



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació



**Xarxa de
Competències
Bàsiques**

Sis idees sobre la programació dels projectes

Programar és prendre decisions



Primera idea

Fent projectes afavorim que els alumnes adquireixin aprenentatges competencials.

“El projecte és un espai de multiplicitat, d’interrelacions invisibles, que no es veuen però que són poderosament presents en les accions de pensar, desitjar, intuir, formular hipòtesi, generar respostes i fer proves; una rica amalgama de processos físics, afectius, psíquics i socials, que informen dels camins de l’aprendre a ser”.

(Dennis Atkinson)



Primera idea

Fent projectes afavorim que els alumnes adquireixin aprenentatges competencials.

Quin tipus d'aprenentatges tenen lloc quan treballem per projectes?

En general, el projecte és l'escenari per excel·lència per aplicar coneixements per a la resolució de problemes i contribuir a que l'alumne sigui competent. Per tant, al llarg del projecte es posen en acció aprenentatges complexos, rellevants, competencials, per a tota la vida. Quan ho programem, no n'hi ha prou a esmentar els temes o les activitats que fem, sinó que necessitem explicitar clarament per què usem tots aquests continguts (objectius), com mesurarem si s'ha après (criteris) i fins a quin grau (indicadors) perquè pugui haver-hi millora.

Característiques dels aprenentatges competencials



Xarxa de
Competències
Bàsiques

Transferibles

Es poden utilitzar
en contextos
diferents

Significatius i permanents

Perduren i no
s'obliden de
seguida

Productius

Permeten realitzar
activitats que no
són exclusivament
reproductives o
repetitives

Funcionals

Permeten
resoldre
problemes de la
vida quotidiana

**Tractament
globalitzat dels
continguts**

**Connexions i
Continguts
clau**

**Aplicació a la
resolució de
problemes**

**Contextos
reals**



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

Segona idea

El projecte no és una suma d'activitats i productes.

“L'objectiu d'aprendre a partir de projectes no és avaluar el producte final, perquè el producte és un mitjà. Si només qualifiquem la qualitat del producte final, devaluem els processos d'aprenentatge que es vehiculen al llarg del projecte”

(Neus Sanmartí)



Segona idea

El projecte no és una suma d'activitats i productes.

El projecte no és la finalitat sinó el mitjà perquè els alumnes aprenguin més i millor i adquireixin competències perquè proporcionen contextos en què puguin aplicar els coneixements en la resolució de problemes. Quan es planifica un projecte, sovint pensem a fer activitats per arribar a un producte final, però mentre es du a terme el projecte hi ha aprenentatge. Normalment, els projectes tenen, com a resultat, un producte final, però són dues coses diferents: una cosa és avaluar com ens ha sortit aquest producte, i una altra és l'aprenentatge que hi ha al darrere d'haver fet aquest producte.

Tercera idea

Programar ens ajuda a fer més visibles els objectius d'aprenentatge.

“El currículum normatiu s’ha d’entendre com una possibilitat, no com una certesa; és a dir, és obert i orientatiu. Quan transitem des de “fer un projecte” a “concebre la vida a l’aula com un projecte”, no estem aplicant el que diu un document normatiu de manera literal i tancada, sinó que primer fem el projecte i després contrastem el que hem fet amb el document normatiu bàsic; no al revés”

(Fernando Hernández)



Tercera idea

Programar ens ajuda a fer més visibles els objectius d'aprenentatge.

La programació, fruit de la reflexió pedagògica, pot recollir-se en diversitat de suports, però s'ha de considerar un instrument flexible i obert, en construcció, revisió i millora constants. Es tracta d'un instrument viu, contextualitzat en funció de les necessitats educatives dels alumnes a qui va adreçada i que, a mesura que es va construint, es va adaptant a les situacions canviants. Si la concebem així, usada en els projectes, ens ajuda a visibilitzar millor quins objectius tenim (i no només quines activitats fem o quin producte final tenim).

Quarta idea

La programació d'un projecte és més “borrosa” i ahora és possible i necessària.



Quarta idea

**La programació d'un projecte és més “borrosa” i
ahora és possible i necessària.**

La programació en un projecte és més “borrosa” o incerta perquè els seus límits són indefinits, estan més desdibuixats. El currículum s'estructura en àmbits disciplinaris per ordenar el coneixement amb els fonaments científics disciplinaris, però en el món real els problemes són globals i s'han d'abordar de manera globalitzada i no com a suma de disciplines. No n'hi hauria prou que en programar un projecte només féssim un llistat de tots els continguts que s'estan treballant per disciplines, ja que els aprenentatges combinen continguts de diverses procedències amb un enfocament competencial. Però és útil posar en valor aquests aprenentatges i les competències que s'hi desenvolupen, dels àmbits que siguin.

Cinquena idea

Per avaluar aprenentatges complexos i rellevants, necessitem instruments més oberts, formatius i qualitatius.

"L'avaluació hauria de ser un punt d'avituallament on cada alumne pugui escollir el que necessita en aquell moment o perquè se'n pugui fer un de propi. Per avaluar aprenentatges senzills, podem utilitzar instruments senzills. Però per avaluar aprenentatges complexos i rellevants, com els que es generen en els projectes, necessitem instruments complexos"

(Jordi Domènech)



Cinquena idea

Per avaluar aprenentatges complexos i rellevants, necessitem instruments més oberts, formatius i qualitatius.

Com detectar els graus o nivells d'aprenentatge competencial que es vehiculen per mitjà dels projectes? La programació ajuda a anticipar-ho. El primer pas és definir objectius, criteris i indicadors que ajuden a anticipar els aprenentatges (i els seus diferents graus) esperables -sempre amb el benentès que potser es produiran aprenentatges no previstos i d'altres previstos no tindran lloc-. L'avaluació en el marc dels projectes és més complexa (no més difícil), ja que parlem d'aprenentatges que es van construir, que s'interrelacionen, dinàmics, que impliquen capacitats cognitives complexes, etc. No són continguts descontextualitzats que poden mesurar-se amb instruments senzills. A més, no són instruments per "posar nota", sinó per recollir evidències dels aprenentatges i prendre decisions sobre el procés d'ensenyament i aprenentatge i sobre com avança cada alumne i què pot fer per millorar.

Sisena idea

La programació dels projectes afavoreix el treball col·laboratiu docent i la reflexió pedagògica.

“L’aprenentatge ha deixat de ser una activitat interna i individual per passar a ser una activitat col·laborativa i en xarxa”

(George Siemens)



Sisena idea

La programació dels projectes afavoreix el treball col·laboratiu docent i la reflexió pedagògica.

En general, planificar un projecte implica més d'un docent, més d'una àrea o matèria curricular; sovint implica tot un cicle i curs i fins i tot pot implicar tot el centre. Això significa que **hi ha d'haver un treball en equip; per tant, la programació del projecte esdevé un espai de treball col·laboratiu entre el professorat i per a la reflexió pedagògica**. No és retallar i enganxar o sumar continguts de diverses àrees/matèries, sinó que ens hem de coordinar i compartir com presentem els continguts procedents de diverses àrees/àmbits/matèries de manera integrada i connectada entre sí. Això implica, com s'ha dit abans, identificar a l'inici i al llarg de la posada en pràctica del projecte els objectius d'aprenentatge, les competències i els continguts treballats. Tots els membres de l'equip docent que són agents del projecte, han de poder fer aportacions, durant el disseny del projecte i durant la seva implementació.

La documentació del projecte (programació, recursos emprats, relat del procés i dels resultats, valoracions...) és una eina al servei de l'avaluació del projecte. Encara que es "repeteixi" un projecte d'un any a l'altre, mai tindrà el mateix recorregut.



**“Les propostes d’aprenentatge que fem als
estudiants els permeten donar sentit a la realitat,
entendre-la i actuar en ella?”**

**“La implicació de l’alumne apareix quan creu que
passarà alguna cosa interessant”**

Fernando Trujillo