

COLEGIO BERNADETTE

Colegio Concertado Bilingüe

C/ Santa Bernardita, 1

28023 Madrid (Aravaca)

Tlf: 91 3071146-47 Fax: 913070494

E-mail: direccion@colegiobernadette.com

Página Web: www.colegiobernadette.com



COLEGIO BERNADETTE

EDUCACIÓN

INFANTIL

CAMBIO METODOLÓGICO

“COOPERAR PARA EDUCAR, EDUCAR PARA COOPERAR”

OBJETIVO GENERAL DEL CURSO 2016-2017





ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
¿QUÉ CAMBIOS?.....	3
¿PARA QUÉ HACEMOS ESTE CAMBIO?	4
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	5
POTENCIACIÓN Y MEJORA DEL INGLÉS.....	13
PROGRAMA DE AJEDREZ EN EL AULA.....	14
INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	15
ENTUSIASMAT: MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS.....	16
PSICOMOTRICIDAD: PROGRAMA DE DESARROLLO BÁSICO (PDB).....	17

I. INTRODUCCIÓN

El cambio metodológico en la etapa de educación infantil va encaminado a fusionar no solo Bernadette 5.0, con Bernadette social, sino que el cambio metodológico consistirá en mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje desde todos los ámbitos.

Para dicho proyecto, es de gran importancia la formación del profesorado así como las nuevas tecnologías en toda la etapa.

No debemos olvidar, la necesidad de promover el desarrollo saludable de las personas y mejorar la convivencia y la comunicación, a partir del trabajo con los docentes, alumnado y familias. En definitiva, no conformarnos con el desarrollo intelectual de nuestros alumnos.

El gran objetivo, es **potenciar al máximo las destrezas y habilidades de cada alumno.**

II. ¿QUÉ CAMBIOS?

Para lograr nuestro objetivo, tiene que existir un gran cambio, con el que se consiga estimular al máximo el aprendizaje de nuestros alumnos; sin olvidar su desarrollo emocional y social.

Esos cambios son:

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Inglés.
- Ajedrez.
- Inteligencia emocional.
- Entusiasmat.
- Método propio de lectoescritura.
- Psicomotricidad.
- Inteligencias múltiples.

III. ¿PARA QUÉ HACEMOS ESTE CAMBIO?

No hay una única manera de enseñar, como tampoco hay una única manera de aprender. Sin embargo, cada forma de enseñar genera aprendizajes distintos.

La enseñanza directa, se basa en una secuencia transmisiva que podemos resumir en “las tres Pes”: **presentación, práctica y prueba**. El docente presenta unos contenidos, los estudiantes practican con ellos y finalmente se someten a una prueba.

El problema de esta “**enseñanza directa**” es que suele provocar un aprendizaje memorístico, de corta duración y reiterativo. Además de que esta metodología dificulta la atención a la diversidad, la contribución de la enseñanza al desarrollo de las competencias básicas, a través de la instrucción directa, es muy baja.

Este cambio supone:

- Organización neurológica.
- Asentar las bases de aprendizaje.
- Fomentar el aprendizaje por descubrimiento.
- Potenciar la participación de las familias.
- Potenciar las habilidades de todos nuestros alumnos.

Por consiguiente, nos basaremos en las inteligencias múltiples.



IV. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Hay otra manera de enseñar. Proponer a los alumnos una **pregunta**, un **problema** o un **reto** que deben superar. Para ello, tienen que encontrar información, procesarla, elaborarla y compartirla. De esta forma, el **proceso de aprendizaje es significativo** en si mismo y tiene sentido para ellos, por lo cual mejora su motivación, su actitud y, por tanto, su implicación.

Es decir, hay maneras de enseñar que entiende que aprender no es solo entender y memorizar, sino también buscar, elegir, discutir, aplicar, errar, corregir y ensayar.

Cono del aprendizaje de Edgar Dale



El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del “**aprendizaje activo**”. De tal forma, que hay una diferencia respecto a la “enseñanza directa” porque, entre otras cosas:

- El **conocimiento** no es una posesión transmitida a los estudiantes, sino es el resultado de un proceso de trabajo entre estudiantes y docentes por el cual realizan preguntas, se busca información y esa información se elabora para obtener conclusiones.

- El **papel del estudiante** no se limita a la escucha activa, sino que se espera que participe activamente en procesos cognitivos de rango superior: reconocimiento de problemas, recogida de información, comprensión e interpretación de datos, planteamiento de conclusiones...
- El **papel del docente** es crear la situación de aprendizaje que permita que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto, esto implica buscar materiales, localizar fuentes de información, gestionar el trabajo en grupos, resolver dificultades, facilitar el éxito de trabajo y evaluar el resultado.

El proyecto como plato principal del aprendizaje se caracteriza por:

- Enseñar contenido significativo.
- Requiere pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y diversas formas de comunicación.
- La investigación es parte imprescindible del proceso de aprendizaje.
- Está organizado alrededor de una pregunta guía.
- Incluye un proceso de evaluación y reflexión.

El aprendizaje basado en proyectos, es una metodología que encaja perfectamente en la LOMCE.

La [Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de Calidad Educativa \(LOMCE\)](#), pone el énfasis en un modelo de currículo basado en competencias: introduce un nuevo artículo 6 bis en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que en su apartado 1.e) establece que corresponde al Gobierno «*el diseño del currículo básico, en relación con los objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares y resultados de aprendizaje evaluables, con el fin de asegurar una formación común y el carácter oficial y la validez en todo el territorio nacional de las titulaciones a que se refiere esta Ley Orgánica*».

En este mismo artículo, las **competencias** quedan definidas como: *“capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos”*

Dado que el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento. Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo, mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

Según la LOMCE, el término "competencias clave" no es una mera definición de un concepto, sino que implica una completa reformulación de los métodos de enseñanza. Del "saber" al "**saber hacer**", de "aprender" a "**aprender a aprender**".

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir de una **planificación rigurosa** de lo que se pretende conseguir, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje.

Se tendrá en cuenta la **atención a la diversidad** y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Es necesario **secuenciar la enseñanza**, de tal modo que se parta de aprendizajes más simples, para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

Despertar y mantener la **motivación hacia el aprendizaje** en el alumnado, implica que el alumno sea activo y autónomo y consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje se requieren metodologías activas y contextualizadas estructuras de aprendizaje cooperativo.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas: el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes.

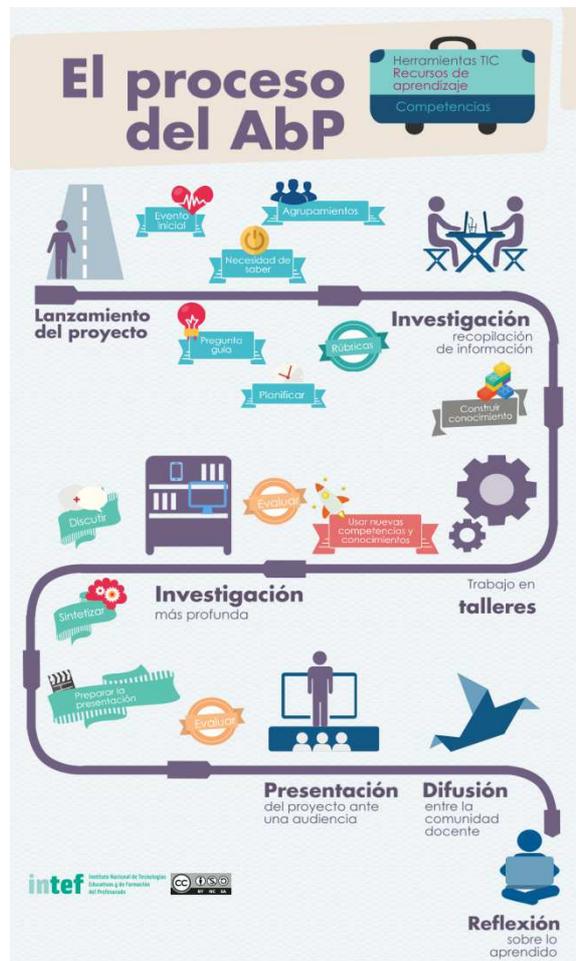
Se potenciará el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.

<p>1 Punto de partida </p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema principal • Pregunta inicial (<i>driving question</i>) • Qué sabemos (detección de ideas previas) 	<p>2 Formación de equipos colaborativos </p>	<p>3 Definición del producto final (con TIC) </p> <ul style="list-style-type: none"> • Producto a desarrollar • Qué hay que saber (objetivos de aprendizaje) 	<p>Transversalidad </p>	<p>4 Organización y planificación </p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de roles • Definición de tareas y tiempos 	
<p>9 Respuesta colectiva a la pregunta inicial </p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre la experiencia • Uso de sistemas de mensajería instantánea 	<p>10 Evaluación y autoevaluación </p>	<p>Aprendizaje significativo </p>	<p>Intercambio de ideas </p>		
<p>Colaboración </p>	<p>8 Presentación del proyecto </p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparar la presentación • Defensa pública • Revisión con expertos 	<p>7 Taller / Producción </p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de los nuevos conocimientos • Puesta en práctica de las competencias básicas • Desarrollo y ejecución del producto final 	<p>Creatividad </p>	<p>6 Análisis y síntesis </p> <ul style="list-style-type: none"> • Puesta en común, compartir información • Contraste de ideas, debate • Resolución de problemas • Toma de decisiones 	<p>5 Búsqueda y recopilación de información </p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión de los objetivos • Recuperación de los conocimientos previos • Introducción de nuevos conceptos • Búsqueda de información

aulaPlaneta®



powered by **Piktochart**
make information beautiful

Las competencias clave

Las **Competencias Clave** son condición indispensable para que el alumno alcance un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento.

Las competencias clave, son:

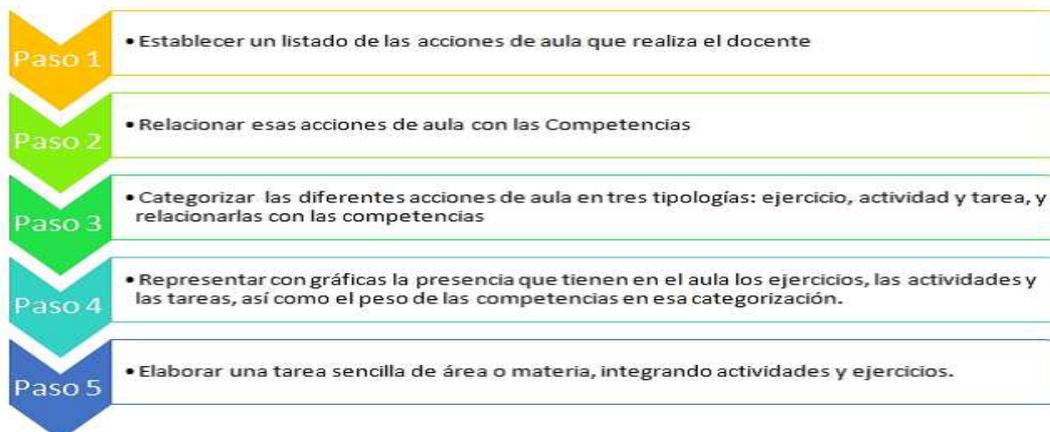


¿Cómo se integran las competencias en el ABP?

Todo buen proyecto debe cumplir dos criterios fundamentales:

- Debe tener sentido para los alumnos, deben percibirlo como algo que personalmente quieren hacer bien porque les importa.
- Además, debe tener un propósito educativo, debe ser significativo, acorde a los estándares de aprendizaje.

El procedimiento que se ha de llevar a cabo para la integración de las competencias en el aula son:



V. POTENCIACIÓN Y MEJORA DEL INGLÉS

Las líneas de acción son:

- Continuar con el 50% de la jornada en inglés.
- Psicomotricidad impartida en inglés.
 - En dos años, serán 4 momentos semanales.
 - En 3 años, tres horas semanales.
 - En 4 y 5 años, dos horas semanales.
- Estrategias para mejorar un ambiente bilingüe:
 - Carteles informativos en inglés en todo el centro.
 - El profesor hablará a los alumnos en inglés en cualquier ámbito.
- Metodología activa, flexible, globalizadora y motivadora (teatro, cuentos, música...). A través del método **AMCO**.
- Favorecer la comunicación por parte de los alumnos.
- Aprendizaje significativo de la lengua inglesa de manera natural.
- Realizar proyectos en inglés.
- Trabajar el ajedrez en inglés; se impartirá una hora semanal.

Con estas líneas de acción, se pretende no separar el castellano del inglés, sino **potenciar el inglés como medio de comunicación**, de manera natural; sin olvidar la importancia del gusto por aprender.

VI. PROGRAMA AJEDREZ EN EL AULA

El propósito de usar el ajedrez como método, es contar con una visión de la educación que fomente la comprensión de los estudiantes.

Según esta visión, la verdadera comprensión de un tópico depende en gran medida de lo que el alumno puede hacer con él. En este contexto, David Perkins define así la comprensión: “Comprender algo es ser capaz de pensar y actuar flexiblemente con lo que sabemos, para resolver problemas, crear productos e interactuar con el mundo que nos rodea”.

Se trata de pensar y actuar de manera flexible en un contexto diferente. Para lograrlo, se requiere el desarrollo del pensamiento, y para ello utilizaremos este método.

El objetivo de enseñar el ajedrez, es convertir el aula en un gimnasio mental para desarrollar el pensamiento y fomentar los valores y las habilidades sociales.

La estructura de las sesiones será la siguiente:

- Actividad de inicio para ambientar y motivar.
- Descripción de las actividades, en las que se utilizan rutinas de pensamiento.
- Los valores y las habilidades sociales que se promueven durante la sesión.
- Evaluación del trabajo realizado.

Los hilos conductores del método son:

- ¿Cómo se mueven las piezas de ajedrez en la mente?
- ¿Cómo se desarrollan las habilidades mentales a través del ajedrez?
- ¿Cómo ayuda el ajedrez a aprender a relacionarse?

El ajedrez ayuda:

- **Saber organizarse:** buscar la mejor solución ante los diferentes problemas.
- **Controlar nuestras emociones:** no podemos llenarnos de ira o frustración, ya que no podríamos analizar las diferentes posibilidades.
- **Ser responsables:** de nuestras propias decisiones.
- **Tomar decisiones:** qué movimientos realizar.
- **Fomenta y fortalece la autoestima:** ya que al ir tomando decisiones acertadas y controlar nuestras emociones, mejora nuestro concepto de nosotros mismos.

VII. INTELIGENCIA EMOCIONAL (FUNDACIÓN BOTÍN)

Es importante ayudar a los niños y jóvenes a conocerse y confiar en sí mismos, comprender a los demás, reconocer y expresar emociones e ideas, desarrollar el autocontrol, aprender a tomar decisiones responsables, valorar y cuidar su salud, mejorar sus habilidades sociales y desarrollar la capacidad creativa.

Los objetivos de la educación emocional son:

- Utilizar su propia competencia emocional, social y creativa para alcanzar un mayor bienestar personal, social y laboral.
- Percepción, evaluación y expresión de las emociones.
- Asimilación o facilitación emocional.
- Comprensión y análisis de las emociones.
- Regulación emocional.

“La inteligencia emocional comienza a desarrollarse en los primeros años. Todos los intercambios sociales que los niños tienen con sus padres, maestros y entre ellos, llevan mensajes emocionales” (Daniel Goleman).

VIII. ENTUSIASMAT: MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS.

Utilizar este método, no solo conlleva a que los niños aprendan conceptos lógico-matemáticos, los cuales son esenciales, sino que además este método facilita:

- Introducción temprana de conceptos, que se amplían cíclicamente, lo que posibilita la revisión constante de los conceptos.
- Las sesiones están muy bien estructuradas:
 - 5 minutos para empezar.
 - Enseñando – aprendiendo.
 - 5 minutos para acabar.
- Material manipulativo específico.
- Actividades a partir de situaciones reales y cotidianas.

IX. PSICOMOTRICIDAD: PROGRAMA DE DESARROLLO BÁSICO.

- Consiste en la realización de diferentes sesiones que ponen en juego la actividad cerebral contralateral: gateo, arrastre, braquiación...
- Desarrollo del esquema corporal y equilibrio.
- Adquisición de conceptos espacio – temporales.
- Control y coordinación postural y corporal.
- Permite a los alumnos adquirir una correcta lateralidad, indispensable para la lectura y escritura.