



Universidad de Valladolid

Escuela Universitaria de Educación

Campus de Palencia

Grado en Educación Infantil

**Método de Proyectos y recursos digitales:
Un acercamiento a las Ciencias Sociales
en el aula de Educación Infantil**

Alumna: Ana Alonso Hernández

Tutor: José Ángel Garrido González



Universidad de Valladolid

**Escuela Universitaria de Educación
Campus de Palencia**

Método de Proyectos y recursos digitales: Un acercamiento a las Ciencias Sociales en el aula de Educación Infantil

RESUMEN: Este trabajo de Fin de Grado pretende crear una propuesta para trabajar las Ciencias Sociales en el aula de Infantil a través de una metodología flexible y que parta de los propios intereses del alumnado: Metodología de Proyectos. A su vez se pretenden integrar actividades con Tecnologías de la Información y la Comunicación, para el desarrollo de habilidades y manejo desde dentro del aula, puesto que nos encontramos en la Sociedad de la Información y su utilización se lleva a cabo en casi todas las situaciones de la vida cotidiana.

ABSTRACT: This paper Final Project aims to create a proposal to work in the Social Sciences Children classroom through a flexible methodology that starts from the students' own interests: Project Methodology. In turn they intend to integrate activities with Information Technology and Communication, to develop skills and classroom management from within, since we are in the Information Society and its use is carried out in almost all situations of everyday life.

PALABRAS CLAVE: Ciencias Sociales, tiempo, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Metodología de Proyectos, Egipto.

KEYWORDS: Social Sciences, Time, Information Technology and Communication, Project Methodology, Egypt.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS DEL TFG Y COMPETENCIAS BÁSICAS	4
2.1. OBJETIVOS	4
2.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL TÍTULO DE GRADO EN INFANTIL	4
3. JUSTIFICACIÓN	5
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1. CONDICIONANTES CURRICULARES	8
4.1.1. La introducción al conocimiento de las Ciencias Sociales en Educación Infantil	8
4.1.2. El aula de Infantil y la Metodología de Proyectos	11
4.1.3. Las TICs en Educación. Recursos digitales en Educación Infantil	15
4.2. CONDICIONANTES PSICOLÓGICOS	17
4.2.1. Características del niño/a de Infantil	17
5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN	19
5.1. CONTEXTUALIZACIÓN	19
5.2. PROPUESTA CURRICULAR: PROYECTO “EL ANTIGUOO EGIPTO”	20
5.2.1. Introducción	20
5.2.2. Conexión con los objetivos y contenidos del currículum de Educación Infantil	20
5.2.3. Objetivos del proyecto <i>El Antiguo Egipto</i>	22
5.2.4. Contenidos del proyecto <i>El Antiguo Egipto</i>	23

5.2.5. Método de trabajo	23
5.2.6. Evaluación: criterios, técnicas y momentos	23
5.3. ACTIVIDADES DE DESARROLLO	25
• Actividad 1: ¿Dónde está Egipto?	27
• Actividad 2: Mapa de Egipto y bandera	29
• Actividad 3: Las pirámides	33
• Actividad 4: Los animales del Antiguo Egipto	35
• Actividad 5: Estructura social y jerarquía de gobierno: el faraón.	36
• Actividad 6: La momificación	37
• Actividad 7: Vestido y maquillaje	38
• Actividad final del proyecto: Somos egipcios	39
5.4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	41
• Actividad de evaluación 1: De viaje a Egipto	41
• Actividad de evaluación 2: Conocemos Egipto	44
5. CONCLUSIONES FINALES	46
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de las Ciencias Sociales posee una gran relevancia que tiene su aprendizaje desde edades tempranas, sobre todo en la etapa de Infantil. El niño/a es un individuo que entra a formar parte de un entorno en el que todo funciona de una determinada manera, y debe ser capaz de adaptarse al mismo, observando los acontecimientos que se producen a su alrededor, e interactuando con los diferentes miembros que lo componen ya que, parafraseando a Aristóteles “el hombre es un ser social por naturaleza”.

El concepto de Ciencias Sociales como tal en la etapa de Educación Infantil no existe. Se denomina así al aprendizaje de los objetivos y los contenidos del Área II: conocimiento del entorno, que integra el conocimiento del espacio, del tiempo y de lo social, entre otros aprendizajes. Se ha decidido utilizar la terminología Ciencias Sociales, primero porque en el Grado de Educación Infantil se ha cursado una asignatura con ese nombre y, segundo, porque es un término que concreta mejor lo que se pretende exponer, posteriormente, a lo largo de este trabajo.

La sociedad evoluciona constantemente y la escuela tiene que adaptarse a las nuevas necesidades educativas que plantea la sociedad del conocimiento, por lo que hay que reivindicar aquellas formas de enseñanza, que mejor se adapten a las necesidades y exigencias de la sociedad actual.

La Metodología de Proyectos es una buena forma de introducir al niño/a en los conocimientos de Ciencias Sociales porque se trabajan temas que no están dentro del currículum educativo y que parten de los propios intereses de los niños/as, o de sus experiencias con el medio. Surgen de forma espontánea, por lo que crea en los niños/as un mayor interés al ser un tema novedoso que conecta directamente con el mundo real, con sus vivencias y experiencias.

Se ha elegido el tema del Antiguo Egipto porque trabaja la historia de una civilización que existió hace miles de años en un lugar concreto del planeta. Permite al niño/a situarse en otro tiempo diferente al que vive, comprender otras culturas, costumbres y formas de vida que difieren de la suya, buscando superar esa fusión que existe entre la forma en la que piensa su tiempo y cómo es éste realmente.

2. OBJETIVOS DEL TFG Y COMPETENCIAS BÁSICAS

2.1. OBJETIVOS

Este Trabajo de Fin de Grado pretende cumplir los siguientes objetivos:

- Reflejar las competencias adquiridas durante los cuatro años de aprendizaje
- Demostrar la capacidad de fundamentar una temática específica.
- Demostrar la capacidad de realizar correctamente una programación, en este caso un Proyecto educativo.
- Aplicación y uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación dentro del aula de Infantil.

2.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Con este trabajo se busca elaborar una propuesta válida y útil de programación, así como la ampliación, el enriquecimiento y el reciclaje de los conocimientos adquiridos hasta el momento. La relación que tienen los objetivos anteriores con las competencias básicas del Título de Grado en Educación Infantil es la siguiente:

- Mostrar destrezas de planificación mediante la creación de un proyecto analizando y conociendo el contexto en el que se llevará a cabo
- Mostrar determinadas destrezas que forman parte de la competencia como maestra de Infantil.
- Adaptarse a las necesidades formativas del alumnado y a los cambios que se produzcan en la sociedad.
- Poner en práctica todo lo anterior con alumnos/as del Segundo Ciclo de Educación Infantil.

La adaptación a nuevas necesidades educativas y formativas del alumnado viene reflejada en la utilización de recursos tecnológicos en la propuesta de trabajo, dado que la sociedad ha evolucionado y las Tecnologías de la Información y Comunicación forman parte de nuestra vida

cotidiana y, por lo tanto, deben trabajarse también desde la escuela. La utilización de recursos tecnológicos ayuda a asimilar de manera óptima, rápida y eficaz dichos aprendizajes, a través de la interacción y el manejo de recursos.

3. JUSTIFICACIÓN

A partir de la segunda mitad del s.XX se ha producido una revolución tecnológica que ha influido en nuestra sociedad, desde la manera de llevar a cabo una actividad profesional en numerosos ámbitos hasta la forma de entender las relaciones personales a partir de las redes sociales, todo ello influenciado por la globalización de los mercados y de la economía. La globalización ha implicado que se eliminen las barreras que existían entre los países permitiendo el tránsito de mercancías y de personas de un lugar a otro del planeta con un coste económico muy bajo. También ha permitido la interculturalidad o mezcla entre culturas, lo cual es un elemento enriquecedor pero que a su vez tiene varios inconvenientes, como la pérdida de identidad de las sociedades y el dominio y poder de las sociedades más desarrolladas sobre las que menos lo están, entre otros.

Actualmente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación están muy presentes en nuestras vidas: desde el propio puesto de trabajo hasta las actividades de ocio están influenciadas, cada vez más, por los avances tecnológicos, como señalan Joan Majó y Pére Marqués (2002):

“Esta sobreabundancia de información, cada vez más audiovisual, asequible en cualquier momento y en todas partes, es una de las notables características de la sociedad actual, que por ello se llama la <<sociedad de la información>>”. (p.65).

Juan de Pablos Pons (2009), describe de la siguiente manera la influencia de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad.

Hablamos de un mundo interconectado, donde todo se puede localizar, exponer, intercambiar, transferir, recibir, aprender, vender o comprar en cualquier lugar del planeta y en tiempo real. (...) La incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación facilitan, mejoran y amplían las posibilidades de los procesos de innovación en los diferentes sistemas organizativos e institucionales. (p. 28 y 29)

La Sociedad de la Información se caracteriza por ser una sociedad globalizada en la que todo se encuentra interconectado y gira entorno a las Tecnologías de la Información y Comunicación. También se caracteriza por el exceso de información al que estamos expuestos/as, y su impacto abarca todos los sectores de nuestra sociedad. Todo esto deriva en una “Brecha Digital” y en un nuevo tipo de inteligencia. Existe una gran velocidad de cambio con las TICs. (Cabero Almenara, J., 2007, p.3-4)

Podemos comprender lo que es la Brecha Digital con este sencillo mapa conceptual:

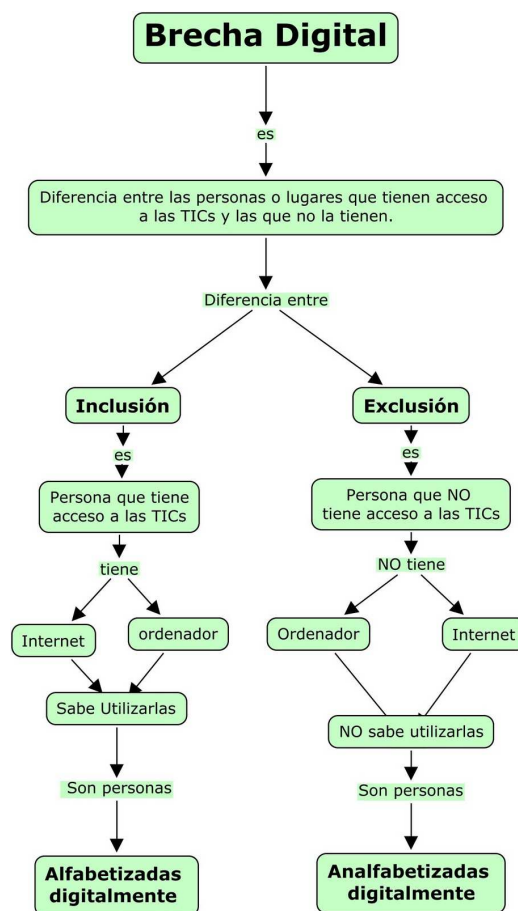


Figura 1: La Brecha Digital¹

La Brecha Digital es la terminología que se ha dado al distanciamiento entre individuos que tienen acceso, utilizan, poseen y saben manejar las TICs y entre quienes no lo tienen. En el ámbito educativo sucede lo mismo, por lo tanto, tenemos que tener en cuenta que no todos/as los alumnos/as tienen esa facilidad de acceder al uso y manejo de las TICs, por lo que la escuela debe ser un lugar idóneo para iniciar a aquellos/as que quieren en su buen uso.

¹ <http://blogeducativo05.blogspot.com.es/2010/12/conocemos-la-brecha-digital.html>

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) en la enseñanza facilita a los niños/as a aprender a manejar los recursos tecnológicos desde muy pequeños/as. A éstos se les ha denominado denominados “nativos digitales”, término acuñado por Prensky.

El término Nativos Digitales hace alusión a la generación que ha nacido y crecido con las Nuevas Tecnologías (NNTT). A partir de esta definición, Prensky sostiene que la manera en la que éstos aprenden es muy diferente a la manera de aprender que han tenido sus progenitores o antecesores. Defiende que las Nuevas Tecnologías han modificado las estructuras cerebrales de los niños/as, por lo que la manera en la que asimilan y procesan la información es totalmente diferente a cómo lo hacemos los adultos.

La teoría de Prensky no ha tenido una aceptación unánime, pero tomándola con las debidas reservas, por ejemplo, considerando que todavía menos del 10% de los niños/as norteamericanos podrían ser designados con éste término. Puede ser un modelo interesante para interpretar y entender algunas de las conductas y de los ¿?? que se dan en nuestras aulas, cada vez con más frecuencia.

La importancia de la aplicación de las TICs en el aula radica en la capacidad que tienen los niños/as de catalizar la innovación, puesto que utilizan recursos que les permite interactuar en la construcción de sus propios aprendizajes, a través de métodos de aprendizaje no convencionales.

Algunos de esos métodos no convencionales pueden ser los métodos activos, que pueden escogerse como forma de educar a los nativos digitales en la comprensión de los cambios sociales, y ofrecen mejores resultados que otras metodologías, en las que el alumno/a es un mero receptor de información y sujeto pasivo en la actividad. Los métodos activos facilitan la realización de actividades en gran grupo, lo cual ayuda a los niños/as a establecer relaciones sociales con sus iguales, aparte de experimentar con su propio entorno.

Uno de los aprendizajes fundamentales en la etapa de Educación Infantil es la comprensión de los procesos sociales, entendiendo como tales las nociones de espacio, tiempo y sociedad. El tiempo es la medida mediante la cual se rigen todas y cada una de nuestras acciones en la vida cotidiana y en la sociedad, y su interiorización es imprescindible para poder ser un elemento activo y participar en la sociedad.

Escolano Benito, A. (1992) afirma lo siguiente:

El orden del tiempo, los códigos que forman los calendarios y los relojes son estructuras que se internalizan a partir de los primeros aprendizajes, es decir, justamente desde la experiencia que los niños tienen del tiempo escolar que, en las sociedades dotadas de

sistemas de educación formal, constituye uno de los esquemas básicos destinados a la regulación de la vida y necesario por cuanto el hombre es un «reloj biológico» que precisa una organización temporal. (...)En la medida en que el tiempo no es un atributo innato o una propiedad natural de los individuos, sino que es un productor internalizado de la experiencia vivida, el orden de la temporalidad es una producción cultural y pedagógica. (p. 57)

La medida del tiempo es algo que el individuo debe adquirir y aprender mediante la interacción con el entorno, la sociedad y los elementos que la componen. Los adultos tenemos tan arraigada la consciencia de lo que es el tiempo que muchas veces nos parece algo innato, pero debemos comprender que en realidad no es así, que para los niños/as, hasta aproximadamente los 8 años de edad, es algo que les cuesta asimilar y entender enormemente.

Los métodos activos son idóneos para la comprensión de los cambios sociales y para la percepción del tiempo, porque los nativos digitales se caracterizan por la investigación y búsqueda de sus propios aprendizajes, formando parte de los mismos. Necesitan explorar, manipular, probar, interactuar con todo aquello a lo que se les expone. Podemos aprovechar todas estas características para elegir la metodología de trabajo más adecuada, en este caso el método de proyectos. Este método permite a los niños/as ser partícipes de sus propios aprendizajes, explorar en la medida de lo posible el entorno para encontrar respuesta o dar pregunta a sus inquietudes internas, y si además utilizamos unos recursos que sean atractivos para ellos/as, que son las TICs, el interés y el aprendizaje estarán más que garantizados.

4. MARCO TEÓRICO O CONCEPTUAL

4.1. CONDICIONANTES CURRICULARES

4.1.1. La introducción al conocimiento de las Ciencias Sociales en Educación Infantil

Como se ha definido en el apartado anterior, la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Infantil tiene una gran importancia para que el niño/a comprenda el medio en el que vive y pueda actuar con coherencia dentro de él, conociendo su funcionamiento y el papel que desempeña.

La enseñanza del tiempo en Infantil ayuda al niño/a a situarse en el espacio, a comprender que cada situación sucede en un momento y lugar determinado, y que tal y como surgen,

concluyen y desaparecen. Para ello, los niños/as deben comprender que el tiempo es algo general, que no se rige solamente a través de sus propias vivencias y experiencias, sino que hay más individuos que forman parte de ese tiempo y tienen que coordinarse para poder convivir.

“Las Ciencias Sociales son todas aquellas que desde diversos puntos de vista estudian los fenómenos derivados de la acción del hombre como ser social y en su relación con el medio donde vive.” (Tonda Monllor, 2001, p. 25-26)

Las Ciencias Sociales en Educación Infantil pretenden trabajar con el niño/a la interacción con su medio, es decir, con el entorno social. El medio o entorno social es el lugar en el que debe vivir el individuo adaptándose a ciertas normas, valores, derechos y deberes, que además debe cumplir.

Estas ciencias no tienen un carácter individualizado, sino que pretenden conocer el entorno de forma global. Por lo tanto, su método de estudio es la interdisciplinariedad, que estudia lo social desde diferentes disciplinas o enfoques.

El término <<interdisciplinariedad>> alude a que en las Ciencias Sociales intervienen disciplinas de diversa índole. Aún no se ha especificado un número de disciplinas que componen las Ciencias Sociales, pero lo que sí se sabe es que tienen un objeto de estudio común, que es la sociedad, la manera en la que el individuo participa en su entorno, se adapta o influye en él.

Con respecto al proyecto que se va a desarrollar posteriormente, cabe la necesidad de hablar del tiempo en Infantil, de la percepción y posesión que tienen los niños/as del mismo:

“Parece que casi no existe puesto que el futuro aún no es, el pasado ya fue y el presente es escurridizo e inalcanzable.” (Trepát, 2011, p.49)

El tiempo y su comprensión no es algo innato en el hombre ni algo que forme parte de su naturaleza, sino que se trata de un concepto que debe aprenderse a medida que el individuo crece y evoluciona. Esta idea ha ido evolucionando desde la primera idea que surgió del tiempo, con Aristóteles. Hasta nuestros días han sido muchos filósofos y científicos que han reflexionado acerca de la concepción y adquisición de la noción del tiempo.

La manera en la que los niños/as de Infantil aprenden el tiempo es a partir de los cambios y movimientos de la naturaleza. Distinguen el día y la noche por la presencia o ausencia de la luz solar, el invierno y el verano por el cambio de temperaturas, fenómenos atmosféricos y obligaciones (ir al colegio o estar de vacaciones).

Por lo tanto, aprender el tiempo presupone experimentar o vivir que en el marco de una continuidad ha habido cosas o situaciones que han sido y ya no son. (Trepata, 2011, p.50)

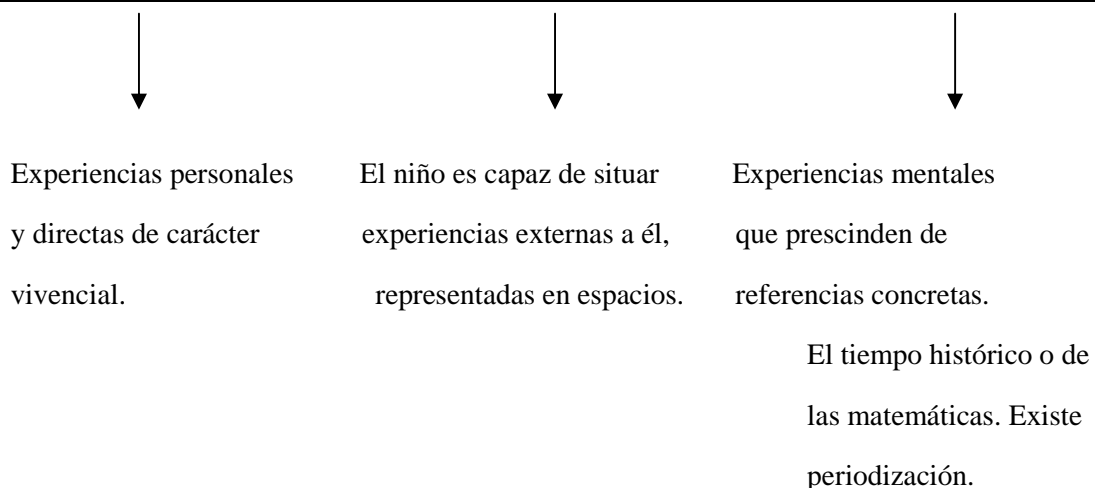
López Torres, E. (2012), en la asignatura cursada en el tercer curso de carrera “Desarrollo curricular de las Ciencias Sociales en Educación Infantil”, daba una clasificación que hizo Piaget de la forma en la que el niño/a comprende el tiempo, según su desarrollo evolutivo:

NIVEL SENSORIOMOTOR	No existe un orden temporal en los acontecimientos que suceden alrededor. Sólo hay impresiones temporales. Plena dependencia del egocentrismo infantil.
NIVEL DE OP. CONCRETAS	El niño ya es capaz de juzgar la duración del tiempo por su contenido psicológico.
NIVEL DE OP. FORMALES	Orden de sucesión temporal. Ajuste de los intervalos de duración. Medida del tiempo.

También expuso la Teoría Clásica de la percepción del tiempo según PIAGET – HANNOUN:

2 años ←————→ 16 años

TIEMPO VIVIDO	TIEMPO PERCIBIDO	TIEMPO CONCEBIDO
---------------	------------------	------------------



El maestro deberá ayudar y acompañar al niño en ese dificultoso proceso de comprensión y representación de las relaciones espaciales y temporales que va elaborando. Su acción pedagógica debe orientarse por un lado hacia lo que Piaget denominaba “descentración”, esto es, a aprehender un espacio y un tiempo deslindado de su propio punto de vista, y por otro hacia la extensión de ambos conceptos. (Blanco, P. et al., 2008, p.120)

Debemos ayudar al niño/a a crear el concepto de tiempo, que lo experimente y lo integre a sus esquemas mentales, y hacerles conscientes de la importancia que tiene a lo largo de la vida. Así mismo, los maestros/as deben realizar actividades y facilitar aprendizajes que permitan al niño/a disociar la idea que ellos/as tienen del concepto de tiempo y de él en sí mismo, logrando que diferencien su percepción personal de lo que realmente es el tiempo.

4.1.2. El aula de Educación Infantil y el Método de Proyectos

Para la enseñanza-aprendizaje del tiempo, llevaremos a cabo ésta metodología de proyectos a través de experiencias dentro del aula, en las cuales los niños/as participen y colaboren en la elaboración de los aprendizajes.

DÍEZ NAVARRO, C. (1995) define la Metodología de Proyectos de la siguiente manera:

Los Proyectos de Trabajo responden a una intención organizada de dar forma al natural deseo de aprender. Parten de un enfoque globalizador abierto, para provocar aprendizajes significativos, partiendo de los intereses de los niños y las niñas y de sus experiencias y conocimientos previos. (p. 31)

El punto de partida de un Proyecto son los centros de interés cercanos al niño/a que les llaman la atención. Tienen ligeras nociones acerca de los temas, y son ellos/as mismos/as quienes proponen qué trabajar. La maestra es la encargada de llevar a cabo esta actividad.

Para trabajar un Proyecto debemos hacernos dos preguntas claves: ¿Qué sabemos del tema? ¿Qué queremos llegar a saber? Se suele tomar como punto de partida una experiencia real que hayan tenido los niños/as con el tema que desean tratar, las vivencias, experiencias y acciones en el entorno. Esta metodología supone un cambio de mentalidad por parte de los profesores/as, en la que prima la escucha de los relatos y acontecimientos que describe el alumnado y se intentan aprovechar todas las ocasiones que surjan a lo largo del Proyecto.

¿Cómo surgió la Metodología de Proyectos?

Esta metodología surgió en los años veinte con Kilpatrick, discípulo de Dewey, quien fue uno de los máximos representantes de la Escuela Nueva. Había comprendido la necesidad que tiene el niño/a de conocer su medio de manera global y a través de experiencias cotidianas, y no de forma fragmentada y gregaria como se creía hasta entonces. Esta manera global de aprender respeta “el modo natural de aprender que tenemos los seres humanos en cualquier esfera de la vida” (Díez Navarro, 1998, p.33). Por lo tanto, ¿por qué se dividen los contenidos y aprendizajes desde el punto de vista de los adultos si son los niños/as quienes deben adquirirlos y mostrar interés por ellos? Lo más acertado es que los contenidos se organicen respetando esa forma global de conocer que tenemos todos/as en los diferentes ámbitos de nuestra vida.

Díez Navarro (1998) cita los principios pedagógicos en los que se basa la Metodología de Proyectos:

- El aprendizaje significativo
- La identidad y la diversidad
- El aprendizaje interpersonal activo
- La investigación sobre la práctica
- La evaluación procesual
- La globalidad

La Metodología de Proyectos se diferencia de las programaciones tradicionales en que su punto de partida no está planificado previamente por los adultos, sino que son los conocimientos previos del niño/a los que sirven como punto de partida para llevar a cabo el proyecto, partiendo de sus propios intereses. Se trata de una metodología abierta, abandonando la rigidez de otras metodologías más convencionales, que permite adaptarse a los ritmos cambiantes de los niños/as. En el proyecto se llevan a cabo multitud de experiencias, las cuales pueden ser acertadas o erróneas. En el método de proyectos el error no se toma como algo negativo, sino como un elemento de aprendizaje. Los contenidos del currículum se trabajan de forma natural e interrelacionada, son los niños/as quienes marcan qué contenidos tienen mayor relevancia y, por ende, se llevarán a cabo con más entusiasmo. La evaluación de los proyectos suele ser continua, es decir, se evalúa el proceso y el aprendizaje a lo largo de toda la programación y no sólo al concluirla.

La enseñanza de habilidades como la autonomía o la independencia desde la escuela es un trabajo fundamental, ya que se debe educar a los niños/as para que sean capaces, en sus años posteriores de escuela, de analizar y seleccionar la información correcta, para llegar a aprender lo que deseen sabiendo cómo hacerlo, es decir, es necesario habilitar al alumnado para que se rija por sus propios medios, sin tener la necesidad de que haya continuamente una persona o adulto responsable y sapiente del tema para guiarles.

Aunque se trate de una metodología abierta, flexible y cambiante, debe seguir un hilo conductor en su desarrollo. Por lo tanto, la estructura del proyecto se podría definir de la siguiente manera. Díez Navarro (1998):

1. **Elección del tema de estudio:** el tema de estudio puede surgir de manera espontánea o durante el transcurso de una actividad. Lo importante es que ese tema sea interesante para los niños/as.
2. **¿Qué sabemos y qué queremos saber?:** Las ideas previas que los niños/as tienen del tema elegido.
3. **Comunicación de las ideas previas y contraste entre ellas:** El intercambio de ideas previas entre los alumnos/as es algo que enriquece sus conocimientos, ya que todos/as no tienen el mismo nivel de conocimiento con respecto al mismo tema, sino que cada uno/a sabe ciertas cosas. Esto ayuda a que, en una situación de diálogo, los niños/as intercambien sus ideas y aprendan nuevos conceptos los unos/as de los otros/as, refutando, también, aquellas ideas que ellos/as sepan que son erróneas.
4. **Búsqueda de fuentes de documentación:** Los niños/as, como investigadores que son por naturaleza, buscarán documentación sobre el tema en cualquier fuente que les pueda proporcionar dicha información (periódico, la televisión, un libro de algún familiar, una experiencia, un viaje, etc.)
5. **Organización del trabajo:** Es competencia de la maestra. Se busca planificar objetivos, dividir tiempos, organizar el espacio del aula por zonas o rincones, estructurar la secuenciación de las actividades y colaborar con las familias.
6. **Realización de actividades:** Es el momento de llevar a cabo las actividades previstas anteriormente, sabiendo que la línea del proyecto es cambiante, y por lo tanto, la maestra debe estar preparada y tener recursos para solventar cualquier situación inesperada que se presente y atendiendo a la motivación de los niños/as en cada momento.

7. **Elaboración de un dossier:** Se trata de la recopilación de datos de todo el proyecto. Los niños/as pueden plasmar en él todas las actividades realizadas durante el proyecto, mientras que la maestra puede analizar las situaciones individuales, recoger datos de interés para tener en cuenta en próximos proyectos, etc.
8. **Evaluación de lo realizado:** Se realizará conjuntamente con los alumnos/as, donde se hablará de qué han aprendido, cómo han llegado a aprenderlo, qué dificultades y adversidades de han presentado a lo largo del proyecto, etc.

El proyecto se lleva a cabo en un aula organizada en Rincones, que son espacios delimitados del aula en los cuales los niños y niñas trabajan y manipulan objetos de manera autónoma, así como permite que los alumnos y alumnas se socialicen realizando actividades por parejas o en grupos sin recibir instrucciones del adulto, manipulen y experimenten con los elementos u objetos que se encuentran en ese pequeño espacio. Se trata de lugares en los que se realizan actividades simultáneamente entre diferentes grupos de alumnos/as, en las cuales el profesor/a es un mero observador. Los Rincones deben estar organizados de tal manera que todos los elementos que lo integren estén al alcance y a la vista de los niños y niñas. Los objetos no deben encontrarse en lugares altos ni escondidos, y el clima del aula debe ser un clima cálido, en el que los niños y las niñas se encuentren cómodos para optimizar su trabajo y, en consecuencia, su aprendizaje.

Los Rincones que componen el aula de este trabajo son:

- **Rincón de la Asamblea:** es el lugar en el que los niños y las niñas pueden conversar entre sí y expresar sus ideas, sentimientos y emociones.
- **Rincón de Egipto:** Se utiliza para colocar en él las creaciones de los niños y niñas que quieran enseñar lo que hacen a sus compañeros/as, o que hayan realizado una actividad destacable para ser mostrada. Con este rincón fomentamos la autoestima y el protagonismo que necesita el alumnado en esta etapa.
- **Rincón o zona de trabajo:** Hay varias mesas en las cuales están colocados los niños/as (Zona de trabajo individual), y a parte tienen una mesa más grande en la que caben todos/as para realizar actividades conjuntamente (Zona de trabajo grupal).
- **Rincón de TICs:** En él se encuentran los ordenadores para los alumnos/as del aula, el cassette y la Pizarra Digital Interactiva.

4.1.3. Las TICs en Educación. Recursos digitales en Educación Infantil

La inclusión de la tecnología en todos los campos de nuestra sociedad trae consigo ciertas reflexiones que debemos hacernos: Por ejemplo, ¿qué implica tener toda la información deseada al alcance de nuestras manos? En la escuela puede ser un recurso muy positivo y útil, dado que la metodología de proyectos nos ayuda a analizar y aprender nuevos conocimientos. El método de proyectos ayuda a convertir la información en conocimiento a través de una metodología activa y participativa, en la que el niño/a es partícipe y creador de sus propios aprendizajes, a la vez que desarrolla la competencia digital.

Desarrollar unas buenas prácticas es algo fundamental para crear ciudadanos/as con una mentalidad crítica, capaces de seleccionar y discriminar mejor la información y que cuestionen todo aquello que esté al alcance de sus manos para llegar al conocimiento.

El alumnado actual, y en gran medida el alumnado del futuro, habrá adquirido una gran cantidad de nociones tecnológicas y tendrá contacto progresivamente con mayor número de artefactos tecnológicos. También nos sorprenderá la capacidad que tienen para comprender su funcionamiento, las horas que invierten en utilizarlas e incluso la facilidad para manejarlo, cuando muchos docentes necesitarían días para actualizarse y comprender el funcionamiento básico de cualquier artefacto tecnológico orientado a la educación.

Desde la escuela se puede educar correctamente en el uso y manejo de las TICs y es recomendable que los docentes controlen el tema. Con una correcta educación, tanto desde el hogar como desde la escuela, el número de personas que realizan un mal uso de las TICs se vería reducido. La educación en TICs no consiste solamente en enseñar su uso, sino también transmitir valores de responsabilidad en su manejo.

Algunos de los recursos TICs más utilizados en el aula de Infantil son los siguientes:

- **El cassette**

Es una herramienta TIC que se utiliza diariamente en las aulas de Infantil para establecer rutinas o realizar actividades en las que los alumnos/as deben coordinar movimientos corporales con ritmos o intensidades sonoras.

- **El ordenador**

Es una herramienta cuyo uso y manejo está completamente dominado por los alumnos/as. Romero Tena, R. (2006) define la función y el servicio que ofrece el ordenador al alumnado de la siguiente manera:

El ordenador les ayudará a estimular la creatividad, les ofrecerá diferentes formas de experimentar y manipular (formas, tamaños, colores, letras, sonidos etc.) siempre respetando el ritmo de aprendizaje del alumno. También favorecerá el trabajo en grupo y por tanto, la socialización, y cómo no, provocará en ellos la curiosidad y el espíritu de investigación que tanto valoramos (...). (p.18-19)

Esta herramienta permite al alumnado participar en la construcción de sus propios aprendizajes a partir de actividades, pero también es una gran herramienta que nos permite acceder a Internet, donde existe un océano de posibilidades de información, la cual debe seleccionarse correctamente.

- **El DVD**

Ayuda a los niños/as a representar de manera gráfica y visual aquellos contenidos que vayan a aprender.

- **La Pizarra Digital Interactiva**

Se ha tomado como recurso educativo al tratarse de un método interactivo y significativo por su presencia, cada vez más generalizada, en los centros escolares. Podemos entender la PDI como un material didáctico que sirve de soporte para el proceso de enseñanza-aprendizaje, complementa la transmisión de conceptos y la interacción entre alumno-docente, como señalan Gallego et al. (2010):

La Pizarra Digital Interactiva (PDI) es una de las nuevas tecnologías más específicas para los procesos de enseñanza-aprendizaje, tiene grandes posibilidades educativas para los docentes y para los discentes y proporcionan una nueva alternativa para la incorporación de las Tecnologías de la Comunicación y la Información a la educación. (...) una de las ventajas de la PDI es la cercanía al modelo tradicional de enseñanza en la que el profesor presenta los contenidos principales para pasar a las actividades de aprendizaje individuales y grupales. (p. 9)

Las ventajas del uso de la PDI son las siguientes:

- Es una herramienta con numerosas aplicaciones que se pueden utilizar para cualquier tipo de aprendizaje.
- Es un elemento motivador que suscita interés en el alumnado.
- Tiene la capacidad de corregir automáticamente las actividades, mientras que el docente puede dedicarse a atender a alumnos/as con dificultades de aprendizaje.
- El cuerpo es un elemento activo: no se encuentra silenciado de cintura para abajo y el niño/a tiene la capacidad de moverse por el espacio y utilizar todo su cuerpo para realizar la actividad.

A medida que se han ido aplicando dentro del entorno de enseñanza, se ha observado que los niños/as participan con mucho entusiasmo y ganas en las actividades realizadas con TICs, y que aprenden más rápido y de una manera más óptima que si se utilizase el lenguaje verbal como herramienta exclusiva de enseñanza.

Los niños/as, gracias a su plasticidad cerebral, están altamente capacitados para la comprensión y el manejo de las NNTT, siendo éstas un elemento que conlleva un alto grado de motivación, por lo que pueden ser herramientas muy útiles y válidas para el desarrollo del niño/a.

Las TICs permiten respetar su forma global de aprender, así como suscitar un gran interés y les ayudan a aprender a través de estrategias de enseñanza-aprendizaje como el juego. El juego es el elemento de aprendizaje por excelencia en la etapa de Infantil. Ayuda al niño/a representar papeles o roles sociales, a tener un comportamiento vicario y de protagonización máxima en la actividad, donde comparte diferentes ideas con sus compañeros/as o realiza sus actividades de acuerdo con las referencias externas de su entorno, de las que se haya empapado.

4.2. CONDICIONANTES PSICOLÓGICOS Y SOCIALES

4.2.1. Características del niño/a de Infantil

El niño/a de Infantil es un individuo que conoce su medio a través de su propia experiencia y, por ella, construye sus propios aprendizajes, añadiendo nuevos datos a los ya adquiridos. El niño/a de Infantil necesita vivenciar con su propio cuerpo la experiencia para poder adquirirla de una manera más óptima. Sabemos que la actividad de aprendizaje del niño/a de Infantil es, por

excelencia, el juego. La actividad lúdica permite al niño/a aprender, ya que está regido por ciertas normas, a la vez que se divierte, o mejor dicho, a la vez que realiza actividades que despiertan su interés, y por lo tanto, las realiza de forma libre y voluntaria sin sentirse sometido a ningún tipo de presión u orden inviolable. También ayuda al niño/a a crecer como persona y establecer sus primeras relaciones sociales, y crear su propia personalidad.

La manera que tiene el niño/a de Infantil de conocer su medio es globalizada, es decir, conoce la composición del medio en su totalidad, sin ser capaz de disgregar los elementos que le componen.

De la Calle (2013) define la globalización de la siguiente manera:

Es un término relacionado con una forma metodológica de organizar la enseñanza para facilitar el aprendizaje. Está fundamentado en razones de carácter psicológico relacionadas con la estructura cognitiva del niño, lo que lleva a diseñar modelos curriculares que respeten esta forma global de conocer. (p.9)

También el sincretismo, es decir la imposibilidad de reconocer un elemento parcial de un todo o, dicho de otro modo, de disgregar las partes que componen un todo, junto con el egocentrismo, son dos rasgos del pensamiento infantil que se encuentran de manera generalizada en la etapa de 3 a 6 años. Por todo esto, el maestro/a debe programar y planificar sus actividades de acuerdo con estas características del niño/a de Infantil. Para poder llevar a cabo una actividad educativa, debemos conocer perfectamente en qué momento del desarrollo cognitivo se encuentra el alumnado. Basándonos en las teorías de Piaget, los niños/as de la etapa de Infantil se encuentran en la denominada “Etapa pre-operacional”, la cual abarca desde los 2 hasta los 7 años de edad, aunque bien es cierto que las edades son meramente referenciales y no siempre se cumple ese intervalo. En la etapa pre-operacional el niño ya conoce su medio, logra situarse en él y tiene cierta referencia de los momentos temporales que comprenden las rutinas diarias (hora de ir al colegio, hora de la comida, fin de semana, vacaciones, etc), así como el conocimiento del yo y de los otros, las relaciones sociales, los papeles o roles que cada persona desempeña en la sociedad, y pequeñas normas por las que se rigen los diferentes grupos sociales.

Todos los aprendizajes que asimila el niño/a están relacionados con la experiencia que tiene de su entorno: vivencias, observaciones, interacciones con elementos o individuos, etc. lo cual le ayuda a ir creando una imagen un poco más real de todo lo que percibe.

En definitiva, los conocimientos que se impartan en Educación Infantil tienen que ayudar al niño/a a desarrollar todas estas capacidades para que, en el futuro, sean personas autónomas capaces de vivir en la sociedad.

5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Este Proyecto pretende trabajar la comprensión del tiempo en Educación Infantil. Es muy importante que el niño/a conozca y perciba su tiempo, para poder configurar su propia personalidad y abandonar ese egocentrismo infantil característico de la etapa. Por lo tanto, se ha elegido un tema histórico *El Antiguo Egipto* para que aprendan a situarse en otros lugares y tiempos cuando ellos/as no formaban parte de este mundo, es decir, busca evocar y comprender acontecimientos pasados, y que sepan que eso ocurrió hace miles de años y que las realidades son cambiantes.

Pasar del tiempo vivido al tiempo percibido es un objetivo clave en Educación Infantil. Que la percepción del tiempo en el niño/a evolucione desde la comprensión y el conocimiento de ritmos propios del niño/a (sueño, hambre, etc.) hasta la comprensión y el conocimiento de otros ritmos más globales marcados por los adultos, que van desde una mayor secuencia de tiempo, recordar algunos relatos de hechos históricos que se narren a lo largo del proyecto o, simplemente, las partes en las que se divide una actividad, ya realizada o que esté por realizar.

Por lo tanto, el Antiguo Egipto es un tema muy acertado, dado que forma parte de los propios centros de interés del alumnado, y también permite llevar a cabo múltiples actividades, desde manipulativas o vivenciales hasta actividades con recursos TICs.

Este proyecto va dirigido a niños y niñas de 5 años del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, del Colegio de Educación Infantil “Colorines”.

Este centro, pertenece a la red pública de Educación Infantil de la Comunidad de Castilla y León, y acoge a niños y niñas de 0 a 6 años, constando de 6 unidades, una por año. El centro está ubicado en la ciudad de Palencia, en un barrio periférico al noreste de la ciudad. Se encuentra en un entorno en el que predominan familias con un poder adquisitivo medio, en las cuales trabajan ambos cónyuges.

Se trata de una zona con jardines, plazas y parques infantiles, y con viviendas de baja altura. El barrio ha sido reformado hace poco tiempo y está bastante cuidado.

Cada clase tiene una media de 12 alumnos/as. Cuenta con un especialista en lengua extranjera, otro en música, otro en religión y otro en educación corporal, además de un PT y un AL.

5.2. PROPUESTA CURRICULAR: PROYECTO “EL ANTIGUO EGIPTO”

5.2.1. Introducción

El tema elegido para la realización del trabajo final de la asignatura es El Antiguo Egipto. Es un tema que se sitúa en el Área II: Conocimiento del entorno, Bloque 3: La cultura y la vida en sociedad subsección 3: La cultura.

Se ha elegido este tema porque se considera importante que los niños y niñas se inicien en el conocimiento del entorno, entendiendo que las sociedades no son iguales y que cada una tiene sus propias normas.

Es importante que lo conozcan porque les enriquece personalmente y les ayuda a conocer, ya que, conociendo, se pretende educar a los niños y niñas en valores como la tolerancia y el respeto, desde edades tempranas.

Con este proyecto se trabajan las nociones temporales en las ciencias sociales, pretende que los niños/as, quienes, según Piaget, se encuentran en la etapa de tiempo vivido evolucionen en la manera de entender el mundo que les rodea de una manera más descentralizada, y pasen a la siguiente fase: tiempo percibido.

La etapa de tiempo vivido se caracteriza por el hecho de que los niños/as perciben el mundo de una manera confusa y mal organizada. Con este proyecto lo que se busca es que los niños/as, a través de su propia experiencia, puedan ir comprendiendo y organizando sus esquemas mentales para la comprensión de las secuencias temporales, de que antes que ellos/as ya existían las sociedades, sociedades nacidas hace miles de años, como es la sociedad del Antiguo Egipto.

5.2.2. Conexión con los objetivos y contenidos del currículum de Educación Infantil

Según el *DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, se han escogido los siguientes objetivos generales:

Área II: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Identificar las propiedades de los objetos y descubrir las relaciones que se establecen entre ellos a través de comparaciones, clasificaciones, seriaciones y secuencias.
3. Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
4. Conocer algunos animales y plantas, sus características, hábitat, y ciclo vital, y valorar los beneficios que aportan a la salud y el bienestar humano y al medio ambiente.
6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.
7. 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.
8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.
9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a los países donde se habla la lengua extranjera.

Aparte de los objetivos propios del Área II, a lo largo del proyecto también se trabajan otros objetivos transversales propios de la etapa, como la adquisición de autonomía en el vestido o la motricidad, tanto fina como gruesa, o contenidos como una actitud positiva frente a la actividad, respeto por el trabajo propio y el del compañero/a o participar de forma activa en las actividades.

Contenidos

A través de los objetivos anteriores se tratarán temas como la diversidad de sociedades y costumbres a lo largo de la historia.

Se pretende educar a los niños y niñas en valores como el respeto y la tolerancia hacia otras culturas o personas diferentes de ellos/as mismos/as. Este respeto y tolerancia son necesarios para que, posteriormente, puedan relacionarse con todas las personas y no juzgarlas o segregadas por razones de cultura, sexo o creencia.

Partiendo de una temática en la que se trabaja otra cultura diferente a la nuestra, se trabajen, a parte, otros temas de manera globalizada. Los temas que se podrán tratar son algunos como:

· Bloque I: elementos, relaciones y medida

Utilización de algunas nociones espaciales básicas: arriba-abajo; izquierda-derecha, haciendo referencia a la postura típica de los egipcios.

Los niños/as aprenderán las propiedades de algunos objetos, como las formas geométricas que tienen las pirámides o los símbolos de identidad de los países: las banderas.

· Bloque II: Acercamiento a la naturaleza

Conocimiento de otros animales, hábitat, comportamiento o necesidades. Animales que son autóctonos de esa región: cocodrilo, camello, escarabajos, etc. Identificar algunos elementos o características del paisaje, comparando el nuestro con el de la región del Nilo.

Efectos de la intervención humana en los paisajes, como cuando los egipcios construyeron las pirámides.

· Bloque III: Cultura y vida en sociedad

El conocimiento de otras formas de vida y estructura social diferentes a la suya, en el caso del proyecto cuando se trata la temática de los oficios, jerarquía y roles de los miembros de la sociedad egipcia, reconociendo, también, otras señas de identidad.

5.2.3. Objetivos del proyecto El Antiguo Egipto

- Conocer algunos continentes relacionados con la temática del proyecto
- Ubicar territorios en un mapa (iniciarse en el lenguaje cartográfico)
- Comentar la organización social de otras culturas
- Distinguir los símbolos de identidad de otras culturas
- Comprender las historias contadas por el docente sobre otros pueblos del mundo
- Describir algunos animales originarios de la región de Egipto
- Utilizar nuevo vocabulario
- Identificar algunas formas geométricas

- Diferenciar entre horizontal y vertical
- Vivenciar la experiencia con el propio cuerpo

5.2.4. Contenidos del proyecto *El Antiguo Egipto*

Los contenidos del proyecto están relacionados con los objetivos del mismo:

- Los continentes: Europa y África
- La Península Ibérica y la región de Egipto
- Los símbolos de identidad de España y de Egipto: Las banderas
- La cultura y la sociedad del Antiguo Egipto
- Algunos animales de Egipto: tarántula, serpiente, cocodrilo, camello, escarabajo
- Figuras geométricas: bandera-rectángulo; Pirámide-triángulo
- Vocabulario de Egipto: ANKH, momia, escriba, faraón, artesano, campesino, esfinge

5.2.5. Método de trabajo

Sabemos que lo que los niños y niñas aprenden depende, en gran parte, de cómo lo aprenden, de ahí la importancia de la metodología.

- Enfoque globalizador

Es un proceso global de acercamiento a la realidad que se quiere conocer, el cual interrelaciona mecanismos afectivos, intelectuales o expresivos, es decir, permite trabajar todas las áreas a partir de un tema. En el trabajo se tratará, por ejemplo, conceptos matemáticos, como las figuras planas del triángulo o del cuadrado, o conceptos geométricos, como horizontalidad y verticalidad, así como la educación en valores como el respeto por el trabajo de uno mismo o el de los demás. Como se puede observar, a partir del tema del Antiguo Egipto se van a trabajar muchas más cosas de manera transversal.

- El aprendizaje significativo

Pretende conseguir que los niños y niñas aprendan construyendo, volviendo a interpretar los datos que se le ofrecen y compartiéndolos con los demás. Se utilizará una metodología

participativa y activa, que fomente la interacción e integración del niño/a en las actividades que se lleven a cabo. Consiste en crear nuevos conocimientos a partir de los que ya tienen.

Para ello, se realizarán unas preguntas previas acerca del tema, para valorar lo que saben y lo que se les quiere enseñar.

- Metodología activa

No hay que basarse solamente en la exposición de nuevos conocimientos y datos que interesen a los alumnos/as. Se debe trabajar con ellos/as de manera que participen en la construcción de sus propios aprendizajes, a partir de la propia experiencia y vivenciándolo con su propio cuerpo. Una actividad esencial e imprescindible para la adquisición de los conocimientos es el juego. Se trata de una actividad lúdica que permite al niño/a aprender a la vez que se divierte. El juego afecta al desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico, lo cual es importante para un desarrollo global y armónico, tanto interno como externo.

- Aspectos afectivos

El aula debe tener un ambiente cálido y acogedor, en el cual los niños/as se encuentren cómodos, así como los profesores/as o las familias. El aula debe ser un lugar seguro, exento de riesgos que puedan dañar la integridad física o moral del niño/a. Los materiales que se utilizarán para la realización de manualidades serán materiales que no supongan ningún riesgo para el niño/a, como cartón, pegamento o arcilla blanca, especial para escolares.

5.2.6. Evaluación: criterios, técnicas y momentos

La evaluación se dividirá en tres momentos:

- Una evaluación inicial: en la que se realizarán preguntas a los niños/as antes de comenzar con el proyecto. Nos ayudan a comprobar qué es lo que saben acerca del tema y pueden darnos pistas con respecto a lo que quieren saber o qué es necesario que aprendan.
- Una evaluación procesual: quiere decir que la actividad educativa se evaluará a lo largo de todo el proyecto. Se llevará a cabo por medio de la observación sistemática, es decir, mediante una recogida de datos en la que se refleje si los niños/as han realizado bien las fichas o las actividades, a parte de otros temas de carácter transversal, como la actitud

positiva y participativa frente a la actividad, el trabajo en equipo o la cooperación durante todo el proyecto.

- Una evaluación final: ayudará a la maestra a comprobar si al final del proceso el alumno/a
- Ubica la región de Egipto y la Península Ibérica.
- Relata alguna historia sobre los egipcios.
- Recrea el mapa de Egipto, discriminando las zonas de tierra y agua.
- Utiliza con soltura nuevo vocabulario.
- Relata algunas costumbres de otros tiempos.
- Conoce algunas formas geométricas.
- Conoce e identifica símbolos de identidad de la cultura de Egipto.
- Realiza correctamente las fichas del proyecto.
- Realiza correctamente las actividades manipulativas del proyecto.
- Maneja y realiza correctamente las actividades con TICs.
- Actitud de tolerancia y conciliadora en la resolución de conflictos.

En la evaluación final se utilizarán recursos, como J-Clic o el programa de GoogleEarth, en los cuales se trabajan bastantes contenidos del proyecto de manera simultánea.

5.3. ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Cuadro 1: Relación de los objetivos y los contenidos con las actividades

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES
-Ubicar territorios en un mapa (iniciarse en el aprendizaje cartográfico)	-Región de Egipto	-nº1
	-Península Ibérica (España)	- nº2
		-Actividad de Evaluación

Método de proyectos y recursos digitales: un acercamiento a las Ciencias Sociales en el aula de Educación Infantil

"Viajamos a Egipto"		
-Conocer algunos continentes relacionados con la temática del Proyecto	- Europa - África	-nº1 -nº2
-Conocer símbolos de identidad de otras culturas.	- Bandera de España - Bandera de Egipto - Pirámides -Vestido y maquillaje	-nº2 -nº3 -nº7
-Identificar la forma geométrica de la totalidad de las banderas	-Figura geométrica: rectángulo.	-nº2
-Describir la posición de las rayas de la bandera	-Horizontalidad y verticalidad	-nº2
-Escuchar atentamente las historias contadas por el docente sobre otros pueblos del mundo.	-Comprender relatos sobre los egipcios a lo largo de todo el proyecto -Adquirir, comprender y utilizar nuevo vocabulario	Todas las actividades
-Identificar forma geométrica de la pirámide	-Triángulo	-nº3
-Conocer la organización social de otras culturas	-Jerarquía en Egipto: figura del Faraón, visires y sacerdotes, escribas y nobles, artesanos y bailarines, campesinos	-nº5
-Vivenciar la experiencia con el propio cuerpo	-Momias -Faraones	-nº6 -Actividad final del proyecto
-Conocer algunos animales originarios de la región de Egipto	-Tarántula, serpiente, cocodrilo, camello, escarabajo.	-nº4
-Discriminar animales de Egipto y de nuestra región	-Agrupar animales del mismo lugar	

-Manipular y moldear arcilla

-Amuleto egipcio

-nº7

Antes de dar paso al desarrollo de las actividades, debemos ponernos en situación respondiendo a la siguiente pregunta:

- ¿Cómo surgió el tema?

Un día, durante la Asamblea, una niña comentó que sus tíos habían hecho un viaje a Egipto. Se tomó la decisión de realizar un pequeño proyecto acerca de este tema, y se les propuso a los niños/as que al día siguiente trajesen cosas de Egipto que tuviesen en sus casas, con la finalidad de crear un pequeño museo donde todos/as enseñasen a sus compañeros/as lo que habían traído, y lo dejaran expuesto para que los niños/as pudiesen contemplarlo en cualquier momento.

Al día siguiente se realizó la primera actividad siguiendo esta rutina:

Después de la Asamblea, se eligió una canción que hablaba de Egipto y los Faraones (“Amón el Faraón”) para que los niños/as bailasen libremente por el aula, con el fin de que desconecten de la Asamblea y se relajen antes de comenzar el proyecto. La rutina de la canción se mantendrá antes de la ejecución de cada actividad, para que cuando los niños/as la escuchen sepan que se va a trabajar ese tema, y también como introducción al trabajo del proyecto.

ACTIVIDAD 1: “¿Dónde está Egipto?”

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Asamblea: preguntas previas	Recursos TICs: cassette	20'
Rincón de Egipto	Libro <i>100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto</i> Mapamundi Gomets	

Durante la Asamblea , introduciremos a los niños/as en el tema de El Antiguo Egipto.

Tomaremos como referencia para llevar a cabo las explicaciones el siguiente libro: *100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto*. Se trata de un pequeño libro en el que narran e ilustran diferentes situaciones de dicha región: ubicación, costumbres, vestimentas, creencias, escritura, jerarquía de gobierno, etc. de una manera sencilla, comprensible y atractiva para los alumnos/as.

La decisión de comenzar ubicando geográficamente el lugar ha derivado de la importancia que tiene que los niños/as de esta edad comprendan que hay otros lugares diferentes al que ellos/as conocen, y que sus habitantes se comportan y viven de diferente manera que nosotros/as, y trasladándolo en el tiempo, dicha diferencia es aún más evidente. Como el aprendizaje de los niños/as de la etapa de Infantil tiene carácter globalizador, primero conoceremos de forma global el entorno que queremos trabajar para que, en las actividades posteriores, puedan aprender cosas más específicas.

Se realizarán algunas preguntas previas acerca de qué saben de Egipto, e iremos dirigiendo las respuestas a la temática que más nos interese, que en este caso es saber dónde vivieron:

- ¿Qué sabéis acerca de Egipto? (maestra)

- Es un lugar en el que viven los faraones. Hay camellos y escorpiones. Están las pirámides. Mi tía estuvo allí, y dice que hace mucho calor. (alumno/a)

- Y si hace más calor que aquí, ¿estará cerca o lejos de España? (maestra)

- Lejos, pero podemos ir un día en tu coche. (alumno/a)

- No, niños/as. Egipto es un país que está tan lejos tan lejos que necesitaríamos ir en avión y tardaríamos varias horas, porque Egipto se encuentra a 3.670 km de aquí, y esa es mucha distancia. Fijaos si está lejos que pertenece a otro continente llamado África. Para que lo entendáis mejor, veamos en el mapamundi dónde está situado Egipto, y comprobaremos que está muy lejos de donde vivimos nosotros/as. (maestra)

Después de conversar con ellos/as, utilizaremos el mapa-mundi para ubicar nuestro país y Egipto. La ubicación se realizará a partir de un gomet rojo, situado encima de cada región. El mapa-mundi se dejará a la vista de los niños/as durante todo el proyecto.



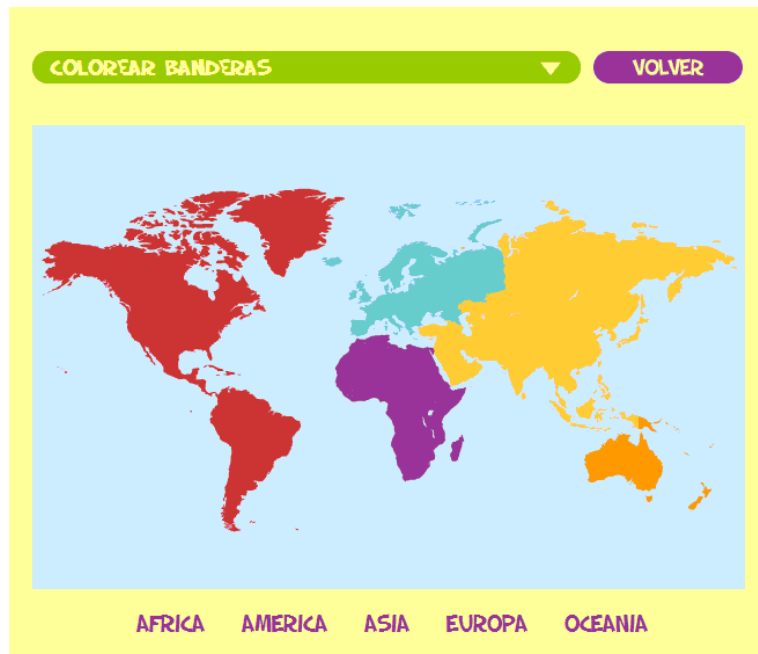
ACTIVIDAD 2: Mapa de Egipto y bandera

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Rincón de TICs: bandera	Recursos TICs: cassette	50'
Zona de trabajo grupal: mapa de Egipto	Libro <i>100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto</i> Recursos TICs: ordenador Papel continuo Pintura de dedo	

Como los niños/as aprendieron el curso pasado cuál era la bandera de nuestro país, recordaremos cómo era y de qué colores, y también aprenderemos qué colores tiene la bandera de Egipto y su composición (número de rayas, símbolo central, etc.) con la finalidad de que conozcan los símbolos de identidad de otros países. Para ello, realizarán la siguiente actividad TIC en el ordenador: COLOREAR-ONLINE²

² <http://www.colorear-online.com/colorear-banderas/index.php>

Para colorear las banderas, se ha escogido este programa porque permite a los niños/as coordinar los movimientos óculo-manuales y adquirir destreza en el dominio del ratón. A continuación se describirá brevemente el proceso de la actividad:



1. Identificamos España, y pinchamos encima. Vemos que el cursor, al situarlo encima de España, da un nombre al continente, Europa.
2. Buscamos la bandera de España y la seleccionamos.
3. La actividad nos da la opción, primero, de ver los colores de la bandera que vamos a colorear, y después pinchamos en “volver a pintar bandera” para que aparezca el dibujo sin colores y los niños/as puedan pintarla.



4. Recordando los colores, comenzarán a pintar la bandera.



5. Damos al botón de volver hasta que aparezca de nuevo la primera imagen. Recordando la primera actividad “¿Dónde está Egipto?” tendrán que colocar el cursor encima de esa región, y pinchar en ella. El cursor nos indica que ese continente se llama “África”. Buscamos entre todos/as la bandera de Egipto. Como aún no la conocen, leeremos lo que pone debajo de cada bandera, o para que sea más sencillo, buscaremos nombres de países de África que empiecen por la letra “E”, de Egipto.



- Una vez localizada, repetiremos el paso número 3 con esta bandera.



Al finalizar la actividad, comentaremos entre todos/as cuáles son los colores de la nueva bandera que hemos aprendido, y podrán imprimirla para decorar nuestro Rincón de Egipto.

Después de ubicar Egipto y saber dónde está, pasaremos a realizar conjuntamente un mapa de la región en un papel continuo, que ellos/as mismos/as decorarán. Se ha considerado la necesidad de que los niños/as vayan desarrollando su aprendizaje de lo global a lo particular, y también de vivenciar sus propios aprendizajes para asimilarlos mejor, por eso decoraremos el mapa de Egipto realizado por nosotros/as con pintura de dedo, conociendo su río más importante y cómo es su geomorfología (desierto, dunas, etc.)



Para ello, utilizaremos el libro que nos sirve de guía para llevar a cabo las explicaciones, concretamente el capítulo titulado *De un lado a otro*. Tras su lectura, los alumnos/as aprenden para qué se utilizaba el Río Nilo, lo cual podemos aprovechar para enlazar la siguiente actividad.

ACTIVIDAD 3: Las pirámides

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Rincón de TICs: bandera	Recursos TICs: cassette	60'
Zona de trabajo grupal: mapa de Egipto	Libro <i>100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto</i> Cartones Celo Papel continuo Tijeras Lápiz Pintura de dedo amarillo Lana	

Recordamos aquel capítulo que leímos en la actividad anterior. El Río Nilo servía para transportar las pesadas rocas con las que se construían las pirámides.

Tras la Asamblea, se realizará la lectura del siguiente capítulo: *Inmensos ladrillos*. Habla de la dimensión y peso de las rocas con las que se construían las pirámides, y explica la manera en que las hacían. Esta explicación nos dio una idea: ¿Cómo podríamos construir nosotros/as nuestra propia pirámide?

Otro capítulo del libro relacionado con las pirámides se llama *Monumentos magníficos*. Este capítulo habla de la antigüedad de las pirámides, y la función que tenían, es decir, para qué se construyeron. Les explicamos a los niños/as que era el lugar en el que enterraban a los Faraones, antiguos reyes de Egipto, lo cual nos sirve para desarrollar la actividad número cuatro. También les explicamos que hay otros elementos que acompañan a la pirámide, como las Esfinges, que eran unas criaturas con cuerpo de león y cabeza humana (de persona) que se colocaban a la

entrada de las pirámides para que protegiesen al Faraón que estaba allí enterrado, para que no le pasase nada malo a su cuerpo o a sus pertenencias.

Retomando nuestra idea, debatimos entre todos/as cómo podíamos construir nuestra propia pirámide. Unos niños/as decían que con piedras, otros con palos y telas (“como los indios”).

Tras un rato de diálogo, a una niña se le ocurrió una buena idea: “podemos hacerla con cartones, para meternos dentro”. Esta fue una idea magnífica, por lo que nos pusimos manos a la obra. Recogimos cartones de nuestra aula y de todas las del colegio, los pegamos y los forramos con papel continuo para poder dibujar y pintar con pintura de dedo los ladrillos de la pirámide. Como no se sostenía en pie por sí sola, decidimos hacer dos agujeros y atar las paredes de la pirámide con lana a dos mesas para que se sostuviese.



ACTIVIDAD 4: Los animales del Antiguo Egipto

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Asamblea	Recursos TICs: cassette	40'
Rincón TICa	Bits de inteligencia Recursos TICs: ordenador	

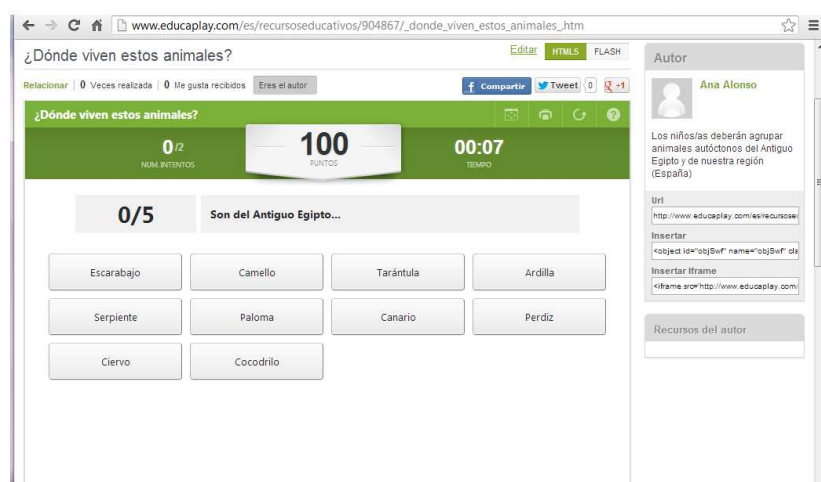
Los niños/as traían objetos, imágenes y revistas de sus casas para colocarlo en el Rincón de Egipto y enseñárselo al resto de sus compañeros/as. Una niña trajo una imagen de un animal muy típico de Egipto: el camello. A partir de esto, decidimos realizar una actividad que tratase de los animales que hay en Egipto.

Para ello, se utilizarán unos Bits de Inteligencia en los que aparecen las imágenes de algunos animales y los niños/as tendrán que decir: qué animal es, cuántas patas tiene, cómo anda, cómo es su piel, qué comen, el sonido que hacen (en el caso de que emitan algún sonido), cómo caminan y, finalmente, decir si son autóctonos de la región del Antiguo Egipto o son autóctonos de nuestra zona.

Después de esta conversación en la Asamblea, pasarán a realizar la siguiente actividad TIC:

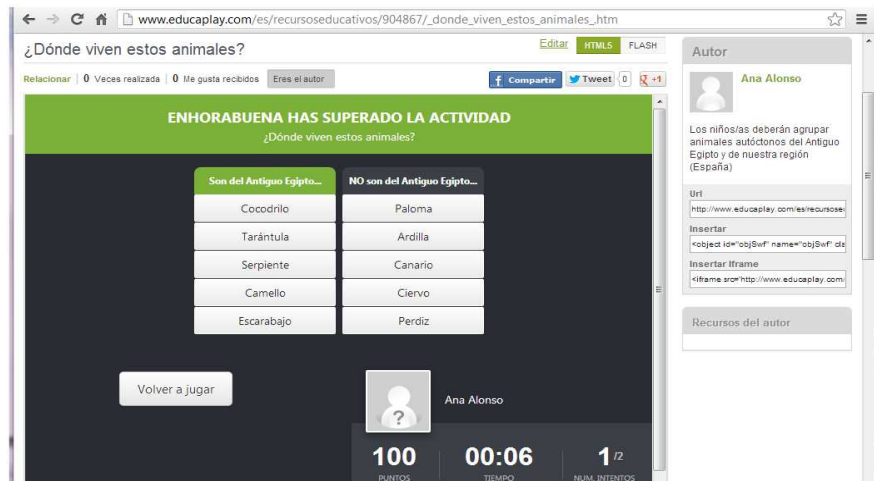
- ¿Dónde viven estos animales?³

Es un portal web que permite crear tus propias actividades. Se ha creado la siguiente actividad para conocer los animales:



³ http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/904867/_donde_viven_estos_animales.htm

En la actividad aparece una pregunta en la parte superior que indica qué animales tienen que seleccionar “Son del Antiguo Egipto”. Una vez seleccionados todos, el programa lo corrige solo y cambia la pregunta: “NO son del Antiguo Egipto”. Una vez clasificados todos los animales dentro de su grupo, el programa lo corrige viendo el número de errores o los intentos que ha tenido que hacer el jugador.



ACTIVIDAD 5: Estructura social y jerarquía de gobierno: El Faraón

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Asamblea	Recursos TICs: cassette	60'
Zona de trabajo individual	Libro <i>100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto</i> Ficha del faraón Ceras de colores Folio en blanco Lápiz Goma	

Ya conocemos dónde está Egipto, cómo es la región, cuál es su río más importante y para qué lo utilizaba, y también conocemos sus monumentos más importantes: las pirámides.

Sabiendo que han sido construidas para enterrar a los Faraones tenemos que saber quiénes construían las pirámides: ¿Los propios Faraones o los habitantes del pueblo de Egipto?

Para que los niños/as comprendan la estructura social que existía en Egipto, pasaremos a la lectura de los capítulos *Quién es quién* y *El año agrícola*. Tratan la organización social que había en Egipto (El faraón gobernaba, visires y sacerdotes, escribas y nobles, artesanos y bailarines, y por último los campesinos), el lugar en el que vivían (frecuentemente a la orilla del Río Nilo donde sembraban sus cosechas de trigo y de cebada y criaban al ganado: ovejas, vacas, cabras, patos y gansos), el poder que tenían las familias ricas, e incluso habla de que los niños/as jugaban con madera y arcilla.

Otro capítulo titulado noticias reales habla de los faraones. El faraón que más reinó en el Antiguo Egipto fue Ramsés II. También habla de la manera en la que contraían matrimonio.

Para interiorizar mejor el concepto de clases sociales, los niños/as, tras la explicación, acuden a sus mesas a colorear un dibujo de la sociedad egipcia, la cual tenía forma de pirámide.

Colorearán todas las clases sociales y tendrán que identificar y rodear con un círculo quién gobernaba y quiénes se encargaban de las cosechas, y escribir sus respectivos nombres.

ACTIVIDAD 6: La momificación

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Asamblea Todo el aula	Libro <i>100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto</i> Papel higiénico Recursos TICs: cassette	30'

La momificación es un tema que les atrajo mucho, dado que era la forma en la que enterraban a los faraones, y en un capítulo del libro aparecía un dibujo de una momia. Además, los niños/as ya habían oído hablar de lo que eran las momias y tenían estas ideas previas:

- ¿Sabéis lo que son las momias? (maestra)
- Son unos señores envueltos con papel higiénico. (alumno)
- ¿Por qué creéis que estaban envueltos en papel higiénico? (maestra)
- Pues porque son tiras de color blanco...(alumna)

- ¿Y las momias son los faraones muertos? (alumno)
- Mirad chicos/as: hay una cosa llamada “momificación”, que consiste en que los faraones, al morir, eran envueltos en vendas de color blanco. Antes de ser envueltos, los cuerpos de los faraones eran ungidos o empapados con aceites aromáticos y “purgados”, que quiere decir que les introducían líquidos por el cuerpo para limpiarles y poderles momificar o envolver. Lo más curioso de todo esto, es que había una cosa del cuerpo del faraón que guardaban en una urna, ¿sabéis lo que era?
- La cara. (alumno)
- Los ojos (alumno)
- Las manos (alumna)
- Nada de eso. Guardaban su corazón, e incluso momificaban también a sus mascotas al morir y las guardaban en la misma habitación que a los faraones, porque creían que les iban a proteger...(maestra)

Tras la explicación, los niños/as se quedaron muy sorprendidos y entusiasmados por todos los datos nuevos que habían escuchado. Decidimos hacer un juego: Ser momias.

Elegimos al encargado/a del día, quien iba a hacer de momia. Con dos rollos de papel higiénico envolvimos todo su cuerpo. Al finalizar, utilizamos el cassette con la canción del proyecto “Amón el faraón” y todos/as bailaron por la clase, mientras que “la momia” iba detrás de ellos/as, paralizando a quienes tocase. Tuvo tanto éxito la actividad que a lo largo del proyecto convertimos en momias a todos/as los alumnos/as del aula.

Esta actividad refleja la necesidad de vivenciar la experiencia vivida dentro del aula, en este caso la explicación de este apartado.

ACTIVIDAD 7: Vestido y maquillaje

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Zona de trabajo individual	Libro <i>100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto</i>	60'
Zona de trabajo grupal	Recursos TICs: cassette Ficha	

Ceras de colores
Arcilla blanca especial para escolares
Temperas de colores

Es curioso que a los niños/as les llame tanto la atención la forma de vestir que tenían los egipcios: collares, pulseras y todo tipo de complementos decorados con joyas. Por eso, decidimos leer el capítulo “vestido y maquillaje”. Les explicamos qué tipo de vestimenta utilizaban los egipcios, y el calzado. También que los egipcios se pintaban los ojos como símbolo de buena suerte, y llevaban amuletos consigo para que no les pasase nada malo.

Recordando la explicación de la actividad anterior en la que se cuenta que los niños/as jugaban con arcilla, surge esta quinta actividad: construir nuestro propio amuleto egipcio.

Primero, repartimos una ficha en la que aparecen 3 amuletos, los niños/as los colorean y después deciden conjuntamente cuál es el que más les gusta para llevar a cabo la actividad. Deciden realizar el ANKH, que también era un objeto muy preciado para los faraones. La creación de nuestro propio amuleto egipcio se realiza de la siguiente manera:

La maestra reparte dos bolitas de arcilla blanca a cada alumno/a. La profesora servirá de guía a la hora de llevar a cabo la actividad. Con cada bolita debe hacerse un ‘churro’. Cuando ya esté moldeada la arcilla se pasará a darla la forma adecuada.



ACTIVIDAD FINAL DEL PROYECTO: Somos egipcios

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Zona de trabajo individual	Recursos TICs: cassette	60'
Todo el aula	Cartulinas Ceras de colores Tijeras Celo Pegamento Bolsas de basura de color blanco	

Para cerrar el proyecto, los niños/as se disfrazarán de faraones, creando el disfraz ellos/as mismos/as con ayuda de la maestra.

Los alumnos/as decorarán los collares y las coronas que llevaban los faraones, mientras que la maestra realizará el vestido y reforzará las partes realizadas por los niños/as. Cuando todos los niños/as hayan terminado su disfraz, pasaremos a hacer una pequeña fiesta en la que bailarán la canción de la rutina “Amón el Faraón” como si fuesen egipcios de verdad.



5.4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN 1: Conocemos Egipto

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Rincón DE TICs	Recursos TICs: ordenador	20'

Se trata de una creación de JClíc⁴ en la que se tratan todos los temas vistos: construcción de pirámides, dónde vivían, la escritura, la momificación, etc. El desarrollo de la actividad será el siguiente:



Esta actividad es una actividad interactiva que ayuda a los niños/as a conocer Egipto. Realiza una serie de preguntas, como: “¿Dónde vivían? ¿Quiénes vivían? ¿Qué construían?” Y pinchando encima de los dibujos se escucha la explicación de cada una de las preguntas. También habla de algunas curiosidades, como la momificación o el nombre de la piedra que ha ayudado a conocer y conservar hasta nuestros días cómo era la escritura egipcia (Piedra Roseta).

⁴ LUCÍA G.O. TIC aplicada a la Educación. Universidad de Extremadura (UEX) <http://clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/egipto/jclic/egipto.jclic.zip&lang=es&title=Egipto>

Después de explicar lo que hay que hacer en la actividad y recordar en la Asamblea todo lo que hemos ido viendo a lo largo del proyecto, irán al Rincón de TICs a realizar de manera individual la siguiente actividad:

1. Relacionar conceptos



2. Encontrar las parejas



3. ¿Qué cosas NO construían los egipcios?



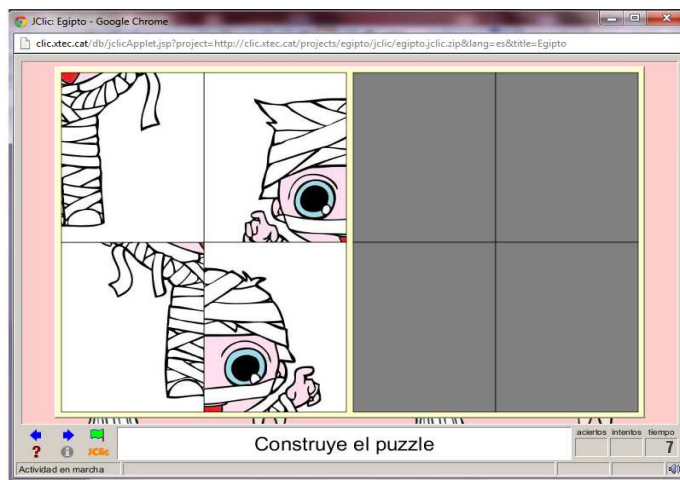
4. ¿Dónde vivían?



5. ¿Cómo escribían?



6. Construir el puzzle



ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN 2: De viaje a Egipto

ESPACIO	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
Rincón DE TICs	Recursos TICs: PDI	40'

Abrimos el programa GoogleEarth⁵ y sin tocar ningún botón ni escribir nada aparece nuestro planeta.

Ampliaremos un poco la imagen y la desplazaremos hacia la izquierda, con la finalidad de que quede a la vista la región de Egipto y la Península Ibérica. Preguntaremos a los niños/as si saben decir dónde está Egipto. Los niños/as identifican la región y la señalan con el dedo. Introducimos la palabra “Egipto” en el botón de búsqueda, y GoogleEarth nos lleva hasta la región.

Vemos una línea azul que atraviesa la región, ¿qué es? Pues bien, los niños/as responden que se trata del Río Nilo. Observamos la región desde lejos, por lo que decidimos escribir en el recuadro de búsqueda la palabra “Egipto”. Google Earth nos lleva al lugar en el que, como bien señalaron los alumnos/as, se encuentra este país. Preguntamos a los niños/as, ¿qué queréis ver? Como han estado entusiasmados con las pirámides y con la construcción de una para tenerla en

⁵ <http://www.google.es/intl/es/earth/index.html>

el aula, era de esperar que respondiesen que querían ver las pirámides. Volvemos al buscador y al lado de la palabra “Egipto” escribimos “pirámides”. Aparecen una serie de iconos que nos señalan en el mapa dónde están las pirámides. Utilizamos el zoom para ampliar la imagen y poder ver perfectamente las pirámides de Egipto. ¿Cuántas pirámides son? Los niños/as responden que son 3 las que hay, y que una es más pequeña que las demás. Les propongo que cuenten cosas de las pirámides. Las respuestas fueron las siguientes:

- Son los lugares donde enterraban a los faraones.
- Son construcciones muy altas de ladrillos gigantes de piedra.
- Tenían laberintos para que los ladrones no encontrasen al faraón.
- Estaban protegidas por las Esfinges.

Esperando a que tocasen el tema de las esfinges para poder seguir trabajando con Google Earth, volvemos a escribir en el lugar de búsqueda dos palabras claves: “Egipto” “esfinges”.

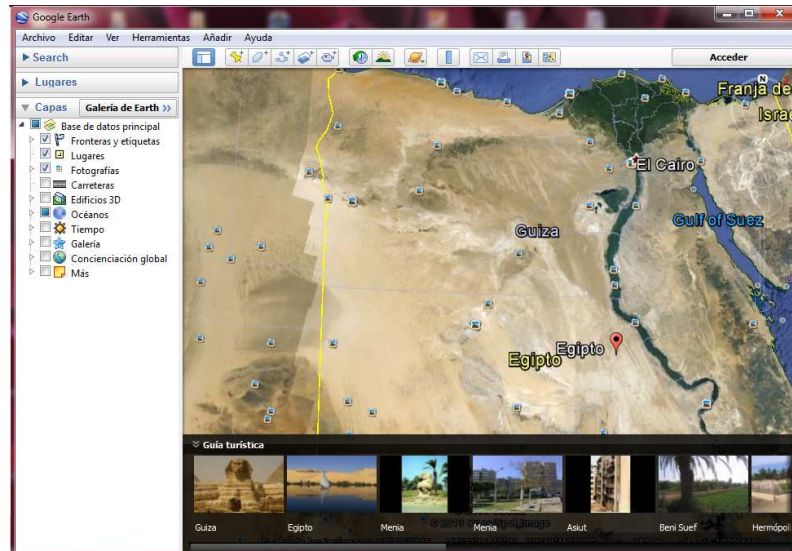
Mientras se realiza la búsqueda preguntamos a los niños/as:

- ¿Qué son las Esfinges? (maestra)
- Son las que protegían y cuidaban las pirámides. (alumno)
- ¿Cómo eran? (maestra)
- Eran de color marrón, con cuerpo de león y cabeza de persona (alumna)

Cuando se carga la imagen, aparece una fotografía real de una esfinge en la entrada de una pirámide. Los niños/as observan la imagen y hacen algún comentario como: “está rota” o “le faltan partes”. Les explico a los niños/as que están así porque han pasado miles de años desde que se construyeron, y el paso del tiempo ha hecho que se desgasten.

Podemos hacer turismo virtual y observar cómo es Egipto en la actualidad, en qué ha cambiado, qué conocemos del Antiguo Egipto que siga vigente actualmente en el país y qué no, etc.

Exploramos durante un rato las imágenes y conversamos todos/as juntos/as de Egipto, analizando las respuestas y comentarios de cada alumno/a se realiza la evaluación de la comprensión del proyecto y de muchos de los criterios de evaluación fijados al principio del mismo.



6. CONCLUSIONES FINALES

Este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto para mí un proceso de aprendizaje y de profundización en una temática en la que me he formado en mi carrera universitaria. Este proyecto me ha ayudado a desarrollar mis capacidades como maestra, ya que he tenido la ventaja de ponerlo en práctica aplicándolo en el aula durante mi periodo de prácticas. Además he ampliado mis conocimientos con respecto a dos temas importantes en Educación Infantil: Las Ciencias Sociales y la iniciación en el manejo de las TICs en el aula. Considero estos dos temas importantes porque, primero, las Ciencias Sociales, como ya he argumentado a lo largo del trabajo, son un elemento clave dentro del aula dado que se trabajan en muchos momentos de la rutina diaria y, segundo, la iniciación en las TICs desde la etapa de Infantil porque forman parte de nuestra vida cotidiana, cada vez en mayor medida.

La verdad es que la tarea ha sido costosa pero no imposible. Los niños/as del aula se han divertido porque es un tema que forma parte de sus centros de interés, además de aprender cosas maravillosas a cerca de una cultura tan antigua. Considero que trabajar con temas que les interesan a los alumnos/as ayuda gratamente a mantener su atención, y por tanto, a adquirir mejor los aprendizajes, sobre todo si se experimenta con el propio cuerpo y a través de sus propias vivencias, o si se utilizan recursos que realmente sean novedosos y que entren, también, dentro de sus intereses, como son las TICs.

El trabajo con Ciencias Sociales es algo que se da, me atrevería a decir, casi en cada momento del día, por lo que la relevancia del tema es muy grande. He procurado realizar la propuesta en el aula para comprobar si, efectivamente, mi programación daba su fruto y estaba bien planteada o si en realidad iba a tratarse de un proyecto sumamente teórico e infructuoso.

El trabajo de las nociones temporales en Educación Infantil adquiere gran importancia porque el pensamiento infantil está fuertemente marcado por el egocentrismo y el sincretismo, dos rasgos del pensamiento que imposibilitan la comprensión de otras experiencias diferentes a las que ellos/as viven, y también dificulta que los niños/as comprendan que en otro tiempo en el que ellos/as no formaban parte de este mundo había personas que vivían o se vestían de forma muy diferente a la que lo hacemos en nuestra sociedad occidental. Por eso, desde la escuela, debemos ayudar a los niños/as a superar esa etapa y a que comprendan y asimilen correctamente el tiempo, su transcurso, sus momentos, sus acontecimientos pasados, etc.

Una de las dificultades que he tenido al llevar a cabo este trabajo ha sido la selección de las actividades, elaborar aquellas que se han considerado que dan mayor coherencia al trabajo, ordenándolas de generales a más específicas, otorgando más importancia a que ubiquen, primero, la región para ir, después, conociendo cosas más concretas de lo que sucedió en ése lugar (forma de vida, la manera de vestir de los egipcios, su estructura social o sus animales originarios de la región).

No sólo han aprendido los niños/as con este tema, sino que, personalmente, me ha enriquecido conocer otro tipo de culturas, costumbres, formas de vida, etc. porque considero que eso es algo que te completa enormemente como persona y hace que respetes otras formas de vida diferentes a las que conoces, y todo eso crea en ti unos valores como la tolerancia, el respeto o la empatía, ya que muchas veces no comprendes el porqué de las cosas hasta que no las conoces bien o vives experiencias en primera persona.

La finalidad de este trabajo ha sido crear o despertar el pensamiento científico en los niños/as de la Etapa de Infantil, a partir de la Metodología de Proyectos. Esta metodología les permite experimentar, explorar, observar, interactuar y obtener vivencias personales de su medio, lo cual es algo atractivo y motivador para el niño/a, porque participa con el entorno en primera persona. Las preguntas que despiertan en el interior del alumno/a a lo largo del proyecto, junto a la investigación y la iniciativa en la búsqueda de respuestas, hace que el niño/a sienta que trabaja con una finalidad, para algo. El alumno/a siente que es una pequeña pieza de un gran motor que, sin él, no podría funcionar. Se siente protagonista e imprescindible para la elaboración de todo el proyecto, lo cual desarrolla la autoestima del propio niño/a obteniendo ese protagonismo tan necesario en la etapa de Infantil. El niño/a se considera elemento

necesario dentro de un grupo, y trabajar dentro de él ayuda a la socialización y a la creación de vínculos afectivos y personales entre todos los niños/as del aula.

Esta combinación de teoría y práctica ha supuesto en mí un doble aprendizaje, ya que realizar un trabajo teórico y ponerlo en práctica ayuda a organizar, primero, qué es lo que se quiere hacer y después comprobar si eso puede funcionar en el día a día dentro del aula.

Con respecto al proyecto de *El Antiguo Egipto*, cabe destacar que ha tenido buenos resultados, los niños/as han aprendido cumpliendo los criterios de evaluación fijados para este trabajo. Al igual que ellos/as han aprendido, yo, como docente, también. Antes de llevar a cabo el proyecto he tenido que documentarme acerca del tema, buscar materiales y actividades que fuesen adecuadas para la etapa de Infantil, y realizar las explicaciones de tal manera que todos/as me entendiesen, ya que a veces olvidamos que estamos dialogando con niños/as y lo hacemos como si fuesen adultos/as, sin adaptar nuestro vocabulario y nuestra forma de expresarnos a su comprensión, condicionada por su desarrollo cognitivo característico de la etapa.

Considero muy importante trabajar en clase con temas que susciten un interés real en el alumnado, ya que se implican con tesón para que el proyecto salga adelante. El tema que se trabaje es irrelevante frente al objetivo más grande y más importante que existe en la etapa de Educación Infantil: que el niño/a sea feliz desarrollando al máximo sus capacidades.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AL-LÈS G. (2010). Las competencias básicas, un puente entre el conocimiento y la vida. En BARBA C.; CAPELLA S. (Coords.) *Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología*. (pp. 45-71). GRAÒ, Barcelona

AREA, M. (coord.) (2001) *Educación en la SOCIEDAD de la INFORMACIÓN*. Desclée de Brouwer, S.A., Bilbao

AREA, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa. Manual electrónico*.

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/abaco-portlet/content/f60fa96f-d15f-4da3-a039-0881cd61d61b> (Consulta: mayo de 2013)

BARBERÀ, E.; MAURI, T.; ONRUBIA, J. (Coords.) (2008) *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis*. Colección crítica y fundamentos. GRAÓ, Barcelona.

CABERO ALMENARA, J. (Coord.) (2007) *Nuevas tecnologías aplicadas a la Educación*. McGraw Hill/Interamericana de España, S.A.U., Madrid

CABERO ALMENARA, J. (2007). *Tecnología educativa*. McGraw Hill/Interamericana de España, S.A.U., Madrid.

CALLE, M. de la (2013) Desarrollo Curricular de las Ciencias Sociales en Educación Infantil. *Las Ciencias Sociales en Educación Infantil*. (p.9). Material didáctico inédito.

CEBRIÁN DE LA SERNA, M. GALLEGO ARRUFAT, M^aJ. (2011) *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Pirámide, Madrid

PABLOS PONS, J. de (2009) *Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe, Málaga. Págs 28 y 29.

DÍEZ NAVARRO, C. (1998) *La oreja verde de la escuela*. Proyecto Didáctico Quirón nº 54. Ediciones de la Torre, Madrid

ESCOLANO BENITO, A. (1992) Tiempo y educación. Notas para una genealogía del almanaque escolar. *Revista de Educación*, núm.298, pp.55-79.

GALLEGO, D. J. y GATICA, N. (Coord.) (2010) *La pizarra digital. Una ventana al mundo desde las aulas*. MAD, S. L., Sevilla.

LÓPEZ TORRES, E. (2012) Desarrollo curricular de las Ciencias Sociales en Educación Infantil. *El aprendizaje del tiempo en Educación Infantil*. Material didáctico inédito.

LUCÍA G.O. *TIC aplicada a la Educación*. Universidad de Extremadura (UEX).
http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3803
<http://clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/egipto/jclic/egipto.jclic.zip&lang=es&title=Egipto> (Consulta: junio de 2013)

MAJÓ, J. MARQUÉS, P. (2002), *La revolución educativa en la era de Internet*. Cisspraxis S.A., Barcelona.

MARQUÉS GRAELLS, P. (2008). *Las pizarras digitales interactivas: mañana habrá una en cada aula*. Departamento de Pedagogía Aplicada, UAB.
<http://www.peremarques.net/pizinteractiva.htm>. (Consulta: mayo de 2013)

PILAR BLANCO, P.; DE LA CALLE, M. et al. *La formación en didáctica de las Ciencias Sociales del maestro de educación infantil. Una propuesta adaptada al Espacio Europeo de Educación Superior*.
<http://www.doredin.mec.es/documentos/01520123000046.pdf> (Consulta: junio de 2013)

PITLUK, L. (2007) *La planificación didáctica en Educación Infantil: Las unidades didácticas, los proyectos y las secuencias*. MAD S.L., Sevilla.

PRENSKY, M. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales*.
http://ceipbeataines.org/pluginfile.php/582/mod_resource/content/2/nativos_inmigrantes_digitales_marc_prensky_beata_ines.pdf (Consulta: mayo de 2013)

RIVERO GARCÍA, M^a P. (2011). *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. TREPAT, C. El aprendizaje del tiempo en Educación Infantil (49-63). Mira Editores S.A., Zaragoza.

ROMERO, G. (2011) Aprender, disfrutar, todos juntos por proyectos. El equilibrio. *Aula de Infantil*. núm 59. (pp.33-37).

ROMERO TENA, R. (2006) *Nuevas Tecnologías en Educación Infantil*. MAD S.L., Sevilla.

SERRANO SANTOYO, A. y MARTÍNEZ MARTÍNEZ, E. *La brecha digital: Mitos y realidades*. <http://labrechadigital.org/labrecha/que-es-la-brecha-digital>. (Consulta: mayo de 2013)

SEVILLANO GARCÍA, M. L. (coord.) (2008) *Nuevas tecnologías en educación social*. McGraw Hill/Interamericana de España, S.A.U., Madrid

WALKER, JANE (2007) *100 cosas que deberías saber sobre el Antiguo Egipto*. Susaeta ediciones S.A., Madrid.