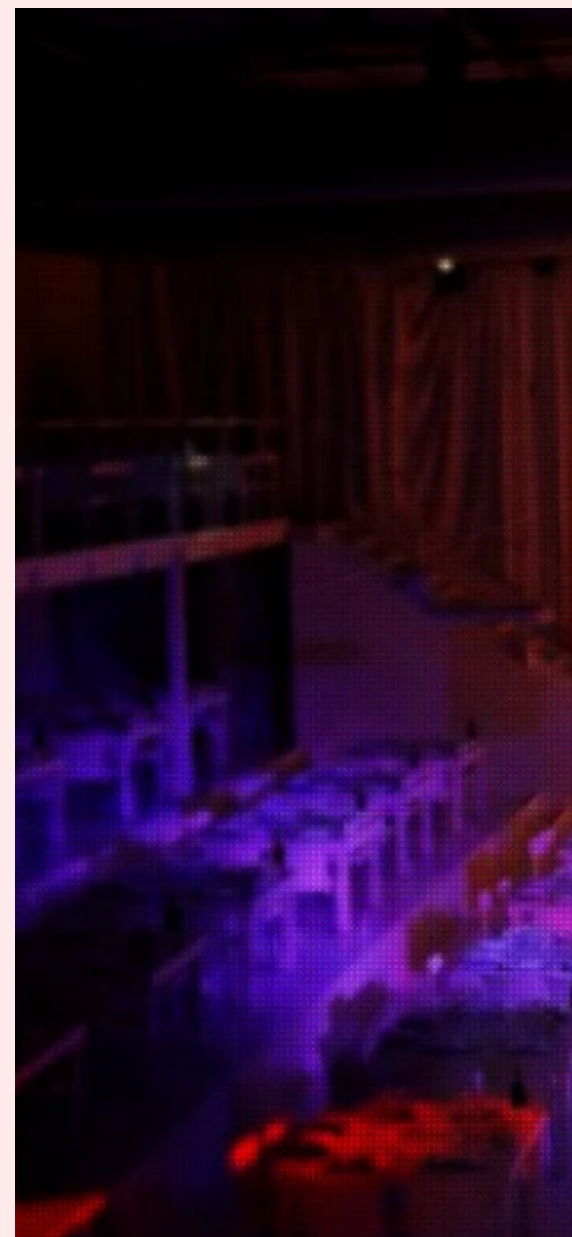
FESTIVAL FESTISPLASH: microcortos animados y videopoemas



TALLER DE NOTACIÓN MUSICAL



TALLER DE JUEGOS LÓGICO-MATEMÁTICOS



ESO.

LA GOTA QUE COLMA EL VASO

-Para dos jugadores en cada turno, el jugador puede colocar las fichas que desee dentro de una misma fila o columna. Gana el jugador que coloque la última ficha: la gota que colma el vaso.

A PINGA QUE COLMA O VASO

-Para dous xogadores en cada quenda, o xogador pode colocar as fichas que desexe dentro de una mesma fila ou columna. Gaña o xogador que coloque a última ficha: a pinga que colma o vaso.

[Tablero descargable. Pulsa aquí.](#)

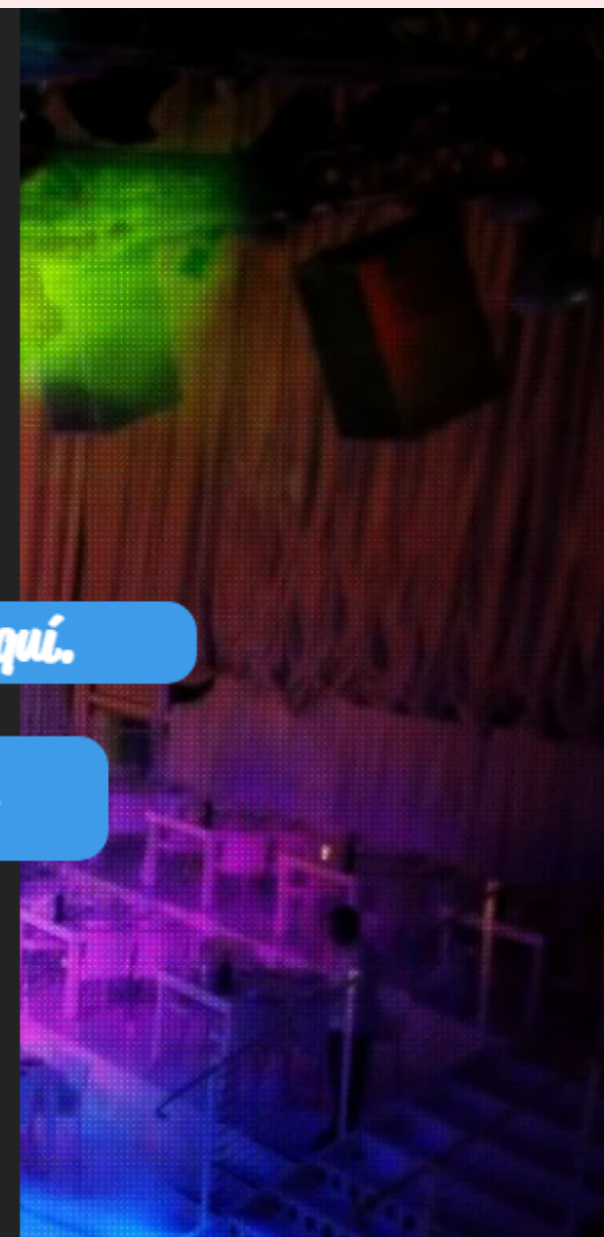
[¿Quieres que te lo cuente nuestra mascota ROBOTIK? Pulsa aquí.](#)

SERPIENTES Y ESCALERAS

Los jugadores comienzan con una ficha y se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido ascendente. Si cae en una casilla con escalera, asciendes, y si caes en la cabeza de una serpiente, retrocedes.

SERPES E ESCALEIRAS

Os xogadores comezan cunha ficha e se turnan para



GRACIAS