

Introducció general: compartir experiències transformadores

Les experiències recollides en aquest document reflecteixen un enfocament educatiu basat en metodologies actives, manipulatives i competencials, alineades amb el model STEAM i la LOMLOE. Presenten projectes desenvolupats en Infantil i Primària que combinen **aprendre fent, cooperació, ús significatiu de les tecnologies, connexió amb l'entorn, i documentació pedagògica del procés.**

L'objectiu d'aquest resum és oferir a altres mestres una visió clara i pràctica de cada experiència per facilitar-ne la replicació o adaptació als seus centres. Cada projecte s'ha sistematitzat perquè qualsevol docent pugua entendre **què persegueix, com es va preparar, què es va necessitar, com es va dur a terme, i com es va avaluar.**

1. PROJECTE D'INFANTIL: “L'OLIVERA, 20 ANYS D'ESCOLA”

Objectiu principal

Conèixer i valorar l'olivera com a element identitari del centre mentre es treballen continguts naturals, culturals i artístics a partir de la seua observació i vivència.

Actuacions prèvies i preparació

- Identificació de l'olivera com a símbol del 20è aniversari.
- Planificació d'un itinerari d'activitats relacionades amb el seu cicle vital, els productes i la importància cultural.
- Preparació d'espais d'observació, materials sensorials i recursos visuals.

Materials

Fulls d'observació, càmeres/fotos, olives, oli, elements naturals, materials artístics, llibres, suports visuals, recursos sensorials.

Accions concretes

- Observació directa del l'olivera.
- Activitats sensorials (tocar, oler olives i oli).
- Representacions artístiques.
- Exploració d'éssers vius del seu entorn.
- Participació en celebracions del 20è aniversari.

Rols

Alumnat: explorar, preguntar, manipular, registrar, expressar-se.

Docent: guiar la investigació, documentar el procés, proporcionar materials, facilitar la participació familiar.

Metodologia

Aprenentatge per descobriment, globalització, treball per projectes, documentació pedagògica, relació escola-família i educació ambiental.

Temporalització

Projecte anual en Educació Infantil.

Seguiment i avaluació

- Observació directa.
- Registres visuals i escrits.
- Reunions de l'equip docent.
- Autoavaluació docent.
- Criteris: llenguatge, curiositat, identificació de parts, respecte per la natura.

Aspectes rellevants

- Enforteix la identitat del centre.

- Desenvolupa consciència ambiental i creativitat.
- Implica les famílies i la comunitat educativa.

2. PROJECTE DE 1r CICLE: “Les matemàtiques a través dels puzles”

Objectiu principal

Fomentar l'aprenentatge matemàtic manipulatiu i significatiu a través de la resolució de puzles de diferents complexitats, integrant ABN, ABJ i ABP.

Actuacions prèvies i preparació

- Selecció de puzles aportats per famílies i escola.
- Organització d'alumnes en grups heterogenis.
- Disseny de fases progressives (de 40 a 350 peces).
- Preparació de registres de numeració i càlcul.

Materials

Puzles variats, pissarra, registres numèrics, taules de grup, materials de comptatge.

Accions concretes

- Conteig de peces i formació de decenes.
- Explicació de les estratègies emprades.
- Classificació per colors, formes i patrons.
- Realització de puzles col·lectius.
- Activitats de càlcul contextualitzat.
- Invenció de problemes matemàtics.

Rols

Alumnat: treball cooperatiu, explicació oral, comptatge, resolució de problemes.

Docent: facilitador/a, observador/a, regulador/a del procés i del temps.

Metodologia

ABN, ABJ, ABP, treball cooperatiu, manipulació, ús del ZDP (Vygotsky).

Temporalització

Projecte desenvolupat durant el 1r trimestre.

Seguiment i avaluació

- Observació sistemàtica.
- Registres de numeració i càlcul.
- Avaluació entre iguals.
- Autoavaluació.
- Criteris: numeració, operacions, percepció espacial, cooperació i comunicació.

Aspectes rellevants

- Alta motivació.
- Implicació familiar.
- Transferència transversal (llengua, medi).
- Necessitat d'una gestió flexible del temps.

3. PROJECTE STEAM 3r-4t: “Construyendo máquinas y competencias”

Objectiu principal

Comprendre les màquines simples i relacionar-les amb la tecnologia, la història i el treball manual, desenvolupant competències digitals, cooperatives i creatives.

Actuacions prèvies i preparació

- Anàlisi dels continguts curriculars.
- Preparació del taller STEAM i de les normes de seguretat.
- Selecció de tutorials i de materials.
- Organització d'equips amb rols rotatoris.

Materials

Cartó, cúters, silicona, tutorials de YouTube, Padlet, Mentimeter, cartolines, dispositius digitals.

Accions concretes

- Núvol de paraules per activar idees prèvies.
- Investigació històrica de la tecnologia.
- Selecció d'una màquina simple per equip.
- Disseny de plànols.
- Construcció de maquetes funcionals.
- Publicació del procés en Padlet.
- Exposició final amb mural explicatiu.

Rols

- **Secretari/ària**
- **Portaveu**
- **Coordinador/a**
- **Responsable del material**

Rols rotatius i equilibrats.

Metodologia

Treball cooperatiu estructurat, ABP, ús actiu de recursos digitals, aprenentatge manipulatiu, interdependència positiva.

Temporalització

Període de diverses setmanes, seqüenciat en 5 fases.

Seguiment i avaluació

- Rúbriques compartides.
- Autoavaluació i coavaluació.
- Portfolio digital en Padlet.
- Observació sistemàtica.
- Qualitat del producte final i de l'exposició oral.

Aspectes rellevants

- Desenvolupa competències del s. XXI.
- Alta motivació i autonomia.
- Requereix bona planificació i flexibilitat.

4. PROJECTE DE 5é: “Quin cos més curiós” – Aula Transformadora

Objectiu principal

Conèixer el cos humà de manera interdisciplinària mitjançant investigació, producció artística i digital, treball cooperatiu i creació de podcasts.

Actuacions prèvies i preparació

- Organització dels espais del'Aula Transformadora.
- Zonificació: investigació, creació artística, producció digital, zona de podcast.
- Preparació de codis QR, vídeos i materials manipulatius.
- Establiment de rols cooperatius i presentació del MURAL (diari digital).

Materials

Cartolines, maquetes, retoladors, dispositius mòbils, MURAL, codis QR, guions, equips de gravació.

Accions concretes

- Tasques seqüenciades sobre funcions vitals, esquelet, músculs, aparells, alimentació i hàbits saludables.
- Elaboració de siluetes humanes i organització dels òrgans.
- Investigació dels cinc sentits i creació d'un mural.
- Elaboració d'un guió de podcast i gravació.
- Difusió i escolta col·lectiva.
- Autoavaluació i coavaluació final.

Rols

Alumnat distribuït per equips cooperatius amb responsabilitats definides (portaveu, secretari/a, encarregat/da del material, coordinador/a).

Docent com a guia, facilitador/a i organitzador/a d'espais.

Metodologia

ABP, treball cooperatiu, ús educatiu de TIC (MURAL, QR, podcasts), aprenentatge manipulatiu, interdisciplinarietat i metacognició.

Temporalització

Projecte complet seqüenciat en 14 tasques distribuïdes en diverses setmanes.

Seguiment i avaluació

- Autoavaluacions i coavaluacions contínues.
- Rúbriques de productes finals (murals, maquetes, podcasts).
- Observació del treball cooperatiu.
- Registre digital en MURAL.
- Valoració del procés d'aprenentatge individual i grupal.

Aspectes rellevants

- Impacte positiu en motivació, convivència i competències.
- Integració profunda de tecnologia i expressió oral.
- Cultura de centre centrada en l'Aula Transformadora.

Tancament

Aquestes experiències constitueixen exemples potents i transferibles de com integrar **metodologies actives, STEAM, cooperació i competències digitals** en Infantil i Primària.