



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL.

DEPARTAMENTO:

Didáctica de las Ciencias Experimentales, Sociales y de la Matemática.

TRABAJO FIN DE GRADO: EDUCACIÓN INFANTIL.

TITULO: Una propuesta para la enseñanza de la Historia en Educación Infantil.

Presentado por **Laura Díaz Vallelado** para optar al Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por:

José María Martínez Ferreira.

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se plantea una propuesta didáctica centrada en la enseñanza de la historia en Educación Infantil. Se parte de la premisa de que este tipo de contenidos se pueden enseñar y aprender a estas edades tempranas, si, entre otros aspectos, los contenidos elegidos y el tratamiento didáctico es el adecuado. Nos basamos igualmente en algunas experiencias que han sido puestas en práctica en aulas de Educación Infantil de varios colegios de nuestro país. Para llevar a cabo nuestra propuesta concreta, se ha utilizado una metodología de talleres integrales, implantado en un centro escolar concreto, y utilizando como recurso metodológico fundamental el juego.

Palabras clave: Educación Infantil, enseñanza de la Historia, juego educativo, talleres integrales.

ABSTRACT

This final work of degree presents a proposed about teaching History in Pre-School Education. The premise is that it is possible to teach and learn such information in the early years given the content and guidance are made suitable. In a similar manner, we based some experiences conducted in Pre-school classrooms in different schools all over the country. To carry out our proposal, a method of comprehensive workshops implanted in a selected school where a game is the essential methodological resource.

Keywords: Pre-school Education, History teaching, educational game, comprehensive workshops.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS	6
2.1 Objetivo del Trabajo de Fin de Grado	6
2.2 Competencias	6
2.3 Objetivos del Título de Educación Infantil	7
3. JUSTIFICACIÓN	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES	11
4.1 El aprendizaje del tiempo en educación infantil.....	11
4.2 Experiencias en Educación Infantil sobre el tratamiento de la Historia....	12
4.3 La metodología de talleres integrales	16
4.4 El juego como recurso para la enseñanza-aprendizaje	18
5. CONTEXTO DE INTERVENCIÓN.....	21
5.1 El centro educativo	21
5.2 Características de los alumnos.....	22
5.3 Los talleres integrales	24
6. PROPUESTA DIDÁCTICA	27
6.1 Presentación.....	27
6.2 Justificación	27
6.3 Nivel	28
6.4 Objetivos generales.....	28
6.5 Objetivos específicos para esta propuesta	29
6.6 Relación con las competencias básicas	29
6.7 Contenidos	30
6.8 Temporalización	31

6.9 Materiales y recursos	32
6.10 Actividades	32
6.11 Evaluación	45
6.11.1 Criterios de evaluación	46
6.12 Adaptaciones curriculares.....	47
7. CONSIDERACIONES FINALES	48
8. LISTA DE REFERENCIAS.....	51
9.ANEXOS	54

1. INTRODUCCIÓN

En el apartado del Trabajo de Fin de Grado destinado a la **fundamentación teórica** se cuestiona la posibilidad de enseñar historia a niños y niñas de Educación Infantil, a partir de la premisa de que sí puede hacerse. Nos centramos aquí, en fundamentar esta afirmación, a partir de las teorías y antecedentes que existen sobre este tema, aludiendo a algunos de los autores más relevantes y experimentados en él. Reflejamos también experiencias en las que se aborda cómo trabajar este tipo de contenidos para conseguir unos resultados satisfactorios que permitan al alumnado aprenderlos adecuadamente.

En esta primera parte, introduciremos los denominados talleres integrales, ya que será el tipo de metodología que se empleará en la propuesta didáctica, haciendo referencia a sus características principales, destacando las ventajas y beneficios que aporta trabajar con este método.

Por último, en relación a este apartado del texto, hacemos una breve revisión de autores en cuanto a las teorías sobre el juego, debido a la importancia que este tiene para nuestro trabajo, siendo el principal recurso metodológico que utilizaremos.

En una segunda parte, nos centramos en situar al lector en el **contexto** concreto en que queremos desarrollar nuestra propuesta didáctica, tratando principalmente, las particularidades del centro escolar y algunos de los aspectos a tener en cuenta en el diseño, como la distribución del alumnado en las diferentes actividades, o la organización del tiempo, entre otros.

Ya en la tercera parte, a modo de ejemplo, exponemos nuestra **propuesta didáctica**, con las partes más relevantes de la misma.

Para finalizar, incluimos un apartado **a modo de conclusiones**, en el que presentamos algunas de las reflexiones alcanzadas tras la elaboración de este documento.

2. OBJETIVOS

2.1.OBJETIVO DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO:

Este trabajo de Fin de Grado plantea una propuesta de enseñanza-aprendizaje, en el área curricular de Conocimiento del Entorno, desde el juego simbólico, como medio de construcción de nociones básicas del tiempo histórico a través de diferentes formas de comunicación y representación: verbal, artístico y corporal desde un enfoque metodológico de talleres. Se trata de una propuesta para un grupo de alumnos de tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, con un nivel de cinco-seis años.

Parto de una perspectiva constructivista del aprendizaje, que se sustenta en que es el niño quien, en última instancia, reelabora su propio conocimiento y crea su propio aprendizaje. El niño aprenderá de forma activa a través de la interacción, de sus propias capacidades, sus esquemas previos y la exploración que a continuación realiza.

2.2.OBJETIVOS DEL GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL:

El objetivo fundamental del Título es formar profesionales, con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Infantil y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el artículo 14 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para impartir la etapa educativa de Educación Infantil.

Es objetivo del Título lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro de Educación Infantil, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo. Estos profesionales han de desarrollar estrategias didácticas tanto para promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional,

psicomotora y volitiva, como para diseñar y regular espacios y situaciones de aprendizaje en contextos de diversidad.

Por otra parte, entre los objetivos formativos del título se sitúan también los de lograr profesionales capaces de:

- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Actuar como mediador, fomentando la convivencia dentro y fuera del aula.
- 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 y con las familias.

2.3.COMPETENCIAS:

Los estudiantes del Título de Grado Maestro –o Maestra- en Educación Infantil deben desarrollar durante sus estudios una serie de competencias específicas del Título, de las cuales nuestro trabajo se relacionaría con las siguientes:

2.3.1. De formación básica:

- 2) Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos de 0-3 años y 3-6 años.
- 4) 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.
- 15) 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 en particular, de la televisión en la primera infancia.

2.3.2. Didáctico disciplinar:

- 8) Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- 9) Ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales y políticos a lo largo de la historia.
- 12) Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.
- 15) Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita.
- 28) 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.
- 29) Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.
- 30) Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- 33) Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

3. JUSTIFICACIÓN

El diseño curricular de la Etapa de Educación Infantil no aborda explícitamente contenidos de historia, muy probablemente por la fuerte incidencia de las teorías de Piaget sobre la limitación en la construcción de las nociones temporales, en la Etapa Infantil, a partir de los estadios evolutivos por él propuestos.

No obstante, se puede considerar, como plantean Sardans y Serra (2002), que los alumnos españoles de Educación Infantil, no difieren en capacidad intelectual, con los de otros países europeos en los que se tratan estos contenidos en la Etapa Infantil, mostrando los alumnos interés y disposición hacia los mismos, cuando se les presentan de manera adecuada.

No se puede ignorar la dificultad que plantea el tratamiento de la noción del tiempo histórico con los alumnos de Educación Infantil, que, inicialmente, solo tienen en cuenta el tiempo presente y la inmediatez por su estadio evolutivo, pero partimos de la premisa de que se puede desarrollar una conciencia del pasado, sin utilizar referencias cronológicas, pues a través de la literatura infantil, el niño tiene contacto con obras que se ambientan en distintos periodos históricos trasladando a los alumnos al pasado a través del relato, además se debe de añadir la referencia que también proporcionan las series infantiles de dibujos animados. Todo ello hace que los alumnos posean unas reseñas de aspectos vinculados a épocas históricas pasadas sobre algunos elementos de la vida cotidiana de nuestros antepasados (cuevas, castillos, aldeas, útiles y herramientas empleadas en el pasado...), algunos de los cuales pueden ser percibidos aún en el presente como legado del patrimonio artístico y cultural proporcionando referentes perceptibles a los alumnos, tal es el caso de Atapuerca, la villa romana de Almenara o de numerosos castillos dispersos por toda nuestra comunidad autónoma.

De acuerdo con Aranda¹ (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

¹ Aranda, A. M. (2011). La Didáctica de las Ciencias Sociales en el currículo de Educación Infantil. En M.P. Rivero Gracia, *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. (pp. 11-29). Zaragoza: Mira Editores, S.A.

implícitos en el currículo y ampliar los contenidos a tratar; Se podría abordar la Historia, por tanto, como un elemento más del proceso de socialización.

Considero que es un tema de interés, además de ser viable, para poner en práctica en un aula de niños y niñas de Infantil ya que como veremos más adelante, hay autores que defienden tal posibilidad, si los contenidos escogidos y la didáctica empleada son los adecuados.

La propuesta que se presenta tiene cabida dentro del marco regulador del currículum de la etapa de Educación Infantil establecido por el R.D. 1630/2006, en relación al área de Conocimiento del entorno, en el Bloque 3: Cultura y vida en sociedad, donde se indican los siguientes contenidos: Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo. A su vez, en relación al área de Lenguajes: Comunicación y representación se incide especialmente en la consideración del juego simbólico y de la expresión dramática como modo de dar cuenta del conocimiento del mundo por parte del alumno. A través del lenguaje oral, del lenguaje artístico (tanto plástico, como musical) y del lenguaje corporal, además de contribuir al desarrollo integral del alumno, se desplegará su imaginación y creatividad y su percepción de la realidad y de las relaciones entre el individuo y el medio.

La intervención educativa que se plantea en este trabajo parte de la opción metodológica adoptada por el centro educativo en el que desarrollé las prácticas, el colegio Santa María la Real de Huelgas, que mantiene una larga experiencia, en Educación Infantil, de trabajo mediante talleres integrales. Como estrategia fundamental se recurrirá al juego simbólico, dada la motivación que suscita en el alumnado aprender a través de una actividad lúdica y la adecuación para abordar los objetivos y contenidos que se plantean en la unidad didáctica propuesta.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. EL APRENDIZAJE DEL TIEMPO EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Como tantos otros aspectos, las categorías y nociones temporales no son innatas, sino que deben de adquirirse a través de un proceso de aprendizaje. Al respecto nos encontramos con las teorías clásicas de Piaget que parten del supuesto de una situación inicial de confusión temporal en el niño a partir de la cual se iniciaría un proceso de construcción de las categorías temporales por medio de tres etapas sucesivas: el tiempo vivido, el tiempo percibido y el tiempo concebido. La primera de las etapas hace referencia a la experiencia vivida directamente por el alumno, en cambio, para desarrollar la construcción del tiempo percibido, Trepát (1998) plantea que la música a través del ritmo, contribuye particularmente, al establecer duraciones iguales en el tiempo, de la misma manera que el ritmo de las estaciones supone reconocer elementos en común que se suceden con el paso del tiempo. La etapa del tiempo concebido abarcaría un periodo vital ajeno a la Educación Infantil, por lo que no nos detendremos en ella.

Estos planteamientos clásicos de Piaget han sido cuestionados, entre otros por Bruner, quién considera que la diferencia entre el aprendizaje del adulto y del niño sería de género pero no de grado, poniendo en duda los estadios piagetianos.

Son numerosos los estudios que se han desarrollado sobre la concepción y evolución del concepto tiempo en relación con las distintas etapas educativas, reflejados por Asensio, Carretero y Pozo (1989) dando una visión de conjunto.

Desde las teorías clásicas, el aprendizaje del tiempo sería un poco posterior e indisoluble del aprendizaje del espacio (Asensio, Carretero y Pozo, 1989). Por otra parte, Trepát hace referencia a Antonio Calvani (1988), quien muestra en sus investigaciones que los niños y niñas de 3 a 6 años ya disponen de algún tipo de representación temporal, lo que permitiría abordar el aprendizaje de la historia.

Calvani plantea que los problemas del aprendizaje no derivan tanto de las incapacidades de los niños y niñas como de los contenidos seleccionados y, principalmente, de su tratamiento didáctico. En este sentido, los niños serían capaces de ordenar y reconstruir los acontecimientos de un relato con mínimos errores si mantiene una estructura adecuada:

Marco	Introducción del protagonista y del contexto en que se desarrolla la acción.
Acontecimiento inicial	Acción que sirve para poner en marcha el relato.
Respuesta externa	Reacción que comporta la decisión del protagonista de adoptar un comportamiento concreto.
Tentativa	Acción o serie 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 para propiciar la reconstrucción del mismo con pocos errores temporales, según Nancy L. Stein y Christine G. Glen (Rivero, 2011, p.58)

También Kieran Egan² se muestra partidario de abordar en la etapa infantil la enseñanza y aprendizaje de la historia, partiendo de la capacidad de los alumnos de generar imágenes mentales sobre hechos no experimentados o vividos por ellos mismos a través de la imaginación y la fantasía.

4.2.EXPERIENCIAS EN EDUCACIÓN INFANTIL SOBRE EL TRATAMIENTO DE LA HISTORIA.

Además de los planteamientos teóricos referidos en el apartado anterior, encontramos también algunas experiencias llevadas a la práctica en aulas de Educación

² <http://www.educ.sfu.ca/kegan/default.html>.

Infantil que nos permiten seguir justificando la inclusión de este tipo de contenidos en la primera etapa educativa³.

Díez Navarro (1995), en su obra *La oreja verde de la escuela*, presenta varias propuestas de trabajo por proyectos, que han sido llevados a cabo en aulas de Educación Infantil. Uno de ellos, “Queremos un diplodocus”, por ejemplo, fue determinado por los alumnos, cuando en una asamblea, uno de los niños contó que le habían comprado un dinosaurio. A partir de ahí, el resto de sus compañeros comenzaron a hacer preguntas sobre estos animales, a interesarse por el tema en cuestión y a aportar ideas de cómo podrían obtener más información, además de actividades que se podrían hacer al respecto. Las familias y otros alumnos de cursos superiores ayudaron en esta tarea, ofreciendo sus conocimientos y aportando abundantes materiales y recursos. Los resultados más destacables, entre otros, fueron la colaboración existente entre las distintas clases de infantil, el entusiasmo de trabajo que derivó en otros temas de temática similar y una ampliación en su vocabulario, además de comprobar cómo el alumno evolucionó en su pensamiento “mágico”, hacia uno más lógico debido a los conocimientos adquiridos a lo largo del desarrollo de esta experiencia.

En otra ocasión trabajaron el proyecto “¿Eran guapos los egipcios?”, motivado por el viaje que habían realizado los padres de una alumna que tras el periodo de vacaciones, llevó al aula postales de Egipto que mostraba, mientras contaba historias de faraones y momias, lo que despertó la curiosidad en el resto de compañeros, quienes durante todo el día siguieron hablando sobre ello. Una vez más, buscaron materiales y libros para documentarse y desde sus conocimientos previos, surgieron nuevas ideas de actividades para realizar, con un amplio abanico de posibilidades, desde representaciones, experimentos para comprobar cómo arrastraban los bloques para hacer pirámides los egipcios, uso de jeroglíficos, buscar Egipto en una bola del mundo, hasta charlas para las que previamente prepararon las preguntas que les inquietaban sobre aquella época y sus gentes. De nuevo, los resultados fueron gratamente satisfactorios; tal y como dice la autora “hay que hilvanar el hilo del cotidiano deseo de saber del niño con el conocimiento en mayúsculas”.

³ En Guix. Elements d'acció Educativa se recogen algunas experiencias. En el nº 241 la del CEIP Solé Sardans, de Manresa sobre una experiencia de Historia en educación infantil versada en la Edad Media (el tiempo de los castillos) y en el nº 245 la del C.P. Joanot Martorell, de Santa Pola, sobre la Prehistoria.

También encontramos referencias de experiencias similares en la obra de Cooper (2002), como el caso, por ejemplo, que expone de Catherine Garside, una estudiante de 4º curso de la especialidad de historia, que durante varios días estuvo en una guardería de infantil, situada en una zona urbana y multicultural, y donde ayudó a un grupo de niños/as a crear una zona de juego de un castillo, apoyando su juego y evaluando nuevos aprendizajes.

Para comenzar, investigó acerca de los conocimientos previos de los alumnos a partir de una serie de preguntas en relación al tema, en asamblea, para pasar después a contarles dos cuentos sobre castillos, de manera que se comenzaba a relacionar lo que ya sabían con nuevos conceptos y vocabulario. Como se suele hacer normalmente, en este caso, después de la lectura, de nuevo hablaron todos sobre lo que se había leído, comentando personajes, elementos que aparecían y acontecimientos, y entusiasmados, quisieron pasar enseguida a realizar dibujos.

Durante los días posteriores se hicieron nuevas lecturas, comparando con las anteriores y con las cuales, Catherine pudo comprobar que ahora las respuestas de las preguntas que ya hiciera, eran más amplias y utilizaban un vocabulario más técnico y relacionado con el contenido que desarrollaban. Una vez hecho esto, llegó el día en que debían construir el ansiado castillo, con el que dedicaban gran parte del tiempo al juego libre, mientras tomaban la identidad de personajes de los relatos y actuaban como tales, cambiando cada cierto tiempo de papel mientras lo anunciaban y hablaban entre ellos de lo que estaban haciendo a cada momento, si bien, la estudiante pudo observar cómo no se jugaba como grupo, sino individualmente o por parejas (lo que puede deberse al carácter egocéntrico que aún conservan los niños/as de estas edades).

Observándolos, destacaba también el hecho de que “el juego de simulación de los niños parecía una combinación creativa de acontecimientos de distintas historias: sus propias interpretaciones”, es decir, los acontecimientos no se producían en sucesión. No obstante, más tarde, prepararon un *role-play* que consistía en un ataque previsto a un castillo (basado en una historia auténtica) y en la que la propia Catherine participaba en el papel de rey, mientras les contaba lo que se estaba preparando y cómo tendrían que actuar. Comprobó entonces que los niños jugaban más que antes en grupo y

representaron la historia secuenciando los hechos correctamente, además de añadir otros nuevos.

Un último ejemplo es “*El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil*”; este artículo versa sobre el tratamiento de la historia en esta etapa, concretamente en dos colegios de Murcia, donde se han realizado una serie de experiencias que han tenido gratos resultados en su aplicación y en la que nos ponen en antecedentes con un breve marco teórico a modo de justificación y la metodología en que fundamentan su práctica educativa.

El aula, dividido por rincones, cuenta con uno al que los niños han llamado “rincón de los tiempos” y el cual es decorado de una u otra manera según el periodo de la historia que se esté dando en ese momento, pasando por una cueva o un castillo medieval, para lo que han utilizado todos los recursos a su alcance, pero sobre todo, mucha imaginación para hacerlo posible.

Alejándose de la afirmación de que el niño “sólo puede aprender desde lo concreto, lo manipulativo y lo conocido” (Pérez Egea, Baeza Verdú y Miralles Martínez, 2008), es decir, desde su entorno más próximo, y apoyándose en las teorías de Egan o Nadal, quienes critican esta postura, los docentes encargados de este proyecto, consideran que, en efecto, con toda la información que el niño tiene a su disposición en la actualidad y atendiendo a las conclusiones a las que llega Nadal (2002) en su tesis doctoral⁴, se pueden abordar ámbitos temporales distantes del presente con el alumnado de Educación Infantil.

Así pues, y desde un enfoque constructivista y de aprendizaje significativo, este grupo de maestros/as comienzan con la fase inicial, que, como requiere este tipo de metodologías, no es sino indagar sobre los conocimientos previos de que constan los alumnos y alumnas en relación al tema que se desarrolle, para tenerlos en cuenta durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y comenzar la planificación desde

⁴ NADAL, I. (2002): “Lo cercano y lo lejano como criterio de ordenación de los contenidos del currículo de Ciencias Sociales”, en: *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 32, pp. 29-40, donde se hace referencia a las conclusiones obtenidas en su tesis doctoral, en la que somete a crítica el principio de lo cercano a lo lejano. En su investigación comprobó que al mostrar a niños y niñas imágenes pertenecientes a lugares lejanos, el porcentaje de aciertos fue superior al de los correspondientes al mundo más próximo.

éstos. Se plantean dos preguntas clave: ¿qué sabemos de...? y ¿qué vamos a hacer para saber más?

Después vendrán las actividades y la búsqueda de documentación sobre el tema de estudio, a partir de la investigación de textos e imágenes, el juego simbólico, la imaginación y la creatividad, entre otros muchos, contando con la colaboración de otros agentes de la comunidad educativa como son las familias, que tienen un papel fundamental en la formación de estos niños y niñas.

4.3.LA METODOLOGÍA DE TALLERES INTEGRALES.

Las posibilidades metodológicas existentes son variadas y su elección va a depender en gran medida de las intenciones educativas que nos planteemos. En este caso particular, voy a tomar como referencia la metodología de los llamados “talleres integrales” y que viene utilizándose en el centro Santa María la Real de Huelgas desde hace 22 años. Según Trueba (2000), consisten en espacios físicos en los que se reúne material específico sobre un tema para el trabajo individual o de grupo. Con su puesta en marcha se pierde el concepto de aula clásica, en tanto que cada espacio no se considera exclusivo para un grupo de alumnos y su profesor, sino que pasa a ser de uso común, de la misma manera que también lo hace el material y demás recursos empleados.

La elección de esta propuesta metodológica viene motivada porque he podido observarla y experimentarla directamente durante mi periodo de prácticas correspondiente al Practicum II, permitiéndome apreciar sus posibilidades con las ventajas y limitaciones que ésta posee; además, ha servido como fuente de inspiración para la propuesta que se desarrolla en este trabajo.

Los talleres integrales conllevan trabajar algunos de los principios metodológicos esenciales en Educación Infantil y que se contemplan en el currículum de etapa, como por ejemplo:

- **Motivación:** componente fundamental para que se produzca un aprendizaje significativo. A la hora de planificar, tenemos presente los intereses del grupo, porque de esto depende que el niño sienta curiosidad por los contenidos que queremos trabajar.
- **Aprendizaje significativo:** Partimos de los conocimientos previos que poseen los alumnos para construir en base a éstos los nuevos aprendizajes, estableciendo relaciones entre ellos para que modifiquen los conocimientos que tenían hasta el momento, hacia unos más concretos y acertados.
- **Globalización:** planificando de manera que todas las áreas que se deben trabajar estén estrechamente relacionadas entre sí.
- **Individualización y atención a la diversidad:** Se respeta el ritmo y necesidades individuales de cada alumno; conociendo estos aspectos planificamos en función de ellos, adecuando las sesiones para que la respuesta educativa se ajuste a sus demandas, motivaciones e intereses, entre otros factores.
- **Socialización:** fomentando situaciones que favorezcan la interacción.
- Todo ello desde un **ambiente de seguridad y confianza**, procurando que las relaciones que se establezcan con los adultos y entre sus iguales sea positiva.

Siguiendo con algunas de las características de este método, una de las condiciones básicas es la existencia de una disposición de todos los docentes implicados y renunciar a un “*espacio propio*”, tal y como dice Trueba (2000), además de estar en permanente coordinación entre ellos, aspecto que si bien se destaca aquí, es en general importante, sobre todo durante esta etapa educativa y que también se contempla en el currículum de segundo ciclo de Educación Infantil de la Comunidad de Castilla y León.

Algunas de las ventajas de este método según Trueba (2000), son:

- Cada aula se destina a un tema específico, reuniendo todo el material relacionado en ese espacio, ganando espacio más recursos para las tareas.
- Se aprovechan espacios del Centro que normalmente no utilizaríamos: escaleras, pasillos, vestíbulo y cualquier rincón que pueda ser transformado y usado didácticamente.
- Hay un ahorro considerable al comprar material, ya que se compra para el taller que lo necesite, lo que posibilita mejoras y nuevas adquisiciones.

- Todo es de todos. Los alumnos aprenden a compartir los materiales y el espacio que utilizan, ayudando a superar el egocentrismo característico de estas edades.
- Se crean hábitos de orden al repetir diariamente tareas como limpiar o colocar, fomentando el desarrollo de la autonomía personal.
- Son talleres flexibles, abiertos y dinámicos que atienden a las necesidades e intereses del niño, siendo básicamente a estas edades el juego. Por tanto, aprenden jugando.
- Desarrollan la creatividad e imaginación por la disponibilidad de técnicas de expresión.
- Se cambia de actividad con frecuencia, evitando el aburrimiento y pérdida de interés en la tarea que desempeña.

4.4.EL JUEGO COMO RECURSO PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.

Una definición de juego educativo la podemos encontrar de Andreu Andrés y García Casas quienes lo definen como “aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” (Andreu Andrés y García Casas, 2000, p. 122).

Para López Chamorro (2010), el juego se utiliza para el aprendizaje de actividades y actitudes necesarias para la vida ya que facilita la transmisión de valores, normas de conducta, resolución de conflictos y desarrollo de la personalidad. “Jugar en este sentido es una escuela para la vida y para la paz. Es la forma más cálida de aprendizaje, de socialización y de aprendizaje, de socialización y de convivencia”. (Zeledón y Vicarioli, 1988:76)

Llanos (1988) afirma: “A través del juego, el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. Es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor” (Llanos, 1988:26).

El niño jugando expresa sentimientos, ideas y fantasías, la forma de relacionarse con los demás, conoce los objetos que rodean el ambiente, su cultura y su mundo; desarrolla su creatividad y estimula la expresión corporal, oral y gráfica. En esta dinámica, donde se mezcla realidad y fantasía, el niño va encontrando su propia identidad (Dinello, 1989).

Plantear actividades de forma lúdica entusiasma al niño. Supone que los alumnos hagan aprendizajes significativos por sí solos, son ellos los que construyen mecanismos para adquirir conocimientos. El niño aprende mediante el juego y fomenta su pensamiento creativo, la experimentación y la imaginación.

Cooper (2002) considera que a través del juego “simulado”, los niños, de manera individual o en grupo, pueden construir sus propias interpretaciones de periodos pasados de la historia, tomando como referencia cuentos, imágenes y visitas trabajadas previamente en el aula, con trabajo de documentación y búsqueda de fuentes, por ejemplo. Después, son los propios niños quienes tras escuchar una historia del pasado la reconstruyen espontáneamente en su juego.

Resaltando aún más, si cabe, la importancia del juego, éste les permite examinar escenarios ajenos a su propia experiencia, mediante interpretaciones de roles en los que se ponen en el papel de otros personajes, adoptando sus movimientos, gestos o expresiones; pueden, por tanto, “ser capaces de existir al mismo tiempo en dos mundos, el real y el imaginario, creando símbolos que constituyen el eje entre los dos mundos” (Cooper, 2002, p. 39).

También comprobamos cómo hay un progreso en el desarrollo del lenguaje, que surge en su juego necesariamente, “clarificando las palabras y conceptos nuevos”, haciendo uso de distintos tiempos verbales, construyendo oraciones complejas mientras interaccionan entre ellos, lo que ayuda a la socialización de los alumnos.

Aunque a estas edades el juego se va a ver más sujeto por la fantasía del niño que por la auténtica imaginación histórica, éste trata de identificarse con personas del pasado y de “trasladarse” a tiempos pasados, lo que puede suponer el inicio de un continuo, en el que, con el tiempo, y alcanzando una progresiva madurez, la fantasía

vaya pasando a un segundo plano, cobrando cada vez mayor importancia la investigación de lo que se conoce, como señala Thomas⁵.

Los niños de guardería no son demasiado pequeños para que se les ofrezcan experiencias de juego y literarias que los ayuden a desarrollar la capacidad de buscar más adelante visiones y puntos de vista alternativos, y a empezar a pensar en el carácter y en el motivo.

THOMAS, (1993)

⁵ En Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la Educación Infantil*. Madrid: Morata, p.37.

5. CONTEXTO DE INTERVENCIÓN

5.1.EL CENTRO EDUCATIVO.

La propuesta didáctica está pensada para realizarse en un contexto concreto, el centro escolar Santa María la Real de Huelgas. Por ello, consideramos pertinente hacer una breve mención al mismo y a sus características más notables.

Se trata de un centro educativo concertado, de carácter confesionalmente católico y de titularidad privada, está situado en una zona urbana y céntrica de la ciudad de Valladolid y las familias se encuadran en un nivel sociocultural medio-alto. En general, padres y madres muestran interés por la educación que reciben sus hijos y colaboran, en la medida de lo posible, en su desarrollo y en las actividades que se llevan a cabo en el colegio y en casa.

A partir de los recursos educativos con los que cuenta y con una oferta de servicios que se ajustan a las demandas que presentan las familias el centro educativo se plantea como objetivo principal que el alumno desarrolle una educación integral y de calidad en la que los alumnos se sientan los protagonistas de su propio aprendizaje, dentro de un ambiente seguro, afectivo y de comprensión, siendo estas las señas de identidad principales del centro.

Cuenta con un **Plan de Convivencia** en el que interviene toda la Comunidad educativa. La finalidad del mismo es que el alumno alcance la competencia social y ciudadana, donde progresivamente adquiera un conocimiento y aceptación, no sólo de sí mismo, sino también del resto de compañeros con los que convive a diario, respetando y tolerando las diferencias, intereses y cualidades personales de cada individuo.

Su **Plan de Atención a la Diversidad** busca atender a todos los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales, siguiendo el protocolo de actuación reflejado en este documento. Siempre que sea posible, el alumno en cuestión contará con la ayuda de su tutora, quien se encargará de las adaptaciones que fueran necesarias

si las dificultades de aprendizaje del niño son menores y pueden ser salvadas dentro del propio aula, contando, si fuera necesario con una profesora de apoyo o especialistas según el caso concreto, todo ello con la finalidad de que el niño desarrolle todas sus capacidades al máximo nivel posible, atendiendo sus necesidades individuales.

Debido a la creciente demanda y por la importancia de dominar una lengua extranjera, el colegio cuenta con una **sección bilingüe** que se imparte también en la etapa de Educación Infantil, siendo su objetivo principal familiarizar al alumnado con los sonidos, ritmos y entonación característicos de este idioma e introducir algunos aspectos de la lecto-escritura de manera progresiva.

Como se puede apreciar en la página oficial del colegio Santa María la Real de Huelgas, cada una de las etapas formativas ha elaborado su propio **plan de fomento de la lectura**, con el objetivo de que alumnos y alumnas, de manera voluntaria, participen en las actividades que se llevan a cabo y adquieran progresivamente afición y disfrute con la lectura. Así, no sólo se fomenta que el alumnado lea, sino que también se trabajan otros aspectos relacionados con la lectura como la creatividad, la comunicación, comprensión y expresión oral y escrita, etc.

5.2.LOS TALLERES INTEGRALES.

En el colegio Santa María la Real de Huelgas hay un total de 6 talleres: plástica, psicomotricidad, matemáticas, lenguaje, experiencias y de música y disfraces. Son varias las opciones posibles, pero en nuestro caso, cada grupo cuenta con un aula o taller de referencia en el que se puede pasar más tiempo que en otros según las necesidades; además, grupo y profesor permanecen estables, siendo todo el conjunto el que va rotando a lo largo de la jornada por los talleres, según el horario fijado.

En este centro cada taller se encuentra organizado por rincones, siendo uno de ellos el de lectura o biblioteca. Según Nimerovsky (2009), es importante que exista diversidad y calidad en los textos, modificando e intercambiando con otras aulas la selección de libros, revistas o periódicos frecuentemente, para que los niños siempre tengan curiosidad por consultar las novedades que hay, algo que, de estar siempre los

mismos libros, no ocurriría. Se incluyen también aquellos que suelen traer los propios alumnos para compartir. Añadiremos también producciones propias, como cuentos o historias inventadas por los niños e iremos realizando una serie de diarios de los distintos periodos de la historia que trabajaremos a lo largo del curso. Iremos añadiendo poco a poco la información que vayamos compilando a partir de imágenes, textos de libros, dibujos, historias, etc. Se incorporarán a la biblioteca durante el tiempo que dure cada trabajo, documentos de todo tipo relacionados con el tema: desde cuentos, cómics y otros, hasta dvd's y cd's de música o juegos para internet; creemos conveniente incorporar también estos últimos recursos y que estén a su alcance por constituir, el formato audiovisual, parte de su contexto cotidiano de vida en el marco extraescolar.

En la propuesta que se plantea utilizaremos como recurso metodológico fundamental el juego, instrumento didáctico muy adecuado a esta etapa educativa por los beneficios que ofrece para el desarrollo psicomotriz, afectivo y social del alumno, como en efecto, comprobamos, al ver el entusiasmo con el que el niño desempeña cualquier actividad lúdica. Además, si bien nos sirve como medio para conseguir los objetivos planteados, el juego es, en sí mismo, un contenido que no sólo se puede, sino que se debe enseñar, por lo que atenderemos también a este aspecto.

Recojo aquí las características principales que hace a este respecto Garaigordobil⁶ (2003, citado por Navarro Guzmán y Martín Bravo 2010):

- El juego como actividad de **placer**, siendo positiva para aquel que la practica, por la **libertad** que ofrece.
- Es un **proceso** sin metas, que no llevan al alumno a la frustración.
- Implica **acción**. Jugar es hacer, y siempre hay una implicación activa por parte del jugador.,
- Es **ficción**. El niño se evade de la realidad y de las obligaciones que impone.
- Es una **actividad seria** en la que el niño pone toda su atención e interés, que implica gran **esfuerzo** por su parte para realizarla.

⁶ En su obra *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años* de 2003, donde Garaigordobil define el juego en base a siete características.

La agrupación del alumnado está directamente relacionada con las actividades que se plantean en cada momento. Recurriremos a la distribución de tareas en diversas agrupaciones: de gran grupo en la asamblea y rutinas, parejas o pequeños grupos y de carácter individual en la ejecución de fichas.

El periodo que se dedica a las tareas depende de las circunstancias, interés y motivación del alumnado, aspecto esencial para conseguir un aprendizaje significativo. Por ello, está abierto a cambios y modificaciones y se tienen en cuenta los imprevistos que puedan surgir (Trueba, 2000).

El tiempo que se pasa en los talleres depende del día, pero por lo general, no excede de una hora, máximo dos. No obstante, Trueba (2000) advierte a este respecto: el tener unos talleres con una temática específica, no quiere decir que en él sólo podamos trabajar esta materia, nada más lejos de la realidad. Además, hay que tener en cuenta, que en Educación Infantil, como ya sabemos, todos los contenidos están estrechamente relacionados entre sí, de manera que, en una misma actividad trabajamos lenguaje, lógica matemática, motricidad, expresión artística, etc.

5.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS.

Esta propuesta didáctica está pensada para realizarse con alumnos/as de entre 5 y 6 años, es decir, de 3º de Educación Infantil. Para que esta propuesta se adecue a su nivel de desarrollo es importante que conozcamos las características propias de estas edades, para lo cual vamos a tomar como referencia las aportaciones hechas por Piaget en su teoría del desarrollo intelectual, hablando del que probablemente es, el aspecto más conocido de su teoría: los estadios o etapas del desarrollo, que se dividen en:

- Estadio sensoriomotriz (0-2 años).
- Estadio preoperacional (2-7 años).
- Estadio de las operaciones concretas (7-11 años).
- Estadio de las operaciones formales (De 11 a 15 y en adelante).

El estadio preoperacional (2-7 años).

En la etapa preoperacional se hace evidente cómo el desarrollo integral del niño no se puede separar de su acción, de su práctica y movimientos en un contexto particular. El poder moverse y actuar en el mundo le da oportunidades para desarrollar su pensamiento, relacionarse con otros y aprender visiones del mundo y formas de convivencia social, crearse un sentimiento propio de sí mismo y de los otros.

El **desarrollo simbólico**, que distingue a los niños a estas edades, caracterizará a los alumnos destinatarios de la propuesta, lo que supone que en este momento no requieren de la presencia de los objetos para entenderlos; esto les permite utilizar el lenguaje, imitar a otros, copiar modelos de objetos y experiencias previas. También se caracteriza porque el niño empieza a ser capaz de resolver problemas de manera intuitiva, por ejemplo al hacer una torre de bloques.

En el **aspecto físico-motriz**, se observa en los niños y niñas una mayor coordinación y control de sus movimientos corporales. De la misma forma, el conocimiento de su esquema corporal es prácticamente completo a nivel externo y empieza a interesarse por las partes internas; Su equilibrio se ve mejorado y ya son capaces de mantenerse de puntillas varios minutos. Presentan también, en general, un aumento considerable en el dominio de la motricidad fina que le permite realizar labores más complejas y minuciosas, por lo tanto, ya posee una mayor autonomía personal.

En cuanto al desarrollo del **lenguaje**, su aparición permite al niño el intercambio con otras personas y consigo mismo, y expresar sus sentimientos, necesidades y deseos personales, con un vocabulario que se ve ampliado, llegando a dominar alrededor de unas 2500 palabras. No solo se comunica con los demás, sino que además puede pensar (lenguaje interiorizado). “Esta capacidad le lleva a poder reconstruir acciones y hechos pasados y a visualizar o anticipar acontecimientos futuros” (Tarrés Corominas, 2013).

A nivel **conductual y emocional**, y como ya mencionáramos anteriormente, el niño, que ya es más independiente, conserva aún el egocentrismo propio de estas edades, si bien, reconoce sentimientos y emociones en los demás y se puede observar que en mayor medida, juega y comparte juguetes y otros objetos con los demás.

Le gusta sentirse importante y saberse protagonista, además de que se le otorguen ciertas responsabilidades. En el aula, desde hace tiempo se viene utilizando la figura del “encargado” o “protagonista de la semana”, con lo que se trabajan estos dos aspectos.

No obstante, el niño cuenta aún con varias limitaciones como son el egocentrismo, la irreversibilidad y la focalización –o centración-.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA:

Una mirada al pasado a través de la Prehistoria.

6.1. PRESENTACIÓN:

Desde siempre, el ser humano se ha preocupado por conocer y comprender su pasado, la evolución de sí mismo y de los demás seres vivos y de su adaptación al medio a lo largo del tiempo.

La Prehistoria, es una de las etapas históricas que en la actualidad sigue despertando gran curiosidad en grandes y pequeños y de la que queda mucho por conocer. Son numerosas las cuestiones que se plantean en torno a ella, por lo que, aún hoy, son muchos los descubrimientos e investigaciones que se hacen de restos fósiles, huesos y objetos que nos permiten conocer cómo eran y cómo vivían los seres vivos que habitaban la Tierra hace millones de años y cómo era la vida de los primeros grupos humanos. Uno de los lugares más ricos a este respecto es el del yacimiento arqueológico de Atapuerca, situado en Burgos y en el que constantemente se producen nuevos hallazgos que permiten avanzar en el estudio de este fascinante periodo de la Historia.

6.2. JUSTIFICACIÓN:

Consideramos trabajar la unidad didáctica referente a la Prehistoria por ser un contenido que, si bien no se encuentra implícito dentro del currículum de etapa, apoyándonos en el punto de vista de algunos autores relevantes y otras experiencias ya realizadas, creemos que puede ser una temática apropiada para abordar en Infantil por la fascinación que niños y niñas muestran en torno a este contenido convirtiéndose en un eje motivador para el alumnado, al tiempo que les permita iniciarse en la adquisición de nociones básicas de tiempo histórico. Ello puede propiciar una disposición del alumnado, en las siguientes etapas educativas, hacia el aprendizaje de contenidos históricos.

6.3.NIVEL:

Esta unidad didáctica está destinada a un grupo heterogéneo de 24 alumnos y alumnas de entre 5 y 6 años de 3º de Educación Infantil. Esto significa que cada uno de los miembros que conforman el grupo clase tiene unas necesidades, intereses y deseos particulares que tenemos que atender en todo momento a través de una educación individualizada y respetando tales características.

El ritmo de aprendizaje de cada uno de los alumnos se tiene en consideración y se respeta igualmente, dando las mismas oportunidades a todos para formarse adecuadamente, adecuando las actividades para que todos puedan participar y conseguir logros sin llegar a sentir frustración ni fracaso en ningún momento.

6.4.OBJETIVOS GENERALES.

Nuestra programación toma como referente los **objetivos generales de etapa** recogidos en el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil establecido por el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre.

Tales objetivos pretenden contribuir al desarrollo de ciertas capacidades que han de ser adquiridas al final de la etapa y que permitan a los alumnos/as:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
2. Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
4. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
5. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
6. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

7. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

6.5.OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA ESTA PROPUESTA:

- Conocer algunos de los aspectos característicos del periodo prehistórico.
- Comparar su forma de vida con la nuestra.
- Buscar información en diferentes fuentes para documentarse.
- Compartir y explicar con sus compañeros la información que van recogiendo.
- Conocer y aplicar el vocabulario específico del tema tratado.
- Experimentar con otros medios de expresión y comunicación.
- Utilizar diferentes técnicas plásticas en sus creaciones.
- Conocer algunos de los instrumentos de percusión.
- Mostrar interés y valorar nuestro patrimonio cultural y la importancia de su conservación.

6.6.RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS:

Las competencias básicas que se deben adquirir en la etapa de Educación Infantil, son un total de ocho, tal y como establece la LOE:

- Competencia en comunicación lingüística.
 - Compartir y explicar a sus compañeros la información que van recogiendo.
 - Conocer y aplicar el vocabulario específico del tema tratado.
- Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico.
 - Conocer algunos de los aspectos característicos del periodo prehistórico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
 - Buscar información en diferentes fuentes para documentarse.
 - Compartir y explicar a sus compañeros la información que van recogiendo.

- Competencia social y ciudadana.
 - Conocer algunos de los aspectos característicos del periodo prehistórico.
 - Comparar su forma de vida con la nuestra.
 - Mostrar interés y valorar nuestro patrimonio cultural y la importancia de su conservación.

- Competencia cultural y artística.
 - Emplear diversos medios de expresión y comunicación.
 - Utilizar diferentes técnicas plásticas en sus creaciones.
 - Conocer algunos de los instrumentos de percusión.
 - Mostrar interés y valorar nuestro patrimonio cultural y la importancia de su conservación.

- Competencia para aprender a aprender.
 - Buscar información en diferentes fuentes para documentarse.
 - Compartir y explicar a sus compañeros la información que van recogiendo.

6.7.CONTENIDOS:

- Elementos que caracterizan la Prehistoria: animales, vivienda, útiles, manifestaciones artísticas.
- Cambios en la forma de vida prehistórica respecto a la actual.
- Fuentes para documentarse y obtener diferentes informaciones.
- Interés por compartir y explicar la información que van obteniendo con el resto de compañeros.
- Vocabulario específico relativo a la Prehistoria.
- Utilización de medios de comunicación y expresión plástica, corporal y musical.
- Agrado por la realización de actividades de carácter plástico, corporal y musical relacionadas con la Prehistoria.
- Los instrumentos de percusión y su uso.
- Identificación de elementos que corresponden al mismo periodo histórico y diferenciación de otros.

- Contextualización de lo aprendido en el aula.
- Valoración e interés por nuestro patrimonio cultural.

6.8.TEMPORALIZACIÓN:

Se llevará a cabo durante un periodo aproximado de un mes que puede verse prolongado por la motivación e interés que muestren los alumnos/as o por actividades que se alarguen en el tiempo, como suele ocurrir en muchas ocasiones, pues la previsión de lo que llevará realizar una actividad puede verse afectada por muchos factores que requieran que modifiquemos el calendario previsto.

Durante los primeros días haremos mayor hincapié en indagar cuáles son los conocimientos previos de nuestros alumnos y saber qué les gustaría aprender sobre la Prehistoria, para preparar materiales adecuados que les faciliten las respuestas a sus preguntas, de manera que este tiempo nos sirva principalmente para documentarnos y poder empezar a trabajar sobre ella posteriormente, a partir de lecturas de cuentos, enciclopedias, etc., visionado de películas, etc.

Después de este trabajo previo, empezaremos a desarrollar las actividades planificadas; aunque nos hemos centrado en actividades más vinculadas con la expresión corporal, musical y plástica, dada la estrecha relación que existe entre las distintas áreas en esta etapa educativa, estaremos trabajando constantemente contenidos de otras áreas.

El tiempo dedicado a cada sesión dependerá de la actividad a realizar, pudiendo utilizar para una misma actividad dos o tres sesiones según la extensión e importancia de la misma. Se procurará, no obstante, que la actividad no se prolongue demasiado en el tiempo, intentando cambiar de tarea a menudo para que no se acabe perdiendo el interés y la atención, que a estas edades es reducida. Además, entre actividades recurriremos a cuñas como el uso de canciones, pequeños ejercicios motrices o juego libre, etc., en un periodo de tiempo que servirá como distensión para el alumnado, favoreciendo que éste pueda centrarse plenamente en la labor que toque hacer a continuación.

En cada una de las actividades desarrolladas más adelante se especifica la duración aproximada que tendrá cada una de ellas.

6.9.MATERIALES Y RECURSOS:

Los **recursos personales** necesarios son, en primer lugar y principalmente, la figura del maestro/a, quien además cuenta con la colaboración de otros educadores, así como de las familias.

En cuanto a los **recursos materiales**, estos se especifican detalladamente en cada una de las actividades que planteamos.

6.10. ACTIVIDADES:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9-10	Psicomotricidad	Rutinas	Rutinas	Rutinas	Rutinas
10-11,30	Lenguaje/ Inglés	Matemáticas	Plástica	Matemáticas	Inglés/ Lenguaje
11,30-12	RECREO				
12-13	Plástica	Música y Disfraces	Psicomotricidad	Experiencias	Plástica
13-14	Matemáticas	Lenguaje	Matemáticas	Lenguaje	Plástica

Taller de Plástica.

Actividad:	“Una mascota prehistórica”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imaginar y dibujar una mascota de la Prehistoria. ▪ Expresarse a través del dibujo.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El dibujo como medio de expresión. ▪ Imaginación y creación de personajes.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 20 minutos aproximadamente.

Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Folios (blancos, de colores). ▪ Ceras (blandas y duras), rotuladores.
Desarrollo:	<p>El alumno debe dibujar una mascota o personaje relacionado con la Prehistoria, utilizando uno de los materiales que ofrezca el docente, como ceras blandas y duras o rotuladores en el caso de este trabajo y ponerle nombre y título al dibujo que realice (frase sencilla, estructurada con sujeto, verbo y predicado),</p>

Actividad:	“Útiles para cazar”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construir herramientas. ▪ Desarrollar psicomotricidad fina.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construcción de objetos. ▪ Desarrollo de psicomotricidad fina.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 50 minutos.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Palos. ▪ Piedras. ▪ Cordel. ▪ Pegamento. ▪ Tijeras. ▪ Corcho Blanco y/o masa de modelar. ▪ Pinturas acrílicas.
Desarrollo:	<p>Tras estudiar las herramientas y útiles que se utilizaban en la Prehistoria para cazar y hacer otro tipo de trabajos y cómo se construían, serán los alumnos/as quienes fabriquen algunas de ellas siguiendo paso a paso las explicaciones del docente.</p>

Actividad:	“Vasijas de barro”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modelar con arcilla. ▪ Disfrutar utilizando distintas técnicas plásticas.

Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El modelado. ▪ Gusto por la expresión plástica.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 sesiones de 40 minutos aproximadamente.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arcilla. ▪ Moldes y herramientas de modelar. ▪ Agua. ▪ Trapos. ▪ Pinturas acrílicas (tonos rojizos, marrones y negros).
Desarrollo:	<p>Como siempre, el trabajo previo es fundamental. Antes de realizar la tarea principal, se ha debatido sobre los usos que se podrían dar a estos útiles, sobre cómo piensas que se hacían, etc. Después, se dará a cada alumno un trozo de arcilla o masa de modelar para realizar su vasija, dando una pequeña guía de cómo comenzar a trabajar con este material y cómo obtener la forma deseada. Atenderemos al alumnado y las preguntas y/o dificultades que le puedan surgir. Una vez finalizado el trabajo, se dejará secar. En otra sesión, decorarán sus vasijas con pinturas.</p>

Actividad:	“Una imagen prehistórica”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajar con distintas texturas. ▪ Estimular el sentido del tacto.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo del sentido del tacto. ▪ Texturas.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 40 minutos.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lana, algodón. ▪ Pinturas: ceras. ▪ Arena o similar (azúcar o sal pintada). ▪ Papel marrón o de aluminio. ▪ Tijeras y pegamento.
Desarrollo:	<p>El alumno, dada una imagen que representa una escena típica de la Prehistoria (una caza, por ejemplo), tendrá que completar la misma, utilizando para cada elemento un material diferente (el elefante, con lana para imitar el pelo, el algodón para el traje de la persona, papel marrón arrugado para la cueva, etc.).</p>

Actividad:	“La cueva de los trogloditas. El gran mural”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer el arte rupestre y los motivos que lo integran. ▪ Crear su propia cueva de pintura rupestre atendiendo a sus principales características (figuras esquematizadas, colores, etc.). ▪ Mostrar interés por las reproducciones artísticas.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocimiento de las pinturas rupestres. ▪ Utilización de técnicas plásticas para la creación de un mural. ▪ Aprecio por las reproducciones artísticas.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 a 2 sesiones de 50 minutos cada una.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Papel continuo marrón. ▪ Tijeras. ▪ Técnicas mixtas (ceras, acuarelas, acrílicos, elementos naturales...). ▪ Pinceles.
Desarrollo:	<p>Para darle aspecto de cueva, arrugaremos el papel de color marrón para que parezca piedra y después los alumnos, divididos en grupos, representarán los motivos rupestres característicos de esta época, además de otras escenas de su vida cotidiana, comparando así, la forma de vida actual con la pasada. Guiados por el docente, podrán utilizar varias técnicas. Antes de empezar a pintar, cada grupo habrá debatido qué parte hará cada uno y llegarán a un acuerdo de qué van a dibujar.</p>

Actividad:	“Manos rojizas”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Experimentar con los colores rojizos, marrones y negros, característicos de esta época. ▪ Desarrollar la destreza del punzado.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mezclas y tonalidades de color. ▪ Dominar progresivamente el uso del punzón.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 sesiones de 20 a 30 minutos cada una.

Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Folios. ▪ Pinceles. ▪ Acrílicos. ▪ Esponjas. ▪ Punzones ▪ Alfombrillas
Desarrollo:	<p>En un tiempo inicial el alumno tendrá que experimentar con los colores e irlos mezclando para obtener distintas tonalidades de rojos y marrones, que después utilizará para pintar su mano de varios colores y plasmarla en un folio. Una vez terminado, se dejará secar, y en una sesión posterior, se hará un punzado de la mano. Cuando ya tengamos la parte que nos interesa se añadirán al mural que ya hicieramos.</p>

Actividad:	“Maquillaje tribal”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer costumbres de culturas diferentes a la nuestra. ▪ Inventar un diseño tribal para maquillar la cara.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costumbres de otras culturas. ▪ Uso de la imaginación para creaciones propias.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 30 minutos.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Folios. ▪ Pinturas a elegir por el alumno. ▪ Pinceles (de elegir acuarelas o acrílicos).
Desarrollo:	<p>Previa a esta tarea, habremos hecho un trabajo de documentación sobre tribus actuales, que viven de forma similar a como se hacía en la Prehistoria y que pintan sus caras por diversos motivos, mostrándoles algunos ejemplos de ello. Daremos entonces a cada alumno un folio en el que está dibujado el perfil de un rostro que ellos deben completar. Primero, con las partes que falten (ojos, nariz, etc.), y después inventarán un diseño de pintura facial.</p>

Taller de Música y Disfraces.

Actividad:	“Nos vestimos como cavernícolas”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Confeccionar el disfraz de hombre de la Prehistoria. ▪ Conseguir un mayor dominio en el manejo de las tijeras. ▪ Practicar el trazo en zig-zag
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilización de las tijeras. ▪ Trazos en zig-zag.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De 40 a 50 minutos.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bolsas de basura de colores. ▪ Cartulinas. ▪ Tijeras. ▪ Pegamento.
Desarrollo:	<p>Antes de comenzar a trabajar, la profesora mostrará los modelos acabados y confeccionará uno a modo de ejemplo. Después, dado un patrón básico que el niño pueda seguir paso por paso, y con ayuda del docente –también pueden ayudar otros compañeros a los que se les dé mejor-, cortarán su bolsa para realizar el disfraz, pudiendo modificar algunos detalles decorativos del mismo (sin una manga, con dos, con “picos” al final del vestido, etc.). Se recortarán a su vez, varios trozos de cartulina para pegar en el traje, a modo de “manchas”.</p>

Actividad:	“Percusión y... música, maestro”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer instrumentos de percusión. ▪ Discriminar auditivamente instrumentos de percusión.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los instrumentos de percusión. ▪ Discriminación auditiva.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Varias sesiones.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instrumentos de percusión. ▪ Músicas/Grabaciones.

Desarrollo:	<p>Tras una asamblea en la que haremos preguntas sobre lo que creen que es la percusión y sobre lo que conocen a este respecto, explicaremos qué son y qué tipo de instrumentos entran dentro de esta categoría, realizando pequeños ejercicios, como: mostrar instrumentos de todo tipo, clasificando aquellos que consideran que pertenecen a este grupo. Hablaremos también del cuerpo como instrumento de percusión (al tocar las palmas, por ejemplo).</p> <p>También haremos hipótesis sobre qué creen que utilizaban en la Prehistoria para hacer este tipo de sonidos y pediremos que busquen algunos y los traigan para practicar con ellos, entre otras actividades.</p>
--------------------	--

Actividad:	“Al ritmo del tambor”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproducir ritmos con distintas partes del cuerpo. ▪ Moverse al ritmo de la música u otros sonidos.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El ritmo. ▪ Desarrollo de la coordinación motriz. ▪ Conocimiento del esquema corporal.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 a 15 minutos (trabajar en varias sesiones).
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tumbales o tambor. ▪ Músicas con diferentes ritmos.
Desarrollo:	<p>La profesora tocará los tumbales (o tambor) haciendo diferentes ritmos que deben seguir los niños de la misma manera (si toca más rápido deben correr, si toca lento ir andando lentamente, si para, detenerse...). El mismo ejercicio se realizará con grabaciones de música, más o menos lentas y tienen que moverse en consecuencia. Después tendrán que bailar siguiendo el ritmo.</p> <p>Tras un ritmo dado, el alumno tendrá que ejecutar el mismo con una parte de su cuerpo, aumentando la dificultad progresivamente a lo largo de las distintas sesiones.</p>

Taller de Psicomotricidad.

Actividad:	“Un baile prehistórico”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer distintos tipos de baile. ▪ Experimentar otros medios de expresión. ▪ Mostrar interés en la danza y disfrutar de ella.

Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilización de las danzas como medio de expresión. ▪ Disfrute de la danza y de la expresión corporal.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 sesiones 30-40 minutos aproximadamente.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Radiocasete o similar. ▪ Música elegida para el baile. ▪ Trajes realizados en el taller. ▪ Objeto para simular el fuego.
Desarrollo:	<p>Prepararemos una danza para realizar con los niños y niñas, utilizando música de danzas tribales actuales, como las africanas en las que predomina el uso de instrumentos de percusión y de las que adaptaremos los pasos a su nivel motriz e inventaremos otros.</p> <p>El contexto es una danza ritual en la que bailan en torno al fuego (un cono o similar), para pedir que la caza sea fructífera. Los alumnos, disfrazados con su traje de hombre de la prehistoria, tendrán diferentes roles.</p>

Actividad:	“Cuento motor: En busca de las presas”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representar gráficamente acciones, posturas y expresiones. ▪ Respetar las limitaciones y ritmos de los demás. ▪ Perfeccionar las habilidades motrices básicas.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El Cuento motor. ▪ Habilidades motrices básicas.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 20 minutos aproximadamente.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colchonetas. ▪ Aros. ▪ Banco. ▪ Picas.

Desarrollo:	Preparamos un circuito con distintos materiales que los alumnos deberán recorrer simulando una historia que iremos contando. El contexto es tener que ir en busca de presas para cazar, para obtener alimento, pieles, etc., por lo que los buscadores se ponen en marcha, debiendo resolver obstáculos por el camino, como arrastrarse por el suelo, saltar zanjas y otros, cruzar un río, pasar por un estrecho bosque teniendo que adecuar la postura corporal al mismo, subir cuevas...
--------------------	---

Actividad:	“A la caza del mamut”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representar personajes y roles relacionados con la caza en la prehistoria.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los roles: animales, cazadores, acechadores...
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 50 minutos.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trajes de cavernícola. ▪ Armas realizadas en el taller.
Desarrollo:	Se repartirán una serie de roles entre los alumnos, que deberán interpretar. El contexto, después de haber realizado el circuito en el que buscábamos las presas, es cazarlas, y representar cómo conseguían cazar un mamut u otros animales, el trabajo en grupo que llevaban a cabo, estrategias para que no se escaparan, etc.

Actividad:	“¿Se han escapado!”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajar la capacidad de reacción. ▪ Desarrollar la psicomotricidad. ▪ Participar activamente en actividades grupales.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad de reacción. ▪ Desarrollo de la psicomotricidad. ▪ Participación grupal.

Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 minutos (se puede prolongar según el interés).
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pañuelos u otro útil para diferenciar ganaderos de ovejas.
Desarrollo:	<p>Clásico juego de policías y ladrones, pero adaptado a nuestro tema. El poblado se encarga de cuidar el ganado. Pero por un descuido, todos los animales han escapado y los ganaderos deben devolverlos a su lugar (delimitado en el aula con cinta pegada al suelo, por ejemplo). Un grupo, serán ganaderos, y el resto tendrán que intentar que no les atrapen. De ser pillados, deberán quedarse a la espera de que acabe el juego y se intercambien los papeles. Según se vea el interés en el transcurso del juego, las reglas pueden irse modificando, de tal manera, que el número de ganaderos crezca, sea posible que los “animales” escapen de nuevo, etc.</p>

Taller de Lenguaje.

Actividad:	“Una biblioteca en el aula”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar la biblioteca para ver, documentarse y leer cuentos.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés en la lectura y en el uso de la biblioteca.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A lo largo de todo el curso.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estantería o similar. ▪ Libros, dvd’s, música, etc. ▪ Libro de registros.
Desarrollo:	<p>A lo largo de todo el curso, el aula tendrá una biblioteca en la que se irán añadiendo y modificando los libros a la disposición del alumnado. Mientras dure la presente unidad didáctica, habrá una mayor cantidad de libros relativos a la Prehistoria, para que puedan acercarse a la biblioteca y documentarse sobre la misma, a través de cuentos, que además trabajaremos con ellos, leyéndolo para todos y debatiendo antes y después de su lectura. Se explican las partes de un libro (portada, canto, título, contraportada), se habla sobre la escena que aparece en la portada, qué observan, en función de eso de qué creen que irá el cuento, personajes que han aparecido, los acontecimientos que van sucediendo (antes y después), etc.</p>

Actividad:	“Ordena el relato”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Secuenciar partes de un relato.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las secuenciaciones.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De 10 a 20 minutos.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imágenes de secuencias de un cuento. ▪ Cuento.
Desarrollo:	<p>El ejercicio consiste en mostrar a los alumnos 4 imágenes que muestran el contenido del cuento que leeremos a continuación, pero primero les preguntaremos a los niños y niñas que creen que ocurren en las escenas y cómo ordenarían los acontecimientos (podemos llegar a diferentes historias), preguntaremos acerca de los personajes, paisajes, etc. Una vez terminada esta primera parte, leeremos el cuento del que se han extraído las distintas escenas, de manera que han de prestar atención al cuento y observar las imágenes ya que después volveremos a preguntar cuál era la secuencia correcta, si se acuerdan que iba primero y qué después, etc.</p>

Actividad:	“Reinventamos el cuento”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventar un nuevo final del cuento. ▪ Introducir un nuevo personaje.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disfrute por expresarse a través de la escritura.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 40 minutos aproximadamente.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Folios. ▪ Lápices.

Desarrollo:	<p>Después de la lectura de uno de los cuentos que tenemos en la biblioteca y que nos interese especialmente trabajar más detalladamente, les pediremos a los alumnos/as que reescriban el final de la historia.</p> <p>Otra actividad similar es que introduzcan un nuevo personaje, cambiando por completo el argumento.</p> <p>O dados dos elementos, que aparecen en el cuento leído, escribir una nueva historia.</p>
--------------------	--

Taller de experiencias.

Actividad:	“A la búsqueda de huesos”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Investigar sobre cómo trabajan los historiadores. ▪ Mostrar curiosidad por este oficio.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disfrute y curiosidad por investigar. ▪ Los oficios: el historiador.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 hora aproximadamente.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arenero. ▪ Palas, rastrillos. ▪ Objetos varios a modo de huesos, vasijas, figuras...
Desarrollo:	<p>Imitando a los historiadores, dividiremos el arenero en una cuadrícula, con tantos cuadrados como alumnos haya. En cada uno de ellos, habremos enterrado diferentes objetos, que los alumnos/as tienen que encargarse de encontrar, utilizando palas y rastrillos, con cuidado, tal y como se hace, para que lo que podamos encontrar no se estropee o rompa. Después, de hacer la correspondiente excavación, dedicaremos un tiempo a clasificar y ordenar todos los objetos ordenados (útiles, huesos, etc.). Esta actividad nos servirá como muestra de lo que veremos más adelante en la visita al museo.</p>

Actividad:	“Plantando semillas”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer el proceso de germinación. ▪ Responsabilizarse del cuidado de una planta.

Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La germinación de una planta. ▪ Respeto y cuidado de otros seres vivos.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 hora para plantar. Después, lo que requiera su cuidado y estudio.
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semillas, legumbres. ▪ Macetas. ▪ Regadera o similar. ▪ Tierra.
Desarrollo:	<p>Con esta actividad, además de trabajar el tema de la germinación de una semilla, queremos que los niños y niñas experimenten directamente cómo en la Prehistoria se conseguían alimentos y cómo los recolectaban. El Centro cuenta con una pequeña zona a modo de huerto, junto al arenero por lo que también podemos plantar condimentos como la hierbabuena, menta, o una semilla de tomates, que deberán cuidar todo el tiempo, observando cómo va creciendo y qué es necesario para que la planta viva.</p>

Actividad:	“Viaje a la Prehistoria. Una visita al museo”.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contextualizar lo aprendido sobre la Prehistoria. ▪ Disfrutar de la visita a un museo. ▪ Valorar e interesarse por nuestro patrimonio cultural y por su cuidado.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gusto por visitar un museo. ▪ Valoración e interés por el patrimonio cultural y su conservación.
Temporalización:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 día (viaje, actividades, visita).
Recursos/Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Será necesaria la colaboración de docentes y familias durante el viaje y la visita al museo. ▪ Autobuses. ▪ Los proporcionados por el propio museo para las actividades que tiene fijadas.
Desarrollo:	<p>Para finalizar, habremos concertado una visita al Museo de la Evolución Humana, en Burgos, para tratar, a partir de una experiencia directa, los contenidos estudiados en el aula que permitan al alumnado contextualizarlos. El museo cuenta con una serie de talleres con actividades adaptadas a esta etapa educativa, “cromaniños” y “neolítico y los neocultores”.</p>

6.11. EVALUACIÓN:

Tal y como recoge el REAL DECRETO 1630/2006 en su artículo 7, la evaluación en Educación Infantil ha de tener un carácter global, continuo y formativo, siendo las principales técnicas de evaluación de los aprendizajes adquiridos, el ritmo y características de cada uno de los alumnos y alumnas la observación directa y sistemática o el análisis de las producciones realizadas por el alumnado, entre otras.

Al ser de carácter continuo, realizaremos una evaluación inicial que nos permita saber cuáles son los conocimientos previos del alumnado sobre los contenidos a trabajar, tomándolos como punto de partida para planificar las actividades que pondremos en práctica en el aula. Para recoger esta información, en gran grupo, haremos asambleas en las que preguntaremos sobre los aspectos más relevantes de esta propuesta didáctica. A partir de este momento, por medio de la observación y análisis de las tareas realizadas, iremos recogiendo la evolución y progreso obtenido por los alumnos, identificando los problemas que vayan surgiendo y poniendo los medios necesarios para solventarlos.

Las propias tareas que planteamos y su ejecución son un recurso fundamental y eficaz a los que tenemos acceso para evaluar el progreso, aprendizajes adquiridos, dudas y dificultades de cada uno de nuestros alumnos y que nos van a permitir modificar, eliminar y seguir planificando a partir de estos datos, y comprobar que los objetivos planteados progresivamente se consiguen.

Como actividad final, además de las preguntas que hiciéramos al principio para ver la evolución obtenida, observando que las respuestas sean ahora más ajustadas a la realidad y que el vocabulario se haya visto aumentado, realizaremos una actividad en la que dados una serie de elementos, deben identificar aquellos pertenecientes a la Prehistoria, desechando el resto de posibilidades.

Es importante que además de la evaluación del progreso del alumnado, el/la docente realice una autoevaluación de su propia práctica educativa, antes, durante y después de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.11.1 Criterios de evaluación:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
 - Presenta un mayor dominio en las habilidades motrices básicas.
 - Representa gráficamente acciones, posturas y expresiones.
 - Es capaz de reproducir ritmos con distintas partes del cuerpo.
 - Sabe seguir los pasos de una danza.
 - Participa activamente en las actividades grupales.
 - Respeta a sus compañeros.
- Conocimiento del entorno.
 - Conoce aspectos característicos de la Prehistoria.
 - Muestra curiosidad por el entorno de la Prehistoria (paisaje, seres vivos, etc.).
 - Representa personajes y roles relacionados con la Prehistoria.
 - Establece comparaciones entre las formas de vida en la Prehistoria y en la actualidad.
 - Se hace responsable del cuidado de una planta.
 - Muestra interés en la visita a un museo y en sus actividades.
 - Valora el patrimonio cultural y se preocupa por su conservación.
- Lenguajes: comunicación y representación.
 - Conoce y aplica el vocabulario básico sobre la Prehistoria.
 - Identifica las partes principales de un relato.
 - Secuencia correctamente una serie de imágenes dadas.
 - Utiliza la biblioteca y otros medios para documentarse.
 - Comparte la información recopilada con sus compañeros.
 - Muestra interés por las producciones artísticas.
 - Utiliza distintas técnicas plásticas en sus creaciones.
 - Disfruta experimentando con distintos medios de expresión y comunicación.
 - Identifica el arte rupestre y los motivos principales que lo caracterizan.
 - Es capaz de imitar aspectos de la pintura prehistórica en sus creaciones.
 - Elabora una gama con los colores rojizos, marrones y negros.

- Discrimina auditivamente los sonidos de distintos instrumentos musicales.
- Conoce algunos instrumentos de percusión.
- Reconoce elementos que no pertenecen a una misma agrupación.
- Se mueve adecuadamente al ritmo de la música.

6.12. ADAPTACIONES CURRICULARES:

En el caso concreto que nos ocupa, dentro del grupo de clase para el que está diseñada la propuesta didáctica que se ha planteado en los apartados anteriores, no hay ningún alumno con necesidades educativas especiales y por lo tanto, no se requiere realizar ningún tipo de adaptación curricular a este respecto.

7. CONSIDERACIONES FINALES

El presente documento ha pretendido, desde el marco curricular establecido por la administración educativa abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje de contenidos histórico en la etapa de Educación Infantil, ampliando las enseñanzas mínimas establecidas y con una propuesta que trabajando de forma globalizada, incide especialmente sobre la comunicación y representación.

Para la realización de este trabajo he consultado múltiples informaciones existentes sobre el diseño curricular y la incorporación de la enseñanza de la Historia en la etapa de Educación Infantil, ofreciendo, en el mismo un acercamiento al debate sobre esta cuestión que motive al lector, como me ha motivado a mí misma a profundizar, seguir investigando y a ampliar los conocimientos en torno a la misma y sus posibilidades en las primeras etapas educativas.

Aunque se ha planteado una propuesta para abordar la Prehistoria, es posible trabajar de manera similar cualquier otro periodo histórico (Edad Media, Edad Moderna: época de los descubrimientos, etc.) en el aula, siempre que el tratamiento didáctico sea adecuado y este tipo de contenidos se aborden con una referencia a un contexto real para el alumnado: Roma- Museo de las villas romanas de Almenara, Edad Media-Castillo de Medina del Campo, Edad Moderna-Casa Museo de Colón.

Debido a la imposibilidad de llevar a la práctica la propuesta desarrollada, dado que mi centro de prácticas tenía la programación anual diseñada y cerrada sin posibilidades de modificación, no podemos exponer los resultados que se hubieran obtenido. Sin embargo, sí podemos hacer alusión a algunas de las afirmaciones que se desprenden de la revisión teórica con la que hemos fundamentado el mismo, al igual que de las experiencias previas realizadas en centros escolares.

Así pues, y según exponen Miralles y Rivero (2012), podemos decir que, si bien el tratamiento del tiempo en Educación Infantil generalmente se trabaja a partir de las

rutinas diarias y vivencias personales (como cumpleaños, vacaciones, estaciones, etc.), el aprendizaje de contenidos históricos tiene cabida en la etapa de Educación Infantil.

Dado que las nociones temporales no son innatas, sino que deben adquirirse y puesto que estamos en una etapa educativa donde empezamos a trabajarlas, debemos asegurarnos que los contenidos son los adecuados y que sabemos cómo trabajarlos. Como ya hemos visto, aprender a través de un relato, o narración histórica, puede ayudar a los niños a adquirir conocimientos acerca de personas, lugares y tiempos lejanos a su experiencia directa.

Contamos con un patrimonio histórico y cultural que, de la misma manera nos puede ser una herramienta útil para la enseñanza de la historia, que permite al alumnado entrar en contacto con elementos del pasado que están presentes en su vida cotidiana. Las salidas que organizan los colegios a museos y otros lugares de interés, así como las excursiones y paseos que se hagan con la familia, entre otros, supondrán para niños y niñas una gran motivación y propiciarán el aprendizaje de indagación y descubrimiento.

Si además queremos que el alumno encuentre una motivación para aprender e interesarse en estos contenidos, debemos hacerle partícipe de su aprendizaje, invitándole a crear elementos u objetos relacionados con la información que se esté trabajando, de modo que el grado de implicación sea mayor y la interiorización de los contenidos más eficaz.

El juego simbólico, es también uno de los recursos metodológicos por excelencia para abordar esta temática, como ya hemos comprobado, así como indagar sobre la historia a partir de diversas fuentes, por mencionar sólo algunos de los recursos a nuestro alcance.

No obstante, debemos tener en cuenta que pueden surgir obstáculos, limitaciones y/o dificultades al llevarla a la práctica, como por ejemplo:

- Supone gran esfuerzo y trabajo que no siempre se está dispuesto a asumir.

- Escasas experiencias y ausencia de la incorporación de los contenidos históricos en la etapa infantil, quedando relegado el tratamiento del tiempo a las nociones temporales, obviando el tiempo histórico.
- Insuficiente conocimiento de la temática por parte del docente.
- Selección de contenidos y tratamiento didáctico inadecuado.
- Disponibilidad de recursos y materiales adaptados al alumnado de educación infantil, para trabajar sobre periodos históricos. En función de éstos planificamos nuestras actividades.

8. LISTA DE REFERENCIAS

REFERENCIAS LEGALES

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, por la que se regula el sistema educativo español. B.O.E. nº 106 de 4 de mayo de 2006.

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. BOCyL nº 1 de 2 de enero de 2008.

REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. B.O.E. nº 4 de 4 de enero de 2007.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abarca Mora, S. (2007) La teoría del desarrollo infantil de Jean Piaget. En S. Abarca Mora. *Psicología del niño en edad escolar* (pp. 59-78). San José, Costa Rica: Editorial EUNED.

Carreras de Alba, M. R., Navarro Guzmán, J.I. y Martín Bravo, C. (2010). El juego en Educación Infantil y Primaria. En J.I. Navarro Guzmán, y C. Martín Bravo, (coord.). *Psicología de la educación para docentes* (pp. 111-132). Madrid: Ediciones Pirámide.

Carretero, M., Pozo J.S., Asensio M. (1989.). *La enseñanza de las ciencias sociales*. Madrid: Visor.

Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la Educación Infantil*. Madrid: Morata.

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.

Dinello, R., Llanos, M., Reyes, Vicarioli, G., Zeledón, E. y otros. (1988). *Juego y Desarrollo: Un canto a la libertad*. Bogotá, Colombia: Nueva Gente.

- Dinello, R. (1989). *Expresión Lúdico Creativa (Temas de Educación Infantil)*. Montevideo: Nordan.
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 3 (1), pp. 19-37.
- Nemirovsky, M (coord.), Armas, D., Cosío M. J., Otros. (2009). *Experiencias escolares con la lectura y la escritura*. Barcelona: Graó.
- Pérez Egea, E.; Baeza Verdú, M. C. y Miralles Martínez, P. (2008). El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 48 (1), pp. 1-10
- Rivero Gracia, M.P. (2011). *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. Zaragoza: Mira Editores.
- Sardans, M. y Serra, J. (2002). Una experiencia de historia en educación infantil: En tiempos de los castillos. En P. Benejam, et alt. *Las ciencias sociales: concepciones y procedimientos*. Barcelona: Graó, pp. 59-72.
- Trepal, C. A. (1998). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las Ciencias Sociales*. Barcelona. Graó.
- Trueba Marcano, B. (2000). *Talleres integrales en educación infantil. Una propuesta de organización del escenario escolar*. Madrid: Ediciones de la torre.

WEBGRAFÍA.

- Andreu Andrés, M.A., y García Casas, M. (2000) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: El juego didáctico. Recuperado el 17 de julio de 2013 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- 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. REIFOP*. 15 (1) pp. 81-90. Recuperado el 26 de julio de 2013 de http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/133779829310.pdf
- Tarrés Corominas, S. (2013). Niños y niñas de 5 a 6 años. Cómo son. Características evolutivas de los niños de entre 5-6 años. Recuperado el 11 de julio de 2013 de

<http://www.mamapsicologainfantil.com/2013/04/ninos-y-ninas-de-5-6-anos-como-son.html>

9. ANEXOS

UNIDAD DIDÁCTICA:

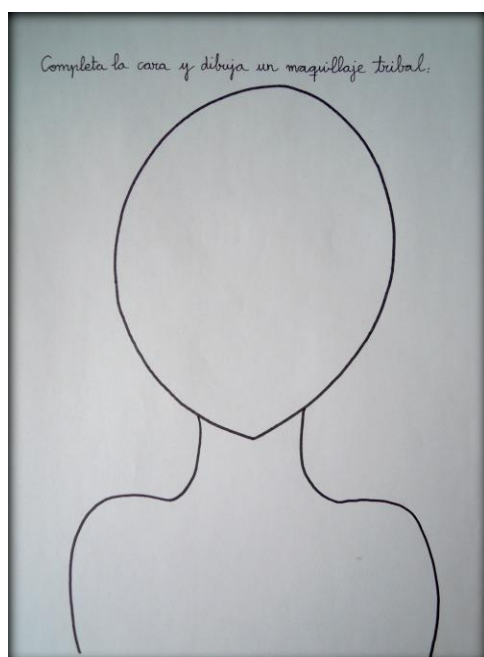
“Una mirada al pasado a través de la Prehistoria”.



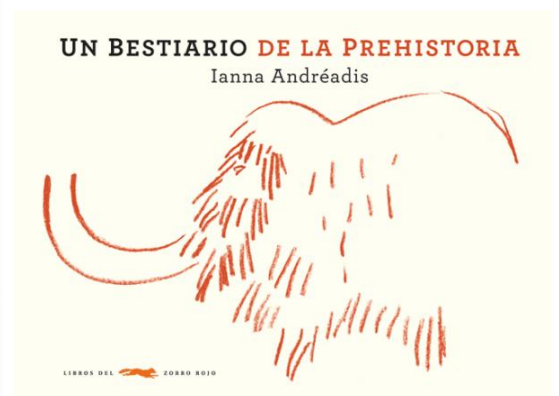
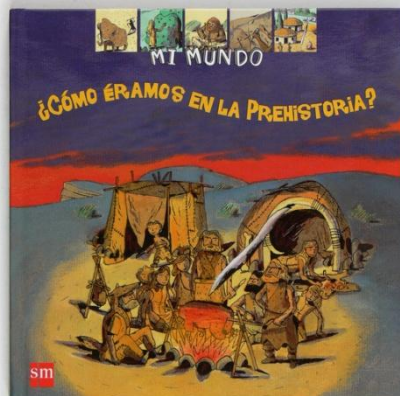
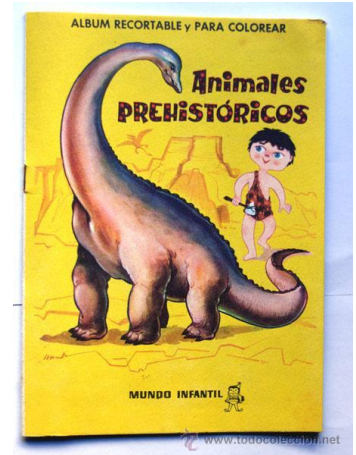
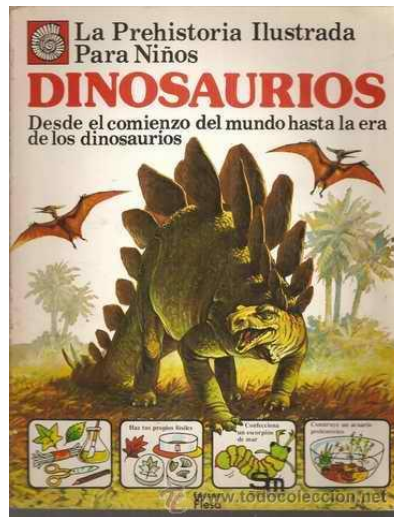
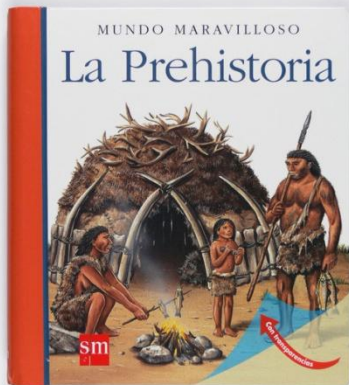
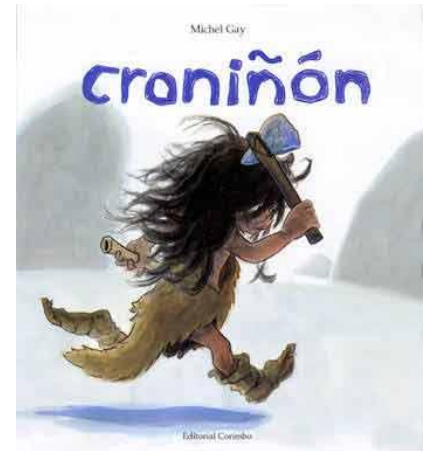
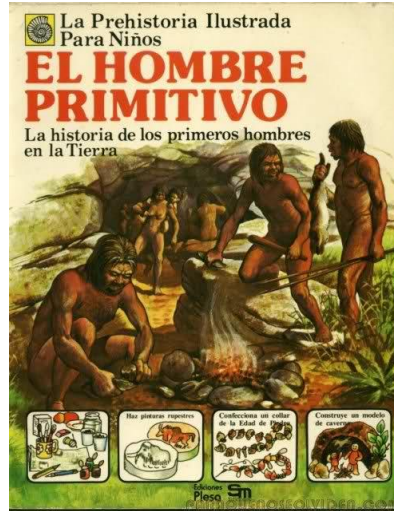
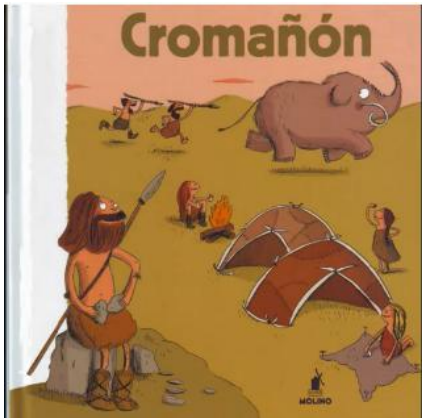
ANEXO 1. Maquillaje tribal. Ejemplos.

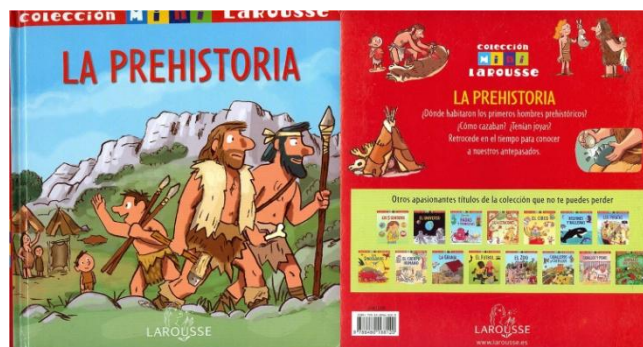
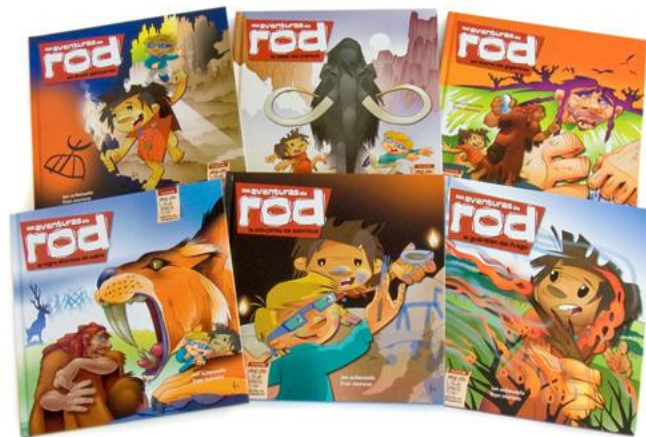
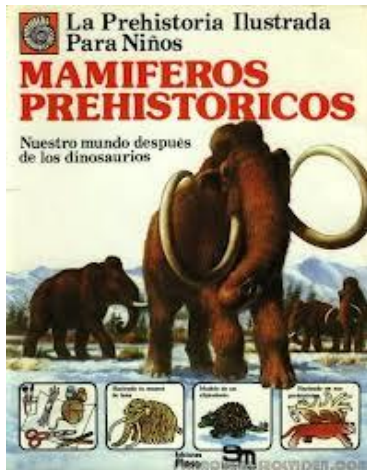
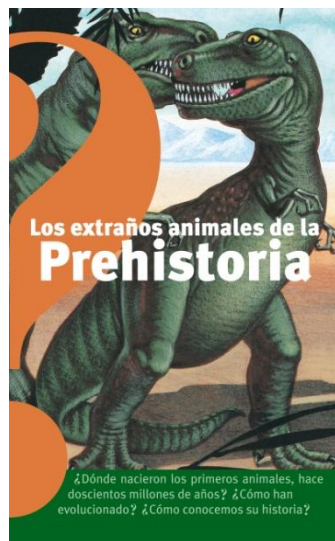
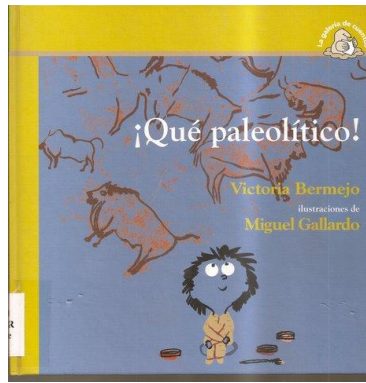
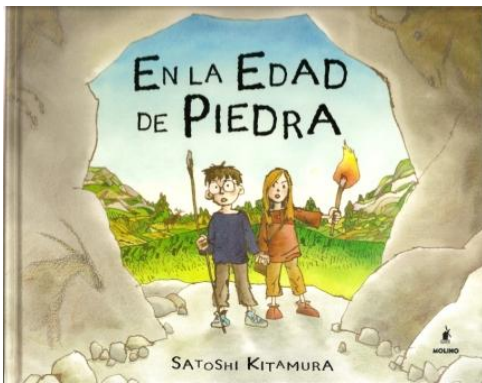


ANEXO 2. Ficha maquillaje tribal.



ANEXO 3. Ejemplos de lecturas.





ANEXO 4. Ejemplo de ficha de evaluación.

Redondea los elementos correspondientes a la Prehistoria y escribe el nombre de cada uno de ellos debajo.

