



---

# **Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

**DEPARTAMENTO:**  
DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES,  
SOCIALES Y DE LA MATEMÁTICA.

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**EL CONCEPTO DEL TIEMPO HISTÓRICO EN  
EDUCACIÓN INFANTIL. VIAJAMOS AL PASADO:  
LA EDAD MEDIA Y LOS CASTILLOS.**

Presentado por **Sara Boyano Sigüenza** para optar al Grado de  
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por:  
**Fernando Larriba Naranjo**

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	5
<b>2.1. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO</b> .....	5
<b>2.2. OBJETIVOS DEL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL</b> .....	5
<b>2.3. COMPETENCIAS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL</b> .....	6
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	10
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	12
<b>4.1. EL CONCEPTO DE TIEMPO Y SU APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL</b> .....	12
<b>4.2. LA HISTORIA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL</b> ...	16
<b>4.3. COMO ENSEÑAR HISTORIA EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL</b> .....	18
<b>4.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO</b> .....	20
<b>4.5. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL</b> .....	22
4.5.1. CONTENIDOS.....	23
4.5.2. OBJETIVOS.....	26
<b>5. PROPUESTA CURRICULAR</b> .....	28
<b>5.1. PRESENTACIÓN</b> .....	28
<b>5.2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	29
<b>5.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA ESTA PROPUESTA</b> .....	29
<b>5.4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS</b> .....	30

5.5. CONTENIDOS.....	31
5.6. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.....	32
5.7. NIVEL.....	32
5.8. TEMPORALIZACIÓN DE LA PROPUESTA CURRICULAR.....	33
5.9. MATERIALES Y RECURSOS.....	34
5.10. ACTIVIDADES.....	34
5.11. EVALUACIÓN.....	45
5.11.1. EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	48
6. CONCLUSIONES.....	50
7. BIBLIOGRAFÍA.....	52
8. ANEXOS.....	54

# 1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se plantea la posibilidad de enseñar conceptos históricos a niños y niñas en la etapa de Educación Infantil, partiendo de la premisa de que sí que se puede hacer. En el apartado de la fundamentación teórica, se intenta afirmar esta cuestión a partir de las teorías y antecedentes que constan sobre este tema, aludiendo a algunos de los autores de más reconocido prestigio. También se hace una breve mención a la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños en la etapa de Educación Infantil y también se menciona diferentes autores que han hablado de la importancia del juego para esta etapa.

Las Ciencias Sociales tienen como objeto fundamental el desarrollo del pensamiento social de los niños y niñas en todas sus etapas y facetas, proporcionando los instrumentos que sean necesarios para que puedan ser capaces de comprender y explicar la sociedad que les rodea.

La Educación Infantil es la etapa educativa que atiende a niños y niñas desde el nacimiento a los seis años y su finalidad es contribuir a su desarrollo físico, afectivo social e intelectual. Para enseñar en esta etapa Ciencias Sociales, que se encuentran sobre todo en las tres áreas de conocimiento en la de Conocimiento del Entorno, se deben llevar a cabo propuestas didácticas que sean desarrolladas desde la globalidad del aprendizaje y que sean complementarias con las otras áreas de conocimientos.

Por ello en este trabajo se ha realizado una propuesta didáctica para esta etapa de Educación Infantil, con la cual se trata de enseñar el tiempo histórico a los niños y niñas a partir de una etapa histórica, como es la Edad Media. Se ha diseñado teniendo en cuenta la fundamentación teórica y las estrategias de los autores citados a lo largo de su desarrollo. Se han propuesto muchas actividades con el objetivo de un buen aprendizaje por parte de los alumnos de una forma dinámica y motivadora, que vienen plasmadas tanto en el apartado mencionado como en los Anexos.

Para finalizar, se realizan una serie de conclusiones acerca del trabajo que se ha realizado y algunas reflexiones alcanzadas tras la elaboración de este. También se reflexiona sobre la cuestión de la que se habla al principio, ¿es posible enseñar historia en la etapa de Educación Infantil?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO.**

Con este Trabajo de Fin de Grado se plantea una propuesta de enseñanza-aprendizaje de la Historia desde la etapa de Educación Infantil, a través del estudio de las distintas teorías y autores que abordan esta temática.

Partiendo de estas ideas se desarrolla una propuesta didáctica para tratar de acercar a los niños y niñas a la noción de tiempo histórico. Se partirá desde una perspectiva constructivista del aprendizaje en la cual será el niño quien reelabore su propio conocimiento y cree su propio aprendizaje a través de la interacción con el entorno, de sus propias capacidades y de sus esquemas previos. El aprendizaje significativo será la base con la cual me basaré para realizar mi propuesta didáctica teniendo en cuenta en todo momento las ideas previas de los alumnos antes de introducir nuevos contenidos.

### **2.2. OBJETIVOS DEL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL.**

Según el Real Decreto 1393/2007 de 29 de Octubre y citado textualmente “Los planes de estudio conducentes a la obtención de un título deberán, por tanto, tener en el centro de sus objetivos la adquisición de competencias por parte de los estudiantes, ampliando sin excluir, el tradicional enfoque basado en contenidos y horas lectivas”.

El objetivo fundamental del Título de Educación Infantil es lograr un gran número de competencias específicas relacionadas con el ámbito de la Educación, sabiendo relacionar los aspectos teóricos con los prácticos. Una capacitación adecuada para saber llevar a cabo los retos del sistema educativo y adaptar la enseñanza a las nuevas necesidades formativas. Estos profesionales, habilitados para la profesión de Maestro en Educación Infantil, han de desarrollar estrategias didácticas desde una perspectiva globalizadora e integradora, así como diseñar y regular espacios y momentos de aprendizaje en contextos de diversidad.

Entre los objetivos formativos de este título se encuentran también los de lograr profesionales que sean capaces de:

- Adquirir conocimiento práctico del aula, analizando el contexto y planificando de forma adecuada la acción educativa.
- Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en las aulas, actuando de forma mediadora y fomentando la convivencia dentro y fuera de las aulas. Llevar a cabo un feed-back entre el docente y el alumno.
- Hacer el siguiente del proceso educativo mediante las técnicas y estrategias necesarias. Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes.
- Diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares en contextos de diversidad.
- Colaborar con las acciones educativas que se presenten en el entorno social y con las todas las familias.

### **2.3. COMPETENCIAS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

Los estudiantes del Título de Grado en Educación Infantil deben desarrollar durante su período formativo una serie de competencias específicas. Para otorgar el título citado serán necesarias las siguientes competencias que aparecen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil.

Las competencias relacionadas con el Trabajo de Fin de Grado que se ha desarrollado son las siguientes:

#### **De formación básica:**

- Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el período de 0 a 6 años, en el contexto familiar, social y escolar.
- Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos de 0-3 años y 3-6 años.
- Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.

- Promover y colaborar en acciones dentro y fuera de la escuela, organizadas por las familias, ayuntamientos y otras instituciones con incidencia en la formación ciudadana.
- Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afecten a la educación familiar y escolar.
- Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación, y de la televisión en primera infancia.
- Promover la capacidad de análisis y su aceptación sobre el cambio de las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social, y desarrollo sostenibles.
- Comprender las complejas interacciones entre la educación y sus contextos, y las relaciones con otras disciplinas y profesiones.
- Capacidad para conocer la evolución histórica de la familia, los diferentes tipos de familia, la historia de su vida cotidiana y la educación en el contexto familiar.
- Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno/a, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.
- Conocer la organización de las escuelas de Educación Infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- Capacidad para aprender a trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada alumno/a, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, sabiendo identificar las peculiaridades del período 0-3 años y del período 0-6 años.
- Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno/a como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.

- Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.
- Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional utilizando las tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.
- Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.
- Comprender y utilizar la diversidad de perspectivas y metodologías de investigación aplicadas a la educación.
- Saber situar la escuela de educación infantil en el sistema educativo español, en el europeo y en el internacional.
- Conocer experiencias internacionales y modelos experimentales innovadores en educación infantil.
- Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.
- Participar en la elaboración y seguimiento de proyectos educativos de educación infantil en el marco territorial autonómico y nacional e internacional, y en colaboración con otros profesionales y agentes sociales.
- Conocer la legislación que regula las escuelas infantiles y su organización.
- Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
- Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y sus profesionales.

**Didáctico disciplinar:**

- Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Conocer la metodología científica y promover el pensamiento científico y la experimentación.
- Ser capaz de planificar conjuntamente actividades con todos los docentes de este nivel y de otros niveles educativos, de forma que se utilicen agrupaciones flexibles.
- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.

- Ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales y políticos a lo largo de la historia.
- Conocer los momentos más sobresalientes de la historia de las ciencias y las técnicas y su trascendencia.
- Ser capaces de elaborar propuestas didácticas en relación con la interacción ciencia, técnica, sociedad y desarrollo sostenible.
- Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.
- Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.
- Conocer la literatura infantil y desarrollar estrategias para el acercamiento de los niños/as al texto literario tanto oral como escrito.
- Promover la adquisición de los fundamentos necesarios para la formación literaria y en especial para la literatura infantil.
- Conocer la tradición oral y el folklore.
- Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

### 3. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema sobre la enseñanza del concepto de tiempo y del aprendizaje de la Historia en la etapa de Educación Infantil está justificada por el hecho de que el aprendizaje del tiempo, al igual que el del espacio, es un elemento clave para la mejor comprensión del entorno y para el desarrollo de actividades cotidianas en esta etapa.

El diseño curricular de la Etapa de Educación Infantil no contiene rotundamente contenidos de historia, esto posiblemente se deba a la relevancia de las teorías de Piaget sobre la limitación en la construcción de las nociones temporales a partir de los estadios evolutivos por él propuestos. Estas teorías evolutivas hablan de que la capacidad del niño para comprender estas nociones de tiempo parte de su realidad más cercana, de los ambientes que rodean al niño. Cabe destacar que en algunos países como son Gran Bretaña y Francia ya empiezan a contemplar la enseñanza de la Historia en la etapa de Educación Infantil.

Hay autores que han rebatido la posibilidad de esta enseñanza en Educación Infantil. Por ejemplo, Nadal (2002) critica el principio de lo cercano a lo lejano, es decir, en los niveles iniciales se pueden enseñar ámbitos de espacio y de tiempo más alejados, estableciendo que los alumnos de entre 5 y 8 años conocen y diferencian claramente lo cercano y lo lejano. Es cierto que plantear este tema en esta etapa es algo complicado ya que los niños y niñas solo tienen en cuenta el tiempo y el espacio presente e inmediato por su estadio evolutivo. Pero partimos de la premisa de que se puede desarrollar una conciencia del pasado sin necesidad de utilizar referencias cronológicas, ya que a través de la literatura infantil el niño está en contacto con obras que se ambientan en diferentes periodos históricos, o incluso también los dibujos animados. Esto hace que los niños y niñas tengan unas reseñas de aspectos vinculados a otras épocas sobre algunos elementos de la vida cotidiana pasada (castillos, herramientas, vestimentas...). Por lo tanto, se puede planificar una enseñanza de la Historia de manera que se desarrolle la conciencia del pasado pero sin utilizar referencias cronológicas muy específicas, adecuándose a su edad y adaptándolas a metodologías, estrategias y seleccionando recursos didácticos que faciliten su aprendizaje.

De acuerdo con Aranda (2011), a partir de las enseñanzas mínimas de la etapa infantil son muchos los temas que se pueden tratar en el aula aunque no aparezcan implícitos en el currículo y ampliar los contenidos a tratar. Por lo tanto, la Historia podría ser tratada como un elemento más del proceso de socialización.

Considero que la temática de la Edad Media es tanto viable como un tema de interés para ponerlo en práctica en un aula de Infantil ya que como veremos en la fundamentación teórica hay autores que defienden y respaldan esta posibilidad, siempre que los contenidos y la didáctica sean adecuadamente escogidos y empleados.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 4.1. EL CONCEPTO DE TIEMPO Y SU APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL

El desarrollo de la noción del tiempo va a ser un camino largo para el niño. Durante la primera etapa infantil hasta aproximadamente los 2 años, las referencias temporales del niño no se van a ajustar a las dimensiones reales del tiempo que tienen los adultos.

El tiempo es un concepto que está vinculado directamente con el esquema corporal. Un niño no se puede situar en el tiempo sin estar anteriormente orientado en su propio cuerpo.

Las nociones temporales no son innatas, su desarrollo está envuelto en un proceso lento y muy complejo. El concepto de tiempo debe adquirirse a través de un proceso de aprendizaje. Los conceptos van ganando forma a través de la maduración y la experiencia. Bradley (1983) en el estudio que realizó pone de manifiesto que el conocimiento de tiempo se obtiene en este orden de sucesión:

- Tiempo referido a la edad y experiencia del niño.
- Palabras relativas al tiempo usadas en el calendario y la distribución de la semana. Tendencia al desarrollo progresivo (semana-mes-año).
- Tiempo relativo a la extensión en el espacio y duración, como por ejemplo, ¿cuánto falta para irnos a casa?

En las teorías clásicas del psicólogo Jean Piaget (1978) se habla de que las características del pensamiento del niño en la etapa de educación infantil van a ser las que determinen la formación del concepto de tiempo por medio de tres etapas sucesivas:

- El tiempo vivido: conforma la etapa en la que el niño aprende el tiempo a través de su experiencia vivida. Para Piaget los niños primeramente van a percibir el mundo que les rodea de una forma desorganizada.

- El tiempo percibido: observación de los cambios que se producen en su entorno. La música es uno de los métodos más útiles para trabajar con los niños la construcción del tiempo percibido. Hannoun (1977) ya afirmaba que con el aprendizaje de los ritmos los niños reconocerían lo que es común a distintos sonidos en el plano de su situación en el tiempo.
- El tiempo concebido: etapa no infantil basada en las experiencias mentales.

Antonio Calvani (1986) muestra que los niños y niñas entre los 3 y los 6 años ya tienen algún tipo de representación temporal. También plantea que la incapacidad infantil no siempre es cierta para la percepción del orden narrativo de los relatos. Es decir, si se mantiene una estructura apropiada los niños serían capaces de reconstruir y ordenar los acontecimientos de un relato:

Marco	Introducción del protagonista y del contexto en el que se desarrolla la acción.
Acontecimiento inicial	Acción que sirve para poner en marcha el relato.
Respuesta externa	Reacción emotiva que comporta la decisión el protagonista de adoptar un comportamiento concreto.
Tentativa	Acción o series de acciones que tienen por finalidad conseguir el objetivo en consonancia con el comportamiento del protagonista.
Consecuencia (s)	Acontecimiento que señala la consecución del objetivo.
Reacciones	Respuesta interna que expresa los sentimientos del protagonista sobre el resultado de sus acciones.

Figura 1. Estructura de un relato oral en Educación Infantil para obtener la reconstrucción con pocos erros temporales, según Nancy L. Stein y Christine G. Glen (Rivero, 2011, pág.58)

De acuerdo con los criterios de Piaget, Kieran Egan (1991) es partidario de aprovechar la imaginación y fantasía de la historia en la etapa infantil. Su objetivo es mejorar la educación mundial mediante el desarrollo de las ideas de la Educación Imaginativa. En las teorías de Kieran se habla de que los niños aprenden a partir de lo que ya saben, el papel de los conocimientos previos conlleva la adquisición de nuevos conocimientos.

Según Cuenca y Domínguez (2000) es posible enseñar en Educación Infantil la orientación temporal y para ellos el patrimonio es el mejor recurso didáctico, aunque será un recurso poco utilizado por su accesibilidad.

Hernández (2000) ve necesario que los alumnos en educación infantil trabajen todas las nociones relacionadas con el tiempo cronológico y que aprendan las categorías temporales como: sucesión, reversibilidad, simultaneidad, continuidad y cambio.

Y por último, como ya he expuesto antes, el concepto de tiempo se forma aproximadamente a los 2 años de edad. Pero es a partir de los 5 años cuando la noción del tiempo se desarrolla y se empieza a tener conciencia de ello. En la siguiente tabla se observa cómo se va desarrollando el aprendizaje del tiempo según los años:

Edad	<b>Formas de comprensión temporal</b>
Antes de los 2 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formación de un sentido temporal a partir de ritmos naturales.</li> <li>• Parece comprender a veces la palabra <i>ahora</i>.</li> <li>• Empieza a emplear la palabra hoy en el sentido de <i>ahora</i>, o de <i>ahora mismo</i>.</li> <li>• Solo existe el presente vivido como angustia o gratificación en relación con un objeto de deseo.</li> <li>• La distancia entre el instante inmediato y el objeto delimita el horizonte temporal.</li> </ul>
Entre los 2 y los 3 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parece comprender expresiones temporales relacionadas con la experiencia familiar, como “espera un minuto”, “deprisa”, “date prisa”, “ahora mismo...”.</li> <li>• Distingue pasado, presente y futuro en el marco del día con el uso de palabras como <i>mañana</i>, <i>tarde</i>.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio de organización del tiempo según los esquemas sociofamiliares.</li> </ul>
Entre los 3 y los 4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa duraciones como “toda la semana” y “años” aunque con un sentido vago.</li> <li>• Utiliza bien los tiempos verbales del pasado, presente y futuro (no posee, en cambio, demasiados términos para indicarlos).</li> <li>• Puede palmar correctamente ritmos muy sencillos.</li> </ul>
Entre los 4 y los 5 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce su edad.</li> <li>• Sabe responder correctamente a si es por la mañana o por la tarde.</li> <li>• Empieza a responder sobre cuestiones simples utilizando las palabras <i>antes</i> y <i>después</i>.</li> <li>• Empieza a resolver problemas de tiempo físico como, por ejemplo, identificar entre dos corredores quién llega primero o que el que sobrepasa a otro es “más veloz”.</li> <li>• Primeras simultaneidades físicas: dos lámparas encendidas y apagadas en el mismo instante se han apagado y encendido para el niño “al mismo tiempo”.</li> </ul>
Entre los 5 y los 6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empieza a interesarse por el tiempo.</li> <li>• Empieza a preguntarse activamente cuándo pasará una cosa o cuándo podrá acontecer.</li> <li>• Sabe en qué día de la semana se encuentra.</li> <li>• Es consciente de que existe un tiempo “antes” y otro “después de que yo naciera”.</li> <li>• Se observa un desarrollo notorio de la memoria, de manera que recuerda el proyecto de un juego de un día para otro.</li> <li>• Sabe ordenar los momentos principales de una narración sencilla y bien estructurada.</li> </ul>

Figura 2. El aprendizaje del tiempo. (Rivero, 2011, pág. 60-61).

## 4.2. LA HISTORIA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

La adquisición de algunos conocimientos sobre la historia comienza desde la etapa de infantil, pero de una manera un tanto desestructurada. La historia en sí misma no establece un área o contenido dentro del currículo de Educación Infantil, pero si incluye específicamente aspectos de educación en la temporalidad mediante la medida del tiempo y los ritmos de vida cotidiana.

Comparando brevemente con otros países europeos, nos encontramos que Gran Bretaña en el año 1991 incluyó la enseñanza de la historia en el currículo escolar para los niños entre 5 y 8 años. Otro ejemplo es Francia, donde la historia y el aprendizaje del tiempo se trabajan en la *École Maternelle* por medio de conceptos como duración, ritmo, simultaneidad, presente, pasado, futuro, etc. (Cuenca, 2008).

En España el actual currículo de Educación Infantil (Real Decreto 1630/2006, de 29 de Diciembre, BOE 4 de enero de 2007) agrupa el segundo ciclo en 3 áreas: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno y Lenguajes: comunicación y representación. Esta normativa está relacionada directamente con el aprendizaje de las nociones temporales:

- Favorece la medida del tiempo y la ubicación temporal de actividades diarias. Construcción sucesiva de la propia identidad.
- Ayuda al reconocimiento de las huellas del pasado en el entorno.
- Identifica algunos cambios y costumbres en el modo de vida con el paso del tiempo.

Varias investigaciones empíricas han llegado a la conclusión de que los niños a partir de 5 años tienen una idea de la duración y un mínimo conocimiento de la Historia. Varela y Ferro (2000), por el contrario, sostenían que las ciencias sociales no debían ser impartidas en el nivel inicial porque los niños son demasiado pequeños para abordar su objeto, caracterizado por su alto nivel de abstracción.

Llevar a cabo una selección de pruebas, una reconstrucción de hechos y su interpretación, con el objetivo de construir una descripción del pasado, requieren imaginación y fantasía. Trevelyan (1919) apuntaba que el atractivo de la Historia es su carácter imaginativo; aunque la verdad sea el criterio del estudio de la historia, su motivo impulsor es poético. Elton (1970) creía que la imaginación histórica era una herramienta para rellenar lagunas cuando no se tienen datos. Los niños en Educación Infantil pueden empezar a entender el porqué puede haber más de una versión de una historia del pasado. Para ello, van a necesitar tener oportunidades de crear sus propias interpretaciones, basadas en lo que ya saben, y ver cómo y por qué pueden diferir.

Muchos autores como Cuenca y Domínguez (2000), Cooper (2002, 2005), Trepal (2000), Hernández (2000), Langford (1989), etc., defienden que el aprendizaje de la historia y el tiempo histórico en Educación Infantil está más relacionado con las metodologías que se llevan a cabo para su enseñanza que con las capacidades y la edad de los alumnos. Para ellos se obtienen mejores logros si se modifican los recursos utilizados, los materiales y las metodologías.

Kieran Egan defiende el hecho de introducir la historia en forma de narraciones. Los cuentos, las tradiciones antiguas, etc. son los mejores recursos para conseguir el aprendizaje de los conocimientos históricos en Educación Infantil. Para él la imaginación es una eficaz y gran herramienta de aprendizaje. (Egan, Kieran, 1991, p.37).

Según Santisteban y Pagès (2000) es necesario enseñar historia en la etapa de Educación Infantil por varios motivos, de los cuales hacemos referencia a algunos como: la ayuda que da al alumno los museos, cine, literatura, etc. para comprender todo lo referente a la historia y sobre todo para desarrollar en ellos un pensamiento histórico que les guíe a situarse en el presente.

Es importante comentar en este apartado, los tres puntos que Cooper (2002,2006) presenta de acción didáctica para desarrollar con niños entre 3 y 8 años:

- I. Comprender los conceptos de tiempo y cambio. Se trabajan estos conceptos en la vida de los niños y en las narraciones y biografías cercanas y alejadas en el tiempo, etc.

- II. Interpretar el pasado mediante la narración y la redacción de relatos a través de hipótesis sobre hechos históricos, reconstrucción de historias con juegos, etc.
- III. Deducir de las fuentes históricas mediante actividades como adivinanzas sobre fuentes, etc.

### **4.3. COMO ENSEÑAR HISTORIA EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

Con estos planteamientos teóricos referidos en el apartado anterior, partimos de la premisa de que se puede y se debe llevar a cabo la inclusión de los contenidos históricos en Educación Infantil. Pero no solo nos encontramos con cuestiones teóricas, sino que también hay experiencias llevadas a la práctica en aulas de Educación Infantil. Como ya hemos dicho antes, tratar la Historia e interpretar el pasado en los niveles básicos de Infantil es factible y a continuación podemos ver diferentes casos que lo avalan.

Cooper (2002) expone en su obra la experiencia de una estudiante de 4º curso de la especialidad de historia, Catherine Garside, que estuvo varios días en una guardería de infantil, donde ayudo a un grupo de niños a crear una zona de juego de un castillo en una escuela urbana y multicultural, apoyándolo y evaluando nuevos aprendizajes.

Comenzó con una asamblea para informarse de los conocimientos que tenían en ese momento los niños en relación al tema propuesto. A continuación, les contó dos cuentos sobre castillos y después comentaron todo lo que se había leído, los personajes, los elementos y los acontecimientos que aparecían.

Los siguientes días se volvieron a hacer más lecturas, y con el paso del tiempo se podía comprobar que los niños ya respondían a las preguntas de los cuentos de una forma más amplia y cada vez desarrollando más el contenido de estos.

Cuando llego el día de construir el castillo, los niños se hacían pasar por los personajes que habían aparecido en los cuentos y jugaban de una forma individual, no por parejas. Los acontecimientos no se producían en sucesión, ya que la estudiante de

historia subraya que “el juego de simulación de los niños parecía una combinación creativa de acontecimientos de distintas historias: sus propias interpretaciones”.

Aparece también en esta obra otra experiencia en una clase de guardería, pero esta vez realizada por una maestra. Julie Woodward trabajó las interpretaciones del pasado con la ayuda de “una tienda antigua”.

Se colocaron fotografías de la década de 1930 que crearon mucha curiosidad e interés a los niños, se sumó el hecho de que un anciano visitará la clase y los niños pudieron preguntarle todo lo relacionado con las compras que se hacían en aquella época.

Compararon anuncios antiguos y actuales y hablaron sobre los utensilios que se utilizaban en aquella época: cajas registradoras antiguas, dinero antiguo, paletas para la mantequilla y balanzas. Más tarde se habló de cómo se podía hacer una “tienda antigua”. Hicieron todo tipo de manualidades para crear objetos antiguos y luego jugaron libremente, pero al principio los alumnos no daban muestras de que imaginaran que estaban en un establecimiento antiguo.

La maestra explicó cómo fue ayudando poco a poco a los niños para que se imaginaran que estaban en una tienda del pasado y desarrollar su juego, participando ella misma durante varias sesiones.

Para terminar el trimestre, Julie llevó a todos los alumnos que habían participado en la “tienda antigua” al supermercado, de manera que así pudieran comprobar y hablar más todas las diferencias entre el “ahora” y el “antes”.

Otro proyecto titulado “¿Eran guapos los egipcios?” lo presenta Díez Navarro (1995) en su obra *La oreja verde de la escuela*. Dicho proyecto surgió porque una alumna llevó a clase varias postales de Egipto y empezó a contar historias de faraones y momias, esta situación creó interés en clase por lo que el resto de compañeros no paraban de hablar de ello.

A partir de ese momento, se buscaron materiales y cuentos para informarse y surgieron actividades para realizar en clase (representaciones, uso de jeroglíficos, buscar en un mapa donde está Egipto, etc.) además de las continuas preguntas sobre esa época y la gente que vivía en ese país. Los resultados fueron buenos y muy gratificantes.

Otro proyecto que aparece en esta obra es “Queremos un diplodocus”, el cual surgió porque un alumno comentó que le habían comprado un dinosaurio. Paso lo mismo que en el otro proyecto, los niños empezaron a interesarse por estos animales y surgieron distintos materiales y recursos que aportaron las familias y otros alumnos y compañeros.

Nos encontramos con otro proyecto realizado en dos colegios de Murcia que se llamó “El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil” de Elvira Pérez Egea, M<sup>a</sup> Carmen Baeza Verdú y Pedro Miralles Martínez (2008), este artículo trata sobre una serie de experiencias realizadas en Infantil que ha tenido grandes resultados.

El aula fue dividida por rincones y decorado según el periodo de la historia que se estuviera tratando en ese momento, los niños lo llaman “rincón de los tiempos”.

Los maestros encargados de este proyecto consideran que con toda la información que los alumnos tienen a su disposición en la actualidad y de acuerdo a las conclusiones en la tesis doctoral de Nadal (2002), se pueden abordar ámbitos temporales alejados del presente con los alumnos de Educación Infantil.

Por lo tanto, estos docentes desde un enfoque constructivista y de aprendizaje significativo, comienzan con la fase inicial que trata de averiguar los conocimientos previos que tiene los alumnos en relación al tema que se esté desarrollando, para tenerlos en cuenta durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y comenzar la planificación desde estos.

Se plantean dos preguntas clave: ¿qué sabemos de...? y ¿qué vamos a hacer para saber más? A continuación, se realizan las actividades y la búsqueda de documentación sobre el tema de estudio, partiendo de la indagación de textos e imágenes, juego simbólico, creatividad, etc. dando mucha importancia a la colaboración de las familias.

#### **4.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO.**

Es innegable que el juego es uno de los factores centrales del aprendizaje y de la adaptación social. Si retrocedemos atrás en el tiempo, nos encontramos con la siguiente afirmación de Platón que más tarde llevaría a muchos especialistas y profesionales a

valorar el juego desde distintas perspectivas: “al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos”.

Son muchas las definiciones que encontramos sobre el juego. Por ejemplo, Bruner consideraba el juego como un medio de explorar los usos de la tecnología básica. A menudo, por ejemplo, el juego libre supone hacer castillos, hacer navegar barcos, examinar materiales y desmontar cosas para ver cómo funcionan y para qué se utilizan. (Cooper, H, 2000, p.38).

Groos (1898, 1901) consideraba el juego como un modo de ejercitar los instintos antes de que éstos se desarrollen completamente. El juego consiste en un ejercicio que prepara el desarrollo de funciones que después de unos años serán necesarias. Para Llanos (1988), el niño a través del juego expresa su inconformidad con el mundo que percibe y recrea condiciones para satisfacer sus necesidades.

López Chamorro (2010) afirma que el juego se utiliza para el aprendizaje de actividades y actitudes que son necesarias para la vida, ya que éste facilita la transmisión de valores, las normas de conducta, el cómo resolver conflictos y el desarrollo de la personalidad.

El juego favorece y ayuda al desarrollo de muchas de las habilidades del niño. A la vez que juegan expresan sentimientos, ideas y fantasías, se relacionan con los demás y conocen los diferentes objetos que engloban su día a día. Desarrolla y estimula la creatividad de los niños, la expresión corporal, oral y gráfica. El juego es una de las formas de expresión más naturales de los niños, uno de sus primeros lenguajes.

En los rincones como recurso metodológico imprescindible se utiliza el juego. Programar actividades lúdicas entusiasma a los niños, esto supone que hagan aprendizajes significativos por sí solos ya que construyen elementos para obtener conocimientos. Por lo tanto, los niños aprenden mediante el juego y fomentan sus pensamientos creativos, su experimentación y su imaginación.

Cooper (2002) expresa que a través del juego “simulado”, los niños de forma individual o en grupo, construyen sus propias interpretaciones de etapas históricas apoyándose en cuentos, imágenes y visitas que se hayan trabajado en clase. Más tarde,

son ellos mismos quienes tras escuchar una historia del pasado la vuelven a reconstruir espontáneamente en su propio juego.

También resalta que el juego les permite ponerse en el papel de otros personajes, adoptando sus movimientos, gestos o expresiones. Por lo tanto, son capaces de existir al mismo tiempo en dos mundos diferentes, el real y el imaginario, y así crean símbolos que constituyen el eje entre los dos mundos.

El juego en Educación Infantil está más sujeto por la fantasía del niño que por la auténtica imaginación histórica, esté va a tratar de identificarse con personas del pasado y de transportarse a otros tiempo más antiguos, lo que supone que con el tiempo la fantasía vaya pasando a un segundo plano.

Muchos de los juegos lúdicos no necesitan materiales específicos para su desarrollo: correr, inventar palabras...etc., pero no hay que quitarle importancia a los objetos lúdicos como pueden ser los juguetes como soporte del juego.

El juguete es uno de los primeros procesos de relación del ser humano con los objetos. Están llenos de valores y de roles que acomodan el juego. Todos los juguetes de calidad educativa van a estimular los valores del pasado, ya que es un legado cultural de costumbres, recogen la herencia cultural de los pueblos y contribuyen a una buena interpretación del mundo actual.

#### **4.5. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

Los maestros de esta etapa somos los responsables de que en Educación Infantil se desarrollen los principios y fines que disponga la ley que se encuentre en vigor. Según el DECRETO del 27 de diciembre de 2007 por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León, cada una de las tres áreas de intervención tiene unos objetivos y contenidos específicos.

A continuación se relacionan los objetivos y contenidos para la enseñanza de la Historia en Educación Infantil:

## 4.5.1. CONTENIDOS

### Área I: Conocimiento de sí mismo

#### ▪ **Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.**

##### **1.3. El conocimiento de sí mismo.**

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.
- Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones.

#### ▪ **Bloque 2. Movimiento y juego.**

##### **2.1. Control corporal.**

- Progresivo control postural estático y dinámico.

##### **2.2. Coordinación motriz.**

- Exploración de su coordinación dinámica general y segmentaria.
- Valoración de sus posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas y las de los demás.
- Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características del objeto, de la acción y de la situación.
- Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.

##### **2.3. Orientación espacio-temporal.**

- Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.
- Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades del aula.

##### **2.4. Juego y actividad.**

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.

▪ **Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.**

- Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.

▪ **Bloque 4. El cuidado personal y la salud.**

- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

**Área II: Conocimiento del entorno**

▪ **Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.**

**1.1. Elementos y relaciones.**

- Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales.

**1.2. Cantidad y medida.**

- Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma.
- Composición y descomposición de números mediante la utilización de diversos materiales y expresión verbal y gráfica de los resultados obtenidos.
- Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar...
- Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a su realidad.

**Área III: Lenguaje: Comunicación y Representación.**

▪ **Bloque 1. Lenguaje verbal.**

**1.1. Escuchar, hablar, conversar.**

**1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunidad oral.**

- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.
- Expresión de planes, ideas, criterios, sugerencias, propuestas... en proyectos comunes o individuales, con una progresiva precisión en la estructura y concordancia gramáticas de las frases.
- Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral.

- Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.

### **1.1.2. Las formas socialmente establecidas.**

- Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros, respeto por las opiniones de sus compañeros y formulación de respuestas e intervenciones orales oportunas utilizando un tono adecuado.

## **1.2. Aproximación a la lengua escrita y la lectura.**

### **1.2.1 Desarrollo del aprendizaje de la escritura y la lectura.**

- Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.

## **1.3. Acercamiento a la literatura.**

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.
- Recitado de algunos textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, disfrutando de las sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.

## **▪ Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.**

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.

## **▪ Bloque 3. Lenguaje y artístico.**

### **3.1. Expresión plástica.**

- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.
- Elaboración plástica de cuentos, historias o acontecimientos de su vida siguiendo una secuencia temporal lógica, y explicación oral de lo realizado.
- Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.
- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje

plástico (línea, forma, color, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas.

- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.

### **3.2. Expresión musical.**

- Audiciones musicales que fomenten la creatividad. Actitud de escucha e interés por la identificación de lo que escuchan.
- Aprendizajes de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.

### **▪ Bloque 4. Lenguaje corporal.**

- Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Conocimiento y dominio corporal. Orientación, organización espacial y temporal.
- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.

## **4.5.2. OBJETIVOS**

### **Área I: Conocimiento de sí mismo.**

- Conocer y representar su cuerpo, diferenciando sus elementos y algunas de sus funciones más significativas, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.
- Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
- Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros, y descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.
- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.
- Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

### **Área II: Conocimiento del entorno.**

- Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.
- Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.
- Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.

### **Área III: Lenguajes: Comunicación y Representación.**

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social.
- Iniciarse en la lectura comprensiva y textos sencillos y motivadores, utilizando una entonación y ritmo adecuados. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.
- Iniciarse en la escritura de palabras o frases significativas aplicando una correcta dirección en el trazo y posición adecuada al escribir.
- Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.
- Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales.

## **5. PROPUESTA CURRICULAR:**

### **Viajamos al pasado: La Edad Media y los Castillos.**

#### **5.1. PRESENTACIÓN:**

Desde pequeños los niños escuchan cuentos e historias populares que expresan acontecimientos que han sucedido en tiempos pasados. Por ello, no debe sorprendernos el interés que los tiempos pasados suscita en los niños, así que realizar una propuesta didáctica basada en la historia del ser humano me pareció muy buena idea.

Llamamos Edad Media al período histórico ubicado en Europa entre la edad antigua y la edad moderna. La Edad Media se caracterizó por la desigualdad ya que la sociedad fue dividida en clases, y ciertos grupos tenían más privilegios que otros. La sociedad en esta época se dividió en la nobleza, el clero y la población campesina, se impone el modelo de producción feudal. Es una época conocida por sus castillos y sus caballeros. Los castillos fueron los hogares de reyes y señores, eran grandes edificios de piedra que se construían en lugares elevados y se fortificaban para defenderse mejor de los enemigos. En torno a los castillos se organizó la vida durante este periodo. La Edad Media, es una época de guerras, por eso los castillos era la mejor manera de protegerse de los enemigos.

La Edad Media es una de las etapas históricas que siempre ha despertado mucha curiosidad a los niños y este periodo posee muchas propuestas y cuestiones para trabajar con los niños de Educación Infantil. Tiene una serie de características inconfundibles que suscitan la curiosidad en los niños y lo convierten en un aprendizaje divertido y motivador de una época pasada de nuestra historia.

## **5.2. JUSTIFICACIÓN:**

A pesar de que trabajar la unidad didáctica referente a la Edad Media es un contenido que no se encuentra presente dentro del currículum de etapa como ya hemos visto anteriormente, esta temática puede llevarse a cabo en Educación Infantil apoyándose en el punto de vista de muchos autores relevantes y en otras experiencias que ya se han realizado anteriormente.

Se cree que es un tema muy apropiado para la etapa de Infantil por el interés y la motivación que los niños muestran sobre los castillos, los reyes, los nobles y todo lo relacionado con este período de la historia y cuyo objetivo es que aprendan algunas de las características generales de esta época a través de la observación, manipulación, exploración y sobre todo del juego.

Con esta propuesta didáctica no se pretende que los alumnos de Educación Infantil vayan a adquirir conocimientos históricos específicos, sino la meta de que los niños creen una cierta disposición hacia el aprendizaje de contenidos históricos.

## **5.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA ESTA PROPUESTA:**

- Fomentar la capacidad de investigación sobre aspectos como los castillos, las vestimentas de aquella época, como vivían, etc.
- Ser capaces de reconocer las partes fundamentales de un castillo.
- Conocer los aspectos característicos de la época de la Edad Media.
- Identificar conceptos temporales de anterioridad, posterioridad y simultaneidad.
- Ajustar su comportamiento a reglas y normas establecidas.
- Comparar su forma de vida y su cultura con la nuestra actualmente.
- Identificar diferentes grupos sociales.
- Utilizar diferentes formas de comunicación.
- Aplicar el vocabulario específico del tema tratado.
- Compartir los conocimientos adquiridos con el resto de compañeros.
- Valorar la importancia de nuestro patrimonio cultural y su conservación.

- Tomar decisiones de forma colectiva y respetando los gustos y opiniones de los demás.
- Identificar en la línea temporal la etapa correspondiente a la Edad Media.
- Investigar y buscar información con ayuda de familiares aspectos relativos a la Edad Media en diferentes fuentes (internet, museos, libros...).
- Tener una actitud de interés y disfrute hacia este periodo histórico.

#### **5.4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS:**

Cada una de las competencias básicas abarca un espacio de conocimiento específico que busca completar los objetivos para las cuales fueron detalladas. Actualmente tenemos la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Con esta ley las competencias básicas resultan no ser obligatorias para la Etapa de Educación Infantil, es decir, esta nueva ley no difiere de la anterior en lo que respecta a esta etapa. Por lo tanto las siguientes siete competencias básicas (ahora denominadas “competencias clave”) en esta ley están vinculadas para la educación primaria:

- *Comunicación lingüística.* Compartir y saber explicar a sus compañeros la información que van adquiriendo. Conocer y aplicar el vocabulario específico del tema tratado.
- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.* Conocer algunos de los aspectos característicos de la época de la Edad Media. Comprender las actividades relacionadas con las matemáticas que se realicen y ser conscientes de los avances de la tecnología y la ciencia comparándolo con las demás épocas.
- *Competencia digital.* Investigar y saber cómo hacerlo para documentarse sobre el tema.
- *Competencia social y cívica.* Comparar su forma de vida y su cultura con nuestro día a día actualmente. Comprender la importancia del civismo. Mostrar interés y valorar nuestro patrimonio cultural y su conservación.

- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.* Emplear diferentes medios de expresión y de comunicación. Ser capaz de realizar las actividades por sí solo y sentirse motivado para ello.
- *Conciencia y expresiones culturales.* Saber investigar e interesarse sobre el tema que se está tratando en clase, preguntar a familiares. Compartir esa información a los demás compañeros.

## **5.5. CONTENIDOS:**

Los contenidos que se van a trabajar en esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Elementos que caracterizan la Edad Media: los castillos, los reyes, los campesinos, como vivían, como vestían, etc.
- Cambios en la forma de vida de aquella época respecto a la actual.
- Experimentación temporal del ritmo.
- Interés por compartir la información y los conocimientos que se van encontrando y adquiriendo.
- Toma de decisiones colectivamente respetando a los demás compañeros.
- Participación activa y espontánea de los alumnos.
- Elaboración creativa de creaciones artísticas.
- Vocabulario específico de este período tratado.
- Realización de actividades físicas y motoras ajustándose a las características de los objetos.
- Identificación de elementos que corresponden a la época histórica que se está tratando y la diferenciación de otros.
- Identificación de la Edad Media en la línea temporal.
- Utilización de materiales para su aprendizaje y desarrollo.
- Valoración e interés por el patrimonio cultural de cada lugar.
- Actitud de interés y ganas de trabajar en equipo.

## 5.6. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS:

Los principios metodológicos en los que se basarán las actividades que se van a realizar son los siguientes:

- *Un aprendizaje significativo:* los conocimientos se van incorporando cuando el estudiante los va relacionando con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Es decir, se necesita partir de las necesidades y características de los alumnos para conseguir su implicación y motivación.
- *Un enfoque globalizador:* se emplearán las metodologías válidas y necesarias y así se fomentará el desarrollo y el aprendizaje aprovechando cualquier actividad desarrollada.
- *Metodología activa y participativa,* los niños deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje.
- *Metodología lúdica,* todas las actividades se plantean desde el juego y la diversión para así fomentar el entusiasmo a los niños.
- *Metodología constructivista,* de esta manera fomentaremos el descubrimiento de las posibilidades de los elementos del entorno de los niños a través de la experiencia directa con los mismos.
- *Individualidad,* cada niño tiene sus propios ritmos y sus propias características evolutivas. No todos tienen el mismo nivel y siempre hay que valorarlo a la hora de hacer una actividad.
- *Socialización,* a través de la participación, el compañerismo y el respeto a los demás los niños y las niñas irán desarrollando sus capacidades de autoestima y de relación. Irán superando poco a poco la fase del egocentrismo en la que se encuentran a estas edades.
- *Refuerzo positivo* del desarrollo de los niños en su realización de las tareas más que en la valoración de los resultados.

## 5.7. NIVEL:

Esta propuesta didáctica está destinada a un grupo heterogéneo de 24 alumnos y alumnas de entre 4 y 5 años de 2º de Educación Infantil (el número de alumnos es

estimado para poder tener una idea a la hora de realizar las actividades). Por lo tanto, cada uno de los miembros que conforman la clase tienen unas necesidades e intereses particulares que se deben atender y conocer a través de una educación individualizada y respetando siempre tales características.

El ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos se respeta y se tiene en cuenta en todo momento, dando las mismas oportunidades a todos y adecuando las actividades para que todos puedan participar y conseguir los objetivos sin llegar a sentir frustración en ningún momento.

## **5.8. TEMPORALIZACIÓN DE LA PROPUESTA CURRICULAR:**

La unidad didáctica se llevará a cabo aproximadamente en un periodo de tres semanas y que variará según la motivación e interés que muestren los alumnos, aspecto esencial para conseguir un aprendizaje significativo. La previsión del desarrollo de las actividades siempre puede verse afectada por muchos factores que hacen que el calendario sea modificado.

Los primeros días se va a hacer hincapié en averiguar cuáles son los conocimientos previos de los alumnos y conocer qué les gustaría aprender e investigar sobre la Edad Media, esto es muy importante para preparar los materiales adecuados que faciliten las respuestas a sus preguntas. Empezaremos trabajando a partir de lecturas de cuentos, visionado de películas, revistas, materiales que vayan trayendo a clase, etc. También se les dará un folio para que dibujen previamente un castillo antes de empezar con toda la unidad didáctica, y así sabremos que visión tienen ellos de esa época y de los castillos.

Una vez que hemos realizado el trabajo previo, empezaremos a desarrollar las actividades planificadas.

El tiempo dedicado a cada sesión va a depender de la actividad que se vaya a realizar y sus contenidos, pudiendo utilizar para una sola actividad dos o tres sesiones según la importancia y extensión de esta. Sin embargo, se procurará que la actividad no se alargue demasiado, ya que se debe cambiar de tarea a menudo para que no se pierda el interés y la atención de los alumnos de Infantil. Entre todas las actividades se

recurrirá al uso de canciones, de ejercicios motrices y de juego libre favoreciendo la atención para la actividad que venga a continuación.

En el apartado de “Actividades” se especificará la duración aproximada de cada una de ellas.

## **5.9. MATERIALES Y RECURSOS:**

Los recursos personales son principalmente la figura del profesor/a, que cuenta con la colaboración de otros educadores y de las familias.

Los recursos materiales de cada actividad se especifican detalladamente en cada una de las actividad que planteamos en el siguiente apartado. Pero los materiales y recursos que no pueden faltar en nuestro rincón del aula sobre la Edad Media y los Castillos son:

- Cuentos y libros relacionados con la Edad Media y los castillos.
- Disfraces de las vestimentas de la Edad Media.
- Construcciones.
- Juegos para desarrollar la lógico-matemática relacionados con la Edad Media.
- Puzles en los que aparezcan plasmadas las distintas partes del castillo.
- Tarjetas de vocabulario.
- Plastilina y material manipulable para la experimentación propia.
- Pinturas, rotuladores y folios para llevar a cabo el dibujo libre.
- Dibujos con imágenes ya plasmadas que puedan colorear y recortar.
- Juguetes relacionados con la temática del rincón.

## **5.10. ACTIVIDADES:**

A continuación en cada tabla viene cada una de las actividades que se desarrollarían en esta propuesta curricular.

En el apartado de los “Anexos” se encuentran todas las fichas que están explicadas en el desarrollo de cada actividad y todos los ejemplos de las demás actividades con fotos. En las actividades con ficha encontraremos una breve explicación

sobre ella que servirá como información para los padres, ya que al final de esta propuesta didáctica cada alumno se llevaría a casa un cuaderno con todas las fichas y actividades hechas por ellos.

<b>Actividad:</b>	<b>“Construimos un castillo”. (Anexo 1)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Suscitar en los niños/as el interés por los castillos.</li> <li>▪ Realización de tareas en grupo. Trabajar de manera cooperativa con sus compañeros.</li> <li>▪ Desarrollo de habilidades manuales y psicomotoras.</li> <li>▪ Desarrollo de la creatividad y el uso y reconocimiento de los colores. Diferenciación de colores.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dos/tres sesiones de 30 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cartón, pinturas, rotuladores de colores, tijeras, pegamento, celo, gomets, etc.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Dividiremos la clase en dos grupos. Un grupo se encargará de pintar la silueta del castillo, ya dibujado en cartón por la profesora. Mientras, el otro grupo, se encargará de pintar a las personas más representativas de un castillo (rey, reina, princesa, caballeros). Una vez que se haya acabado de pintar todo, la profesora con ayuda de los alumnos/as montará el castillo y lo colocará en el “rincón del castillo”. De esta manera tendremos un castillo a tamaño real de los niños, en el que podrán jugar, entrar, salir y conocer a los personajes de manera directa.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“La línea del tiempo”. (Anexo 2)</b>
-------------------	---

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar el periodo histórico que estamos estudiando.</li> <li>▪ Conocer la situación en la historia de este periodo y saber en qué lugar se coloca.</li> <li>▪ Reconocer la vestimenta y las características sencillas de los demás periodos históricos.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 20 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, dibujos de los diferentes periodos históricos, tijeras y pegamento.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Les entregaremos una ficha que será la línea del tiempo. Los periodos de la historia ya se les habría explicado anteriormente. La ficha tendrá cuatro cuadrados correspondientes a un periodo de la historia y cuatro dibujos diferentes de cada uno de ellos. Se leerá una explicación que viene dada en el folio y luego deberán recortar cada dibujo y pegarlo en su cuadrado adecuado.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>Cuento “La Estrella de la Princesa”. (Anexo 3)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ampliar sus conocimientos a través de un cuento.</li> <li>▪ Mejorar la expresión y la comprensión oral.</li> <li>▪ Ampliar el vocabulario.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15-20 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuento y títeres.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>La profesora con ayuda de más profesionales del colegio contará a los niños un cuento sobre los castillos de manera lúdica y divertida. Una vez finalizado el cuento, se realizarán preguntas para comprobar si han entendido el</p>

	<p>cuento y si han estado atentos.</p> <p>Algunas de estas preguntas serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué le pasaba a la princesa?</li> <li>-¿Quiénes fueron los primeros que intentaron ayudarla?</li> <li>-¿Quiénes fueron los primeros en ir al castillo?</li> <li>-¿Qué regalo la llevó el caballero?</li> <li>-¿Con qué le recompensa el rey cuando consigue la sonrisa de su hija?</li> </ul> <p>Posteriormente, les dejarán a los alumnos los títeres para que puedan experimentar con ellos.</p> <p>Además de esto, haremos una ficha que consistirá en colocar las viñetas de forma ordenada para comprobar si han entendido la secuencia del cuento.</p>
--	---

<b>Actividad:</b>	<b>“Castillo y sus letras”. (Anexo 4)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer e identificar las letras.</li> <li>▪ Distinguir que letras sobran y que letras componen la palabra castillo.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 20 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, lápiz y pinturas de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Se les entregará una ficha con una sopa de letras y con la palabra CASTILLO en grande. Deberán reconocer y buscar las letras que componen esta palabra, tachar las que sobran y colorear las correctas.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“Visitamos el Castillo la Mota”. (Anexo 5)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estar en contacto con un castillo real.</li> <li>▪ Reconocer las partes tratadas en clase de un castillo real.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interiorizar conocimientos a través del juego.</li> <li>▪ Cumplir las reglas de los juegos.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actividad antes de la excursión: 5 minutos.</li> <li>▪ Actividad durante la salida: 40 minutos.</li> <li>▪ Actividad posterior a la salida: 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vídeo del Castillo de la Mota e imágenes tamaño cartulina.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>El día anterior a la salida al Castillo de la Mota, se mostrará a los niños/as un vídeo de manera introductoria sobre el Castillo de Medina del Campo. A la vez que ven el vídeo, se irá parando para añadir información y explicar a los alumnos/as cosas importantes de ese castillo con un vocabulario adaptado a su edad para su mejor comprensión.</p> <p>Durante la salida se realizará una ruta inicialmente por los alrededores y posteriormente por el interior del Castillo, donde podrán visitar todas las salas sin excepción alguna, recibiendo la explicación conveniente del uso que se daba a cada una de ellas. Con esta actividad los niños/as podrán ver todo aquello que hemos trabajado en el aula los días anteriores de manera directa y real.</p> <p>Una vez terminada la excursión y ya en clase, se dividirá la clase en dos grupos que se colocarán en filas. En el suelo habrá diferentes imágenes en relación al Castillo (foso, puente levadizo, torre, patio, imagen de reyes...). Se lanzará una pregunta a los niños que estén situados en la primera línea de la fila y estos tendrán que correr hacia la imagen correcta y tumbarse encima de ella. Por ejemplo:</p> <p>-¿Dónde se situaban los soldados para vigilar los alrededores del castillo ante posibles ataques enemigos? En este caso, los niños/as tendrían que correr hacia la imagen de la torre.</p>

	-¿Qué parte del castillo se tiene que levantar/bajar para poder acceder a su interior? En este caso, los niños/as tendrían que situarse en la imagen del puente levadizo.
--	---

<b>Actividad:</b>	<b>“Vestimentas de la Época Medieval”.</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer las diferentes vestimentas de la Edad Media con las actuales.</li> <li>▪ Desarrollo de motricidad fina.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 20 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, lápiz y pinturas de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	Se entregará a los alumnos una ficha en la cual aparecen ocho fotos de distintos personajes con diferentes vestimentas. Tendrán que reconocer cuales son las vestimentas que se llevaban en la Edad Media y colorearlas y tachar las que no son de esa época.

<b>Actividad:</b>	<b>“¡Nos disfrazamos!”. (Anexo 6)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprobar que los niños/as tienen claro las distintas vestimentas.</li> <li>▪ Favorecer la creatividad.</li> <li>▪ Comprobar el grado de solidaridad y compañerismo de cada uno.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 40 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Disfraces y música medieval.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	La actividad consistirá en que los niños/as dispondrán de un máximo de diez minutos para disfrazarse individualmente con las vestimentas y objetos más característicos, en

	<p>función del personaje que les haya tocado, disponibles en el baúl que estará situado en el “rincón del castillo”. Una parte de la clase serán reyes, reinas, princesas, príncipes, soldados y juglares. Una vez finalizados los diez minutos de preparación del disfraz, les dejaremos 10 minutos para que por parejas (rey-reina, princesa-príncipe, dos soldados, dos juglares) dialoguen y preparen su “actuación” de acuerdo a su papel, la cual tendrán que representar posteriormente en el concurso de disfraces. Los reyes y reinas tendrán que realizar un baile; las princesas y los príncipes tendrán que simular el rescate de la princesa, los soldados una lucha y los juglares con malabares y jugando. Después de que todos completen sus actuaciones, bailaremos todos juntos al ritmo de la música medieval.</p>
--	---

<b>Actividad:</b>	“ <b>Une las palabras</b> ”. (Anexo 7)
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer las palabras y su significado.</li> <li>▪ Unir elementos iguales.</li> <li>▪ Desarrollar la lectoescritura.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, lápiz y pinturas de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Se entregará a los alumnos/as una ficha con 6 palabras y 3 son iguales. Deberán unir las palabras iguales que están en diferentes columnas y volver a escribirlas según donde marca la flecha. Una vez terminado, podrán pintar los dibujos.</p>

<b>Actividad:</b>	“ <b>Nuestro cuento</b> ”.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollar el espíritu de cooperación.</li> <li>▪ Desarrollar la imaginación.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conseguir la participación de toda la clase.</li> <li>▪ Dramatizar el cuento.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tiempo flexible y variable en función de las capacidades de los niños/as.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuento elaborado, materiales del disfraz (bolsas de basura, gomets, pinturas, goma eva, cartulinas de colores, tijeras, pegamento...), castillo de cartón y música.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Puesto que los niños/as ya contarán con conocimientos previos y con suficientes experiencias y vivencias medievales, gracias a la representación del cuento con títeres y la representación vivida en la excursión al castillo; se considera que ya pueden ser capaces de elaborar su propio cuento (con ayuda de la maestra), para posteriormente representarlo entre todos. El método que se llevará a cabo para la creación del cuento será el siguiente:</p> <p>La maestra comenzará con la frase: <i>Erase una vez un Rey y una Reina que hace muchos años vivían en un Castillo...</i></p> <p>A partir de ahí cada niño/a irá aportando un trozo de relato hasta que todos hayan participado y el cuento llegue a su fin, siempre con ayuda de la maestra para proporcionarles ideas si las necesitarán. Usaremos el castillo fabricado en clase al principio de este proyecto para apoyar nuestra representación.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“Somos soldados”.</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trabajar el valor de la igualdad.</li> <li>▪ Favorecer la cooperación entre los niños/as del aula.</li> <li>▪ Fomentar el valor del respeto.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 30 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No se necesita material para realizar esta actividad.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Colocaremos a los niños/as del aula en filas horizontales, de tal manera que puedan ver a su compañero/a, que será el encargado/a de realizar una serie de movimientos que tendrán que repetir el resto de niños/as del aula. Cada vez será el “soldado jefe” uno de los niño/as del aula.</p> <p>Esta actividad será llevada a cabo en la sala de psicomotricidad y con ella se quiere conseguir que los niños/as conozcan la igualdad entre hombres y mujeres, que en la época de la Edad Media no existía.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“Colorea según el código”. (Anexo 8)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer los números y los colores específicos.</li> <li>▪ Potenciar el uso de la motricidad.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha y pinturas de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Se entregará a los alumnos/as una ficha de un caballero con su caballo. Cada parte del dibujo está dividida por números y cada número tiene un color asignado. Para ayudar a los niños con los colores se les irá diciendo en alto los colores que vienen escritos arriba y deberán pintar un círculo con ese color al lado de la palabra para que no se les olvide y así sea más fácil para ellos leer cada uno de los colores con su número.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“Descubre al intruso”. (Anexo 9)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mejora de la atención y concentración.</li> <li>▪ Clasificación de los elementos atendiendo a una categoría.</li> <li>▪ Discriminación de los elementos que no pertenecen a una categoría dada.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, lápiz y pinturas de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Los alumnos tendrán que encontrar todas las imágenes que pertenezcan a la Edad Media y tachar aquellas que se han colado y no pertenecen a ese periodo histórico. Una vez que las encuentren todas deben colorear las correctas.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“¿Qué será?”. (Anexo 10)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollar las capacidades lógico-motrices.</li> <li>▪ Reconocer la imagen plasmada en el puzle.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Puzles.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Los niños/as dispondrán individualmente de puzles relacionados con la Edad Media y los castillos, los cuales tendrán que colocar las fichas correctamente y de esta manera poder identificar qué es lo que aparece.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“Adivina adivinanza...”. (Anexo 11)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Favorecer el desarrollo del proceso lógico del pensamiento en los niños.</li> <li>▪ Estimular el desarrollo del lenguaje oral.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Enriquecer e incrementar su vocabulario.</li> <li>▪ Identificar objetos con letras.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, lápiz y pinturas de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Se les leerá una adivinanza y luego deberán resolver el enigma que viene en la ficha para descubrir de qué se trata. Cada letra tendrá un símbolo específico y tendrán que ir poniendo la letra correspondiente en cada recuadro, de esta forma descubrirán de que habla la adivinanza.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“Construimos castillos”.</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollar su imaginación y creatividad.</li> <li>▪ Trabajar la motricidad fina.</li> <li>▪ Experimentar con diferentes texturas y técnicas.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Construcciones y plastilina.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	<p>Con las construcciones o con plastilina cada uno de los niños/as del aula podrán realizar de forma individual y libre un castillo.</p>

<b>Actividad:</b>	<b>“¿Con cuántas pelotas juega el bufón?”. (Anexo 12)</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollar la lógica-matemática.</li> <li>▪ Identificar los números.</li> <li>▪ Conocer y aplicar el símbolo más y menos.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha, lápiz y pintura de colores.</li> </ul>

<b>Desarrollo:</b>	Se les entregará una ficha a cada alumno/a con el objetivo de que reconozcan cuantas pelotas deben pintar en cada bufón. El bufón del medio tendrá 3 pelotas, el de la izquierda el símbolo menos y el de la derecha el símbolo más. Los niños/as deberán saber donde tienen que dibujar más y menos de 3 pelotas.
--------------------	--

<b>Actividad:</b>	<b>“Volvemos a dibujar un castillo”.</b>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollar la capacidad de creación y expresión.</li> <li>▪ Ser capaces de volver a hacer un dibujo más elaborado con todo lo que han aprendido.</li> </ul>
<b>Temporalización:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15 minutos.</li> </ul>
<b>Recursos/Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Folio, lápiz y pintura de colores.</li> </ul>
<b>Desarrollo:</b>	Para terminar esta propuesta curricular, la vamos a terminar como la empezamos, dibujando un castillo. Será divertido para los niños ya que podrán ser conscientes de lo que han aprendido todo este tiempo y luego podrán comparar el dibujo que hicieron al principio sin saber nada sobre esta época y el actual que estará lleno de detalles, imaginación, aprendizaje y sobre todo ilusión.

### **5.11. EVALUACIÓN:**

Hay que dividir la evaluación en dos partes, primero en la evaluación de los niños/as y luego la evaluación de los educadores, la propia autoevaluación.

En la evaluación de los niños se evaluará su desarrollo y progreso; si ha participado en las actividades; si ha conseguido los objetivos marcados; si ha cumplido las normas; su autonomía; su iniciativa; sus relaciones interpersonales. En cuanto a la

propia autoevaluación, se debe valorar si la actuación en cada momento ha sido la adecuada; si el vocabulario ha sido el adecuado; si las actividades han sido bien planificadas y como ha sido la relación con los niños/as.

La evaluación en Educación Infantil según el REAL DECRETO 1630/2006 en su artículo 7 establece que debe tener, entre otras:

- Un carácter global, continuo y formativo.
- Las principales técnicas de evaluación son los aprendizajes adquiridos, el ritmo y las características del alumnado.
- La observación directa y sistemática.
- El análisis de cada trabajo realizado por los alumnos/as.

La evaluación en esta unidad didáctica abarca tres momentos: *evaluación inicial* (se desarrollan las ideas para las actividades que se van a realizar y así saber los conocimientos previos que el alumnado tiene sobre lo que vamos a trabajar); *evaluación continua* (con las asambleas diarias comprobaremos el aprendizaje que cada alumno/a va adquiriendo día a día y si es necesario hacer cambios en las actividades o en la metodología); *evaluación final* (nos sirve para poder comprobar los resultados, y estos se harán mediante una tabla previamente elaborada).

Los criterios de evaluación serán los siguientes:

<b>CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</b>	SI / NO	OBSERVACIONES
Desarrolla la coordinación dinámica general		
Presenta un mayor dominio en las habilidades motrices básicas		
Afianza las normas de comportamiento entre los compañeros		
Controla el equilibrio y la coordinación ajustándose al material utilizado		
Muestra cierto grado de iniciativa		
Comprende la importancia de la colaboración a través de juegos		
Aprende a trabajar de forma cooperativa		

Comparte, ayuda y juega con los demás		
---------------------------------------	--	--

<b>CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>	SI / NO	OBSERVACIONES
Conoce aspectos característicos de la Edad Media		
Muestra curiosidad e interés por el entorno de esta etapa (paisajes, seres vivos, lugares, etc).		
Discrimina las nociones temporales		
Representa personajes y roles relacionados con la Edad Media		
Establece comparaciones entre las formas de vida actuales y las de la Edad Media		
Se hace responsable de los juegos, del castillo que hemos creado, de los disfraces, etc.		
Muestra interés en la visita al castillo y en sus actividades		
Valora el patrimonio cultural y su conservación		
Identifica y explora su entorno comparándolo con otro período de la historia		
Se implica en las actividades del proyecto realizado		

<b>LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN</b>	SI / NO	OBSERVACIONES
Construye correctamente frases en concordancia de número: singular/plural		
Conoce aspectos característicos de la Edad Media		
Amplia y utiliza en frases el vocabulario relacionado con la Edad Media		
Desarrolla habilidades articulatorias para una		

correcta pronunciación		
Identifica las partes principales de un relato		
Escucha y responde a preguntas sobre una narración: “La estrella de la princesa”		
Disfruta experimentando distintos medios de expresión y comunicación		
Disfruta con las actividades de expresión plástica		
Colabora y disfruta en la elaboración de creaciones plásticas		
Discrimina auditivamente los sonidos de distintos instrumentos musicales		
Reconoce elementos que no pertenecen al mismo grupo		

### 5.11.1. EVALUACIÓN DEL PROYECTO:

Como he dicho en el apartado anterior es necesario evaluar los pasos que los maestros hemos llevado a cabo para realizar el proyecto. La autoevaluación tiene como fin comprobar el proceso de enseñanza a las características de los alumnos y dependiendo de esto llevar a cabo mejoras en la actuación docente. Hay que tener en cuenta aspectos muy importantes como son:

	SÍ	NO
Si he tenido en cuenta los conocimientos y motivaciones previas de todos los alumnos.		
Si la organización de los distintos rincones del aula ha facilitado el trabajo de los alumnos con suficiente autonomía.		
Si las actividades han permitido agrupamientos en clase y socialización.		
Si la coordinación con los otros maestros del ciclo ha sido efectiva y suficiente.		
Si la distribución de los tiempos ha facilitado el trabajo para los alumnos con dificultades en el aprendizaje y para los alumnos con capacidades		

altas.		
Si se han utilizado adecuadamente las tecnologías de la información y comunicación en el aula.		
Si se ha tenido una relación cordial con todas las familias.		

El maestro debe hacer siempre una autocrítica, tanto del desarrollo de la programación de las actividades y los tiempos, como de la forma de llevarlas a cabo. Se tiene que comprobar que todas las actividades se han adaptado a las necesidades de los alumnos.

Para evaluar el proceso de enseñanza vamos a utilizar la siguiente tabla:

<b>HOJA DE REGISTRO DE EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
¿Se han alcanzado todos los objetivos relacionados con la programación?		
¿Se han desarrollado todos los contenidos?		
¿Se han llevado a cabo todas las actividades propuestas?		
¿Se han ajustado a nuestros objetivos los criterios de evaluación?		
¿Han variado las estrategias metodológicas programadas?		
¿Los recursos utilizados han sido adecuados a las actividades?		
¿La temporalización ha sido la adecuada?		
¿Se ha detectado alguna necesidad de formación profesional para mejorar la práctica docente?		

Propuestas a mejorar.
Aspectos positivos a destacar.

## 6. CONCLUSIONES

El presente trabajo ha pretendido abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje de contenidos históricos en la etapa de Educación Infantil, ampliando las enseñanzas mínimas establecidas y con una propuesta de trabajo globalizadora.

El tiempo es un concepto que ha llamado a reflexión a diferentes autores a lo largo de la historia y que se han interesado por comprenderlo aun siendo una tarea un tanto difícil.

En Educación Infantil abordar el concepto de tiempo es indispensable, empezando por las nociones más básicas, el tiempo que el niño percibe y es capaz de experimentar por sí solo, hasta llegar al concepto abstracto que es el tiempo histórico.

En la realización de este Trabajo de Fin de Grado se han consultado diferentes fuentes de información existentes sobre el diseño curricular y la incorporación de la Historia en esta etapa, ofreciendo una introducción al debate sobre este tema y motivando a seguir ampliando conocimientos e investigando sobre sus posibilidades en las primeras etapas educativas.

Como se ha visto a lo largo de este documento, Piaget señalaba a los niños en esta etapa de Educación Infantil como incapaces para realizar operaciones mentales de abstracción y de comprender el concepto histórico. También señala que los niños y niñas en esta etapa se encuentran en el estadio del tiempo vivido y es a través de las experiencias que tengan como podrán lograr pasar al siguiente estadio del tiempo percibido.

En cambio, diversos investigadores como Trepát o Cooper escudan la viabilidad por parte de este alumnado para realizar este tiempo de pensamiento, siempre que se facilite el aprendizaje, los contenidos, los materiales y la metodología adecuada.

Si se insiste tanto en que los niños y niñas de estas etapas tan tempranas logren la noción de tiempo histórico es porque es un concepto que se explaya por toda la educación obligatoria, y nosotros como docentes, somos los responsables de hacerla llegar al alumnado de una forma correcta para garantizar el buen aprendizaje durante su desarrollo.

Aunque la propuesta curricular diseñada tiene como tema la Edad Media, es posible trabajar de la misma manera otra etapa de la historia como son la Prehistoria, la Edad Moderna... o incluso trabajar otras civilizaciones antiguas como la romana, la griega... ya que son temas de gran interés para el alumnado de esta etapa, todo esto como se ha dicho antes siempre y cuando el tratamiento didáctico y los contenidos sean los adecuados y se aborden de una forma correcta para estas aulas.

Si se quiere que el alumnado mantenga un interés para aprender e interesarse en los contenidos históricos que les mostramos, debemos hacerle participe en todo momento de su propio aprendizaje, desarrollar actividades donde ellos por si solos elaboren elementos relacionados con el tema, trabajando de modo que el grado de implicación y asimilación del alumno este siempre presente.

La propuesta didáctica no ha podido llevarse a cabo en un aula, lo cual hubiera servido para evaluarla de forma correcta y cambiar lo que fuera necesario para conseguir una mejor práctica docente. A pesar de esto, esta propuesta se ha diseñado coincidiendo con los investigadores que creen y apoyan en la capacidad de los alumnos en Educación Infantil para comprender el tiempo histórico, cuya finalidad es conseguir un material educativo que favorezca a los niños y niñas en el aprendizaje de esta noción que resulta tan compleja.

Por último, es necesario destacar la necesidad que tenemos como docentes de llegar a tener una formación tanto adecuada como continua para poder afrontar situaciones de todos los tipos, puesto que nuestro trabajo, como se recoge en la LOE-LOMCE, consiste en contribuir al pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades del alumnado.

# 7. BIBLIOGRAFÍA

## REFERENCIAS LEGALES

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, por la que se regulada el sistema educativo español.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

## REFERENCIAS BIBILIOGRÁFICAS

- ARANDA, A. (2003). *Didáctica de las ciencias sociales en Educación Infantil*. Madrid: Síntesis.
- COOPER, H. (2002): *Didáctica de la historia en la Educación Infantil y Primaria*. Morata, Madrid.
- CUENCA, J. M. <sup>a</sup> y DOMÍNGUEZ, C. (2000): *Un planteamiento socio-histórico para educación infantil. El patrimonio como fuente para el trabajo de contenidos temporales*, en: Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 23, pp. 113-123.
- DÍEZ NAVARRO, C. (1995): *La oreja verde de la escuela. Trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil*. Madrid: Ediciones de la Torre.

- EGAN, K. (1991). *La comprensión de la realidad en la Educación Infantil*. Madrid: Morata-MEC.
- LÓPEZ CHAMORRO, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 3 (1), pp. 19-37.
- MIRALLES MARTÍNEZ, P. Y RIVERO GRACIA, M.P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del profesorado*.
- PÉREZ, E., BAEZA, M. <sup>a</sup> C. Y MIRALLES, P. (2008): “El rincón de los tiempos. *Un palacio en el aula de Educación Infantil*. Revista iberoamericana de Educación, 48 (1), 1-10.
- RIVERO GRACIA, M.P. (2011): *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. Zaragoza: Mira Editores.
- TREPAT, C. A Y P. COMES (2002): *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: Graò.

## WEBGRAFÍA

- <http://www.auladelpedagogo.com/2010/12/el-juego-en-la-educacion-infantil-la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/> (Consultado el 8 de Marzo de 2015).
- <http://www.slideshare.net/heae2002/las-ciencias-sociales-definicion-y-clasificacin> (Consultado el 16 de Abril de 2015)
- <http://es.slideshare.net/tesabaquero/edad-media-para-nios> (Consultado el 19 de Abril de 2015).

## 8. ANEXOS

### PROPUESTA CURRICULAR:

“Viajamos al pasado: La Edad Media y los Castillos”.



**ANEXO 1.**

**Actividad: “Construimos un castillo”**



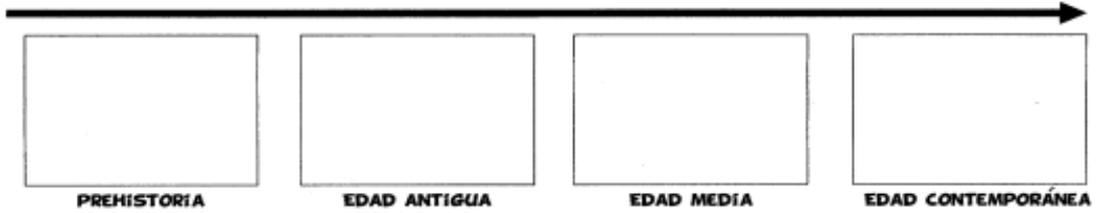
## ANEXO 2.

### Actividad: “La línea del tiempo”

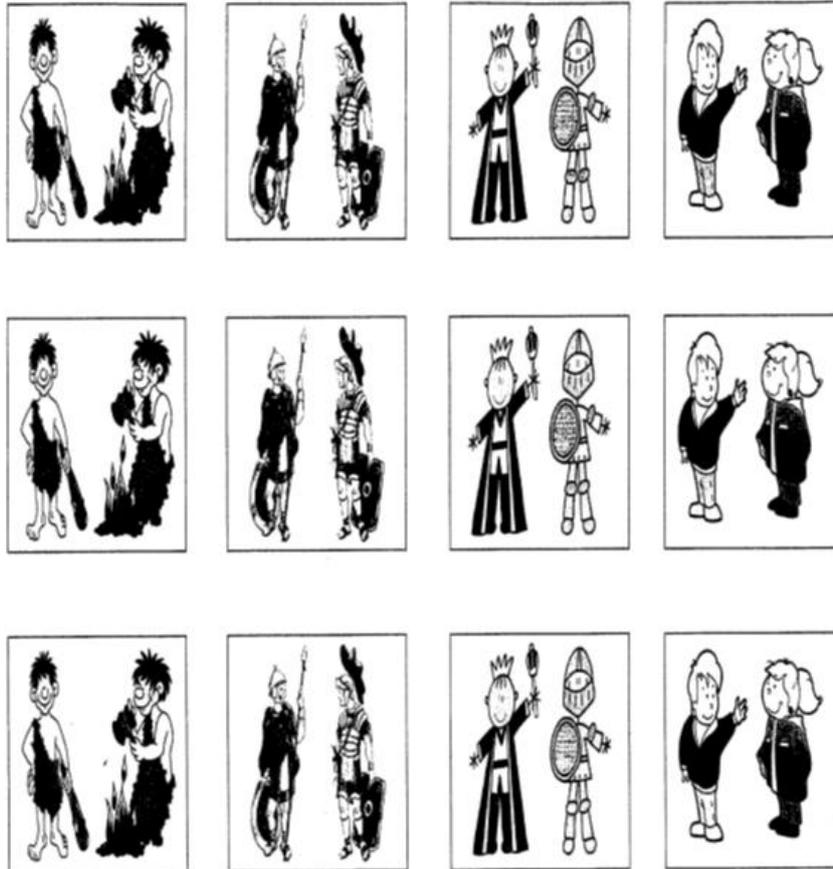
NOMBRE: \_\_\_\_\_

RECORTA Y PEGA LOS DIBUJOS EN EL LUGAR QUE CORRESPONDE.

#### LÍNEA DEL TIEMPO



**PREHISTORIA:** ES EL PERÍODO DE TIEMPO TRANSCURRIDO DESDE LA APARICIÓN DEL HOMO SAPIENS HASTA LA INVENCIÓN DE LA ESCRITURA, HACE MÁS DE 5000 AÑOS.  
**EDAD ANTIGUA:** DESDE LA INVENCIÓN DE LA ESCRITURA HASTA LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO (456 D. C.).  
**EDAD MEDIA:** DESDE LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO HASTA EL DESCUBRIMIENTO DE AMÉRICA (1492 D.C.)  
**EDAD MODERNA:** DESDE EL DESCUBRIMIENTO DE AMÉRICA HASTA LA REVOLUCIÓN FRANCESA (1789 D. C.)  
**EDAD CONTEMPORÁNEA:** DE LA REVOLUCIÓN FRANCESA HASTA LA ACTUALIDAD.



### **ANEXO 3.**

#### **Actividad: Cuento “La Estrella de la Princesa”**

*Hace mucho, mucho tiempo cuando los pájaros tenían dientes había un castillo en la cima de una montaña desde donde se podían ver todas las tierras que pertenecían al rey que vivía en el.*

*Un día, el rey celebró un gran banquete y pidió a uno de sus bufones que contara alguna historia para distraer a los invitados. El bufón cogió el arpa, tocó cuatro notas y empezó a contar una de sus historias favoritas:*

*Un cuento os contaré, tan bien como yo sabré.*

*Y mientras iba tocando el arpa, de vez en cuando, el bufón recitaba un cuento sobre el rey de un castillo que estaba muy preocupado por su hija, la Princesa; porque estaba muy triste y nadie sabía cómo alegrarla. Lo intentaron el rey, la reina, los criados del castillo, los soldados, los trovadores, los campesinos... Lo intentaron todos los habitantes del reino pero sin ningún resultado.*

*Asique, finalmente el rey decidió enviar un mensajero a otros reinos para pedir que si había alguien que supiera la forma de alegrar a la princesa, se presentara inmediatamente en el castillo y sería bien recompensado.*

*Muy pronto, llegaron muchas personas al castillo y durante dos días enteros intentaron que sonriera la princesa: un encantador de serpientes, un titiritero, un bailarín... pero ninguno de ellos sacó su sonrisa.*

*El rey empezaba a perder la esperanza, cuando al tercer día se presentó un caballero muy apuesto llamado el “Caballero de la armadura oxidada”. Muy decidido, compareció ante el rey y su hija, y mientras hacía una reverencia dijo:*

- *Majestad, princesa... traigo un regalo para vuestra hija que conseguirá que la sonrisa vuelva a lucir en su bella cara.*

*Al oír estas palabras, la princesa no pudo evitar enrojecer, y el rey respondió:*

- *Adelante caballero, mostrad el regalo que traéis a mi hija a ver si es cierto que sois capaz de hacerla sonreír, si lo conseguís seréis muy bien recompensado: os concederé su mano.*

*Entonces, el caballero dio un paso a delante en dirección a la princesa y dulcemente dijo:*

- *Princesa, como yo he dicho os he traído un regalo. Se trata de una estrella, pero no es una estrella cualquiera. Es una estrella que no ha visto nunca nadie. Y vos seréis la primera en hacerlo.*

La princesa, puso cara de sorpresa ante las palabras del caballero y siguió escuchándole con mucha atención.

- Pero para poder enseñaros la estrella, necesito una manzana, un pañuelo y un cuchillo. – Añadió el caballero.

La princesa, el rey y su séquito se quedaron boquiabiertos ante lo que pedía el caballero; pero el rey ordenó que se lo trajeran.

Entonces, el caballero cogió la manzana y la cubrió con el pañuelo. Después, con el cuchillo la cortó en dos trozos. Y a continuación, dijo la princesa:

- Si ahora destapo la manzana, podréis ver que en su centro aparece una única y bonita estrella. Y seréis la primera persona que la verá.

La princesa quedó muy sorprendida y su rostro se iluminó con una sonrisa. Desde aquel día no volvió a estar nunca triste, y el brillo de aquella estrella mágica se veía en sus ojos.

Por supuesto, se casó con el caballero, y vivieron felices y comieron perdices.

## CUENTO

### LA ESTRELLA DE LA PRINCESA



Intentan hacer reír a la princesa.



El bufón explica el cuento.



El caballero lleva una estrella.



El rey quiere saber qué le pasa.

## ANEXO 4.

### Actividad: “Castillo y sus letras”

NOMBRE: \_\_\_\_\_

TACHA LAS LETRAS QUE NO APARECEN EN LA PALABRA CASTILLO:

**C A S T I L L O**

C	B	C	A	O	G
A	R	S	P	F	T
M	U	I	R	V	J
N	T	O	E	I	O
T	L	T	A	D	Z

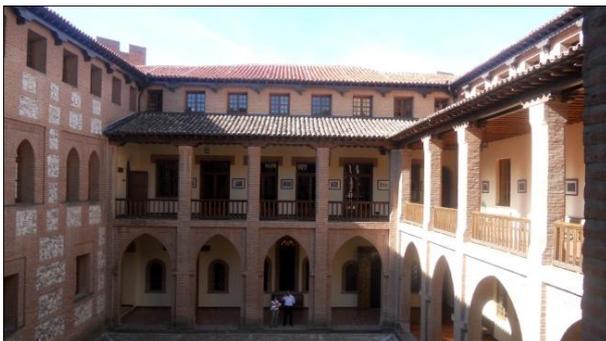
LOS CASTILLOS ERAN CONSTRUIDOS CON ENORMES BLOQUES DE PIEDRA. EL GROSOR DE LAS MURALLAS PODÍA SUPERAR LOS 4 METROS. LAS ESCALERAS DE CARACOL DE LAS TORRES TAMBIEN SON DE PIEDRA. LAS VENTANAS NO TIENEN CRISTA LES PERO SE SUELEN CUBRIR CON CORTINAS QUE PROTEGEN DEL VIENTO. EL CASTILLO PUEDE SER MUY FRÍO Y HÚMEDO INCLUSO EN VERANO.

## ANEXO 5.

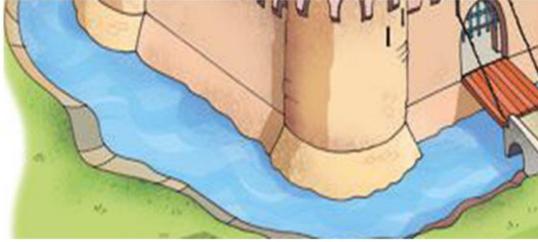
### Actividad: “Visitamos el Castillo la Mota”

- Video previo del Castillo la Mota:

<https://www.youtube.com/watch?v=5542ub9JJf0&hd=1>



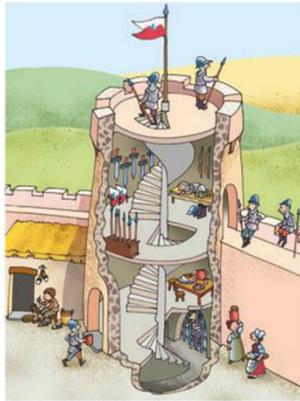
- Imágenes para la actividad posterior a la excursión:



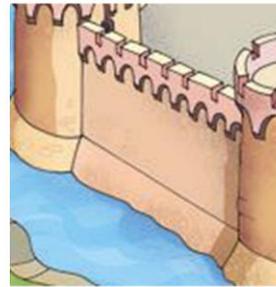
**FOSO**



**PUENTE LEVADIZO**



**TORRE DE GUARDIA**



**MURALLA**



**REY**



**REINA**



**SOLDADO**



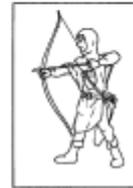
**CABALLERO**

## ANEXO 6.

### Actividad: "Vestimentas de la Época Medieval"

NOMBRE: \_\_\_\_\_

TACHA LOS PERSONAJES QUE NO PERTENEZCAN A LA ÉPOCA MEDIEVAL Y COLOREA EL RESTO



## ANEXO 7.

### Actividad: "Une las palabras"

NOMBRE: \_\_\_\_\_

UNE LAS PALABRAS QUE SEAN IGUALES Y VUELVELAS A ESCRIBIR:

CABALLERO

BUFÓN → \_\_\_\_\_



REY

CABALLERO → \_\_\_\_\_



BUFÓN

REY → \_\_\_\_\_



## ANEXO 8.

### Actividad: “Colorea según el código”

NOMBRE: \_\_\_\_\_

COLOREA SIGUIENDO EL CÓDIGO:

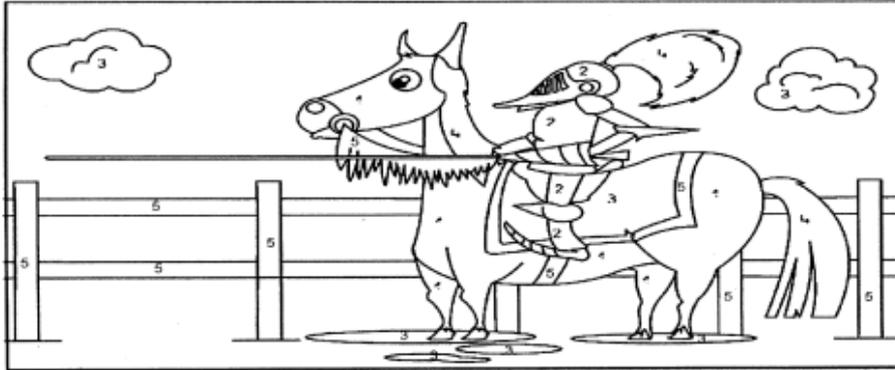
1 → MARRÓN

2 → GRIS

3 → AZUL

4 → NARANJA

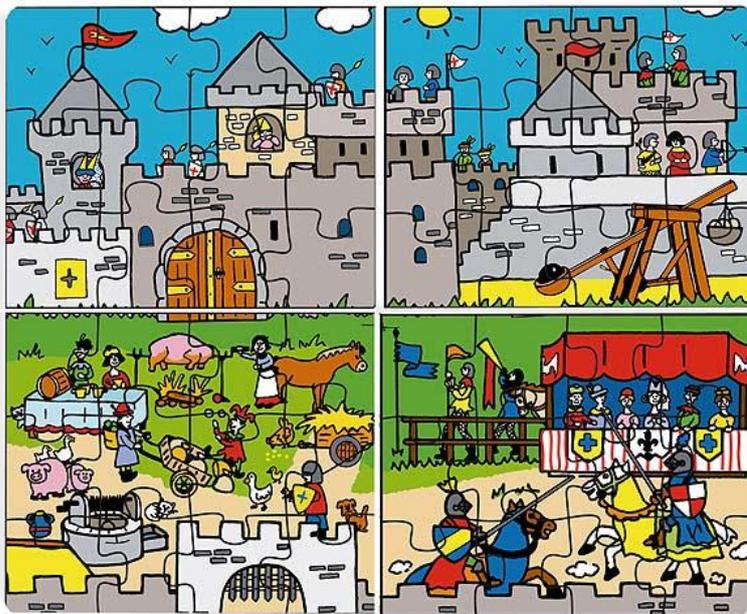
5 → AMARILLO



EL CABALLERO ERA UN GUERRERO DE CLASE NOBLE QUE ESTABA AL SERVICIO DEL SEÑOR Y LE DIFIENDE EN LAS BATALLAS. SE ENTRENABA PARTICIPANDO EN TORNEOS, DONDE DOS EQUIPOS DE CABALLEROS LUCHABAN ANTE SUS DAMAS; O EN JUSTAS, COMBATE ENTRE DOS CABALLEROS CON LANZAS.

## ANEXO 9.

### Actividad: “¿Qué será?”

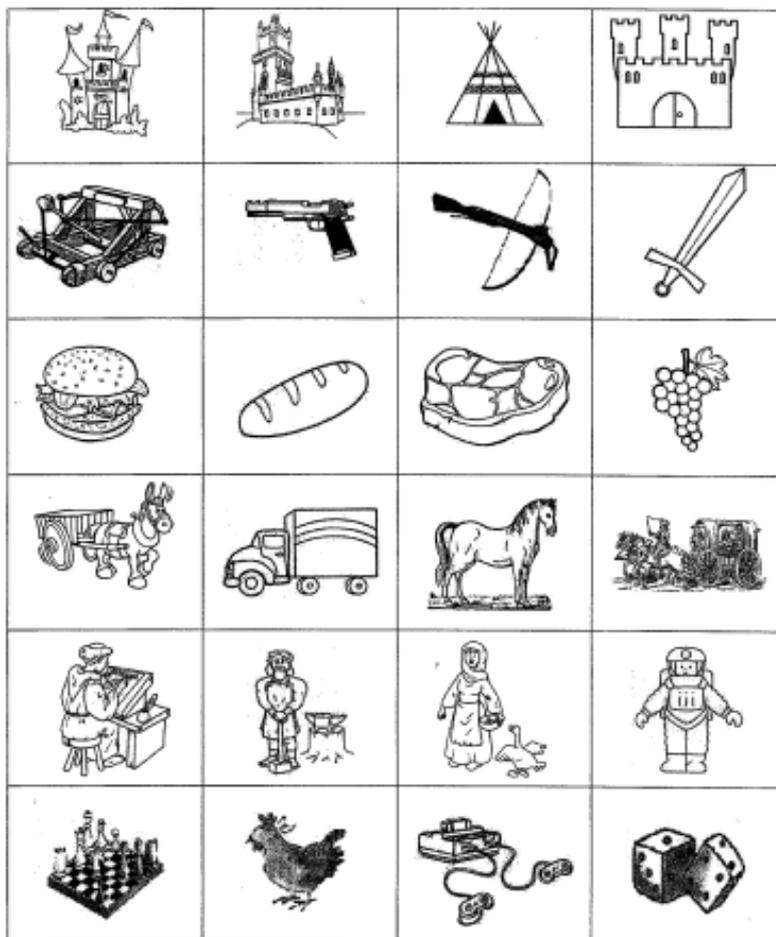


## ANEXO 10.

### Actividad: “Descubre al intruso”

NOMBRE: \_\_\_\_\_

TODAS ESTAS IMÁGENES (CONSTRUCCIONES, ARMAS, COMIDA, TRANPORTE, OFICIOS Y JUEGOS) PERTENECEN A LA EDAD MEDIA PERO ALGÚN INTRUSO SE HA COLADO, TU MISIÓN ES DESCUBRIRLOS.



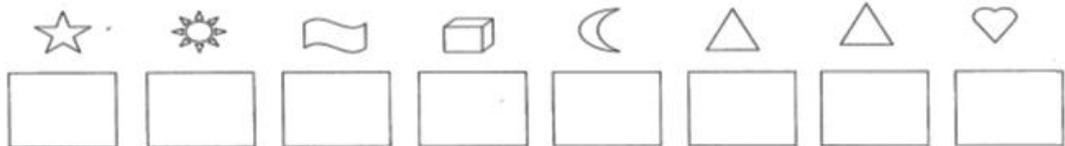
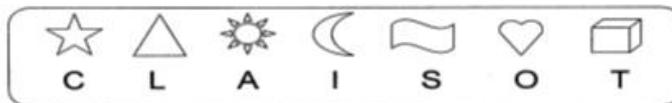
**ANEXO 11.**

**Actividad: “Adivina adivinanza...”**

NOMBRE: \_\_\_\_\_

¿ERES CAPAZ DE RESOLVER ESTA ADIVINANZA?

SOY DE PIEDRA, FRÍO Y MUY GRANDE.  
 TE PROTEGERÉ EN ESTA CASA ESPECIAL.  
 SI ERES PERSONA INVITADA  
 ENTRARÁS POR LA ÚNICA ENTRADA.  
 Y SI NO ERES BIENVENIDO  
 EN EL FOSO QUEDARÁS RETENIDO.  
 ¿QUIÉN SOY?



**ANEXO 12.**

**Actividad: “¿Con cuántas pelotas juega el bufón?”**

NOMBRE: \_\_\_\_\_

DIBUJA MÁS O MENOS PELOTAS A CADA BUFÓN TAL Y COMO INDICA EL SIGNO. COLOREA EL BUFÓN DEL MEDIO.



SOY UN BUFÓN, NUESTRO TRABAJO CONSISTE EN DIVERTIR A LA GENTE. CANTAMOS, CONTAMOS CHISTES, HACEMOS MALABARES Y TODO TIPO DE ACROBACIAS. ACTUAMOS EN PLAZAS Y MERCADOS Y TAMBIÉN EN LOS CASTILLOS PARA EL SEÑOR Y SUS INVITADOS