

# ¿SE PUEDE TRABAJAR POR PROYECTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL?

En general, el trabajo con niños y niñas de educación parvularia, especialmente los más pequeños, se basa en la **organización de diversas actividades de aprendizaje que no necesariamente están relacionadas entre sí**. Por ejemplo, en la primera actividad de la mañana contamos un cuento sobre cómo hacer nuevos amigos, más tarde hacemos una actividad de matemáticas con bloques, luego visitamos el huerto para regar las zanahorias y en la tarde dejamos un tiempo libre para jugar en centros o rincones.

Todas estas actividades son apropiadas para la edad de los niños y están abordando objetivos de aprendizaje relevantes, sin embargo, **no necesariamente tienen sentido para ellos** y dejan de lado la integración o conexión que pudiera existir entre las experiencias.

Para solucionar este problema, distintos autores como Lilian Katz y Sylvia Chard (1992), y enfoques como la pedagogía Reggio Emilia, **han propuesto una nueva forma de trabajar, basada en proyectos, que implica la organización de las actividades a partir de un tema de interés, que surja de los mismos niños y niñas**.

## ¿DE QUÉ SE TRATA EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS?

El enfoque de **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** es una manera **diferente de trabajar los objetivos del currículum**. Implica la realización de una serie de experiencias basadas en una idea o tema inicial, que puede llegar a durar uno, dos o tres meses.

Este método de proyectos **NO ES TRABAJAR POR TEMAS**. Es decir, **NO SE TRATA de poner un tema como “la primavera” o “el mes del mar” y trabajar en torno a ese tema**. En cambio, esta metodología comienza con la observación detenida de lo que los niños y niñas hacen y dicen, para luego **negociar con ellos un tema de interés**, sobre el cual se trabajará.

## ¿CUÁLES SON LAS ETAPAS DE ESTA METODOLOGÍA?



El primer paso es **escoger el tema**. Se trata de un tema interesante para los niños y niñas, que nazca a partir de ellos y sus experiencias personales. Además, debe ser lo suficientemente “rico” para poder trabajar muchos objetivos de aprendizaje de diferentes formas, por un tiempo más o menos largo. Algunos ejemplos de temas pueden ser: el agua, los gatos, las guaguas. La idea es que se genere a partir de lo que los niños y niñas traen al jardín, como por ejemplo el nacimiento de algún hermano/a , la llegada de una nueva mascota, el interés por la lluvia o por el agua cuando se lavan las manos, etc. Los adultos deben estar muy atentos y escuchar con atención lo que los niños y niñas dicen, preguntan y hacen, para poder identificar estos temas.

La **segunda etapa corresponde a la exploración**. Se introduce el tema a los niños/as y se generan preguntas e ideas que se quiere investigar, relacionadas con el tema. Por ejemplo, los niños/as pueden estar interesados en cómo nacen los gatos, en cómo se forman las burbujas o en los cuidados que debe tener una guagua recién nacida. En esta etapa el equipo educativo registra cuidadosamente (escribiendo, con fotos o videos) las reacciones de los niños/as, las preguntas, comentarios e ideas.

Una vez que se exploraron las preguntas e ideas iniciales, **sigue la etapa de organización**. En este momento las ideas se organizan para poder trabajarlas en profundidad, a través de experiencias diversas. Por ejemplo, la lectura de cuentos respecto al agua, la exploración de burbujas, recipientes con agua para explorar las características del líquido, con objetos que flotan, se hunden, absorben agua, ver videos sobre el mar, exploran distintos animales que viven bajo el mar como peces o moluscos, entre otras muchas actividades.

Durante las experiencias **el equipo educativo y los niños y niñas van registrando** a través de dibujos, fotos, videos, mapas, etc. lo que van haciendo y aprendiendo. Se comparten soluciones, respuestas y emociones. Y se comparan las ideas iniciales que los niños/as tenían respecto al tema, con las nuevas ideas que van aprendiendo. Las experiencias de cada día se organizan a partir de lo que aprendieron el día anterior.

Finalmente, la última etapa del proyecto es el **resumen y comunicación de los resultados**. En la que se hace una evaluación sumativa de todo lo que ha ocurrido y se muestra lo trabajado no solo a los niños y niñas sino a los demás miembros de la comunidad como las familias y los niños de otros niveles.

## Aprendizaje significativo y conectado con la vida real Educación Parvularia

En la vida cotidiana estamos **continuamente involucrándonos en proyectos**: arreglar un **baño**, planear una fiesta de cumpleaños, llevar a cabo una **tarea** del trabajo, hacer familia, etc. y en ese contexto estamos permanentemente investigando (por ejemplo dónde están los mejores precios, qué horario es el más apropiado, etc) y buscando soluciones o respuestas a nuestras preguntas. En ese contexto surgió un enfoque educativo que busca desarrollar las habilidades necesarias para adaptarse a las exigencias del mundo actual.

El método proyecto es una forma de enseñanza donde los niños construyen activamente su aprendizaje, con el apoyo de sus profesores o educadores, quienes los guían para que logren profundizar en temas de la vida real. Este enfoque **respeto la curiosidad natural de los niños** y responde a su necesidad de **explorar, investigar y hacer preguntas** sobre lo que los rodea. Lo más interesante de todo es que los niños van desarrollando la lecto escritura, las habilidades lógico matemáticas, su motricidad, habilidades de pensamiento, etc. de manera útil y significativa a través de experiencias que se conectan con sus intereses.

El **aprendizaje** basado en proyectos se lleva a cabo en etapas, las cuales te presentamos a continuación.

### Fase 1: Comenzando el proyecto

En esta primera fase los niños junto a sus educadores **seleccionan un tema que los motive** para ser investigado, también pueden ser los profesores quienes lo eligen considerando los intereses de sus estudiantes. Estos pueden ser muy variados y ser enfocados en profundizar en algún tópico o resolver algún problema. Los proyectos pueden ser sobre arte, ciencias, sociales, etc. y de temas variados, como: el hospital, cómo alimentarnos de manera **saludable**, el huerto, etc.

Luego, es el momento de recabar información sobre los conocimientos previos sobre este tema y generar preguntas que guíen la investigación.

Por ejemplo, en el nivel de **Kinder del Colegio Dunalastair** , los alumnos llevaron a cabo un proyecto sobre los dientes. Para esto partieron escribiendo, a su manera, todo lo que sabían acerca de ellos, así pudieron ver cuáles eran las interrogantes que tenían sobre el tema y también ideas erradas que era importante aclarar a lo largo de la investigación.



## Fase 2: Desarrollando el Proyecto

Esta fase es el momento donde comienza la investigación con el fin de responder las preguntas previamente planteadas y/o buscar resolver el problema planteado.

- Entrevistar a expertos sobre el tema.
- Juegos de rol
- Visitar lugares relacionados.
- Observar y tomar nota a través de dibujos o escritura.
- Sacar fotos.
- Explorar imágenes, videos, objetos y libros.
- Crear gráficos, etc.

En esta parte del proceso es muy relevante ir **documentando, registrando y ¡jugando!** De esta manera los niños pueden visualizar y poner en práctica lo que van aprendiendo. Por ejemplo, el nivel de **Playgroup del Colegio Dunalastair**, desarrolló un proyecto relacionado con las mascotas, y a medida que iban aprendiendo de veterinarios, rescatistas de animales y otros, fueron creando su propia clínica veterinaria en la sala y sus juegos día a día fueron siendo más sofisticados debido a la cantidad de información y vocabulario adquirido.

En esta fase, el **Kinder** ya mencionado realizó diversas experiencias de investigación: entrevistaron a dentistas, investigaron en libros, moldes de dientes y radiografías, vieron videos, etc. Y para registrar sus descubrimientos fueron dibujando, escribiendo, creando libros y haciendo prototipos.





### Fase 3: Concluyendo el proyecto

Esta parte del proyecto es muy importante ya que es cuando los niños tienen la posibilidad **revisar lo aprendido** y **analizar sus evidencias** para poder responder a sus

**preguntas y/o resolver el problema planteado.** En esta fase también es momento de compartir con otros (familia, compañeros de otros cursos, etc) lo que han aprendido a lo largo de su investigación. Esto se puede hacer de diferentes formas, como:

- Museo o exhibición
- Libros
- Presentación
- Modelos creados por los niños
- Video, entre otros.

Por ejemplo, en el nivel de **Pre Kinder del colegio Dunalastair**, realizaron una investigación sobre los cumpleaños, con el fin de poder organizar una fiesta dentro del colegio. Para esto, luego de recabar toda la información necesaria, planificaron e hicieron un modelo de fiesta usando cajas, plasticina, papeles, etc. En esa planificación decidieron la cantidad que necesitaban de sillas, globos, etc. Pensaron en qué iban a comer, cómo iban a decorar y el tipo de entretenimiento que tendrían, para luego traducir esta planificación en una fiesta de cumpleaños real. En ese trabajo los niños tuvieron que contar, comparar, escribir números y letras que estaban aprendiendo, hacer correspondencia, trabajar en equipo con sus compañeros y mucho más.



## Las Habilidades del Siglo XXI

El aprendizaje basado en proyectos da grandes oportunidades para que los niños desarrollen las llamadas "Habilidades del siglo XXI", como por ejemplo:



- **Comunicación:** se desarrolla ya que los niños tienen que usar el lenguaje verbal y no verbal para buscar respuestas a sus preguntas y presentar sus hallazgos, también se incrementa el vocabulario al profundizar en ciertos temas.
- **Pensamiento crítico:** Los niños tienen la posibilidad de analizar datos simples, comparar información y distinguir cuál les sirve más y cuál no, y cuál es la mejor opción para solucionar un problema.
- **Colaboración:** Los proyectos dan la oportunidad de trabajar en equipo para buscar información y elaborar sus productos, llegar a acuerdos y respetar la opinión de otros.
- **Creatividad:** Deben desarrollar ideas para resolver problemáticas utilizando diversos recursos y también pensar cómo presentar su proyecto.