



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

El aprendizaje de las 7 nuevas maravillas del mundo a través de un proyecto de comprensión en la etapa de Educación Infantil.

Presentado por Ana Florencia Viyuela Pérez

Tutelado por: Jesús Bachiller Martínez

Soria, 28 de Julio de 2015

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado se centra en la realización de un proyecto de comprensión en la etapa de Educación Infantil, basado en un tema de gran actualidad e indudables posibilidades didácticas como son las siete nuevas maravillas del mundo. Se trata de lugares de los que se ha oído hablar, pero no se conoce su historia, sus valores artísticos, sus atractivos paisajísticos, etc.

A la hora de plantearlo, se ha contrastado la información aportada por diversos autores acerca de este tema y se ha diseñado una serie de actividades para llevarlo a cabo dentro del aula.

Palabras Clave: proyectos de comprensión, siete nuevas maravillas, innovación educativa, enseñanza-aprendizaje, aprendizaje por descubrimiento, Educación Infantil.

ABSTRACT

This work focuses on the execution of an comprehension project in the stage of Childhood Education, based on a very topical issue and undisputed didactic possibilities such as the New Seven Wonders of the World. These are places that have been heard, but their history, their artistic values, their attractive scenery, etc. are not known.

At the time of approach it, the information provided by different authors about this issue has been contrasted, and I have designed a series of activities to execute it inside the classroom.

Keywords: understanding projects, New Seven Wonders, educational innovation, teaching and learning, learning of discovery, Childhood Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	5
3- CONEXIÓN DEL TRABAJO CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	7
4. METODOLOGÍA.....	11
5. MARCO TEÓRICO	15
5.1. Innovación Educativa	15
5.2. Diversos tipos de aprendizaje.....	16
5.3. El aprendizaje basado en proyectos.....	19
a. Significado de “Proyecto”.....	19
b. Significado de “Comprensión”.....	20
c. “Aprendizaje Basado en Proyectos” (ABP).....	20
5.4. Las Siete Nuevas Maravillas del Mundo.....	23
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN Y EXPOSICIÓN DE DATOS.....	26
6.1. Justificación.....	26
6.2. Tópico generativo e hilos conductores.....	27
6.3. Metas de comprensión.....	28
6.4. Desempeños de comprensión.....	28
6.5. Temporalización.....	29
6.6. Actividades.....	30
6.7. EVALUACIÓN.....	36
7. CONCLUSIÓN	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
ANEXOS.....	43

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo *El aprendizaje de las 7 nuevas maravillas del mundo a través de un proyecto de comprensión en la etapa de Educación Infantil*, expuesto a continuación, intenta reflejar la importancia que tienen los proyectos de comprensión en dicha etapa.

En el nuevo panorama educativo, los niños son los principales protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que, es más frecuente ver cómo cambia la forma de transmitir la información que los niños van a recibir. Por todo esto, el sistema educativo está en continuo cambio, ya que, se ha pasado de enseñar de una forma tradicional, basada en la mera transmisión de la información de forma rígida sin importarles los intereses y necesidades de los alumnos a una forma de enseñanza en la que lo primordial siempre es el alumno y sus características, pasando a un segundo plano el papel del profesor.

Por otro lado, es primordial permitir al infante conocer y profundizar acerca de diversos aspectos históricos y geográficos, como es el caso de las 7 nuevas maravillas de mundo, permitiendo, de este modo, interesarse y motivarse al alumno acerca de lo relacionado con otras culturas, países, monumentos etc.

En los apartados siguientes se mostrará cómo se puede trabajar lo expuesto anteriormente dentro de un aula de Educación Infantil.

2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este trabajo consiste en aprender y asimilar distintos conocimientos de las 7 nuevas maravillas mediante un proyecto de comprensión, en el que se proponen diversas actividades, como son, por ejemplo, cuentos, actividades manipulativas y de exploración, psicomotricidad, música, TIC, etc.

Otros objetivos que se pretende conseguir con este Trabajo de Fin de Grado, son los siguientes:

- Poner en marcha un proyecto de comprensión educativo destinada a alumnos de segundo ciclo de Educación infantil.
- Conocer, investigar y profundizar sobre las 7 nuevas maravillas del mundo.
- Diferenciar las antiguas de las nuevas maravillas.
- Investigar sobre lo que piensan diferentes autores sobre los proyectos de comprensión.

Como observamos en el Decreto 122/2007 por el que se establece el currículum del segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla y León, la finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, social e intelectual de los niños y niñas.

El objetivo general del currículum que más se aproxima a este trabajo es el de: Observar, explorar su entorno familiar, natural y social.

Sin embargo, otros objetivos de carácter más específicos que se relacionan también con el presente trabajo, los podemos encontrar dentro del segundo área, denominada *Conocimiento del entorno* y son:

- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
- Identificar diferentes grupos sociales y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.

- Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.

Con los objetivos del trabajo establecidos y haciendo alusión a los objetivos de la legislación vigente que más se aproximan a nuestro trabajo, estableceremos la conexión entre esta investigación y las competencias del grado para toda la etapa o ámbito relacionado con la Educación Infantil.

3- CONEXIÓN DEL TRABAJO CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Hoy en día, los adultos se preocupan más de mirar por ellos mismos, sin dar mucha importancia a los intereses que los propios niños necesitan.

Se dedican a progresar, a obtener logros en su trabajo por los que son recompensados, lo que provoca que caigan en una rutina que genera mucho más estrés y de la que es difícil salir.

Muchos adultos evitan caer en la rutina aprovechando cualquier día de descanso para realizar viajes e interesarse por lugares ajenos a ellos, lugares que no conocen y por los que muestran interés.

Como muchas veces el nivel socio-económico de las familias es el factor principal, hay gente que no dispone de medios suficientes para viajar, por lo que tienen que conformarse a ir a sus propios pueblos o los más cercanos a ellos, visitar allí las cosas más características de la zona y disfrutar del descanso en el medio rural.

Este tipo de salidas, ya sean fines de semana como el periodo de vacaciones, son importantes porque afianzan las relaciones parentales y facilita el aprendizaje del niño, puesto que los conocimientos que los niños adquieren no solo se trabajan en el colegio sino que cualquier situación es favorable para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Según Lowenfeld, “durante los primeros años de vida, la principal forma de aprendizaje se basa en los sentidos (tocar, oler, oír, ver y saborear), ya que a través de éstos se consigue una activa participación del individuo” (Brittain y Lowenfeld, 1980, p. 25).

No obstante, la Educación Infantil se caracteriza entre otras cosas por la creatividad e imaginación que todos los niños desarrollan a lo largo de toda la etapa.

Las capacidades mencionadas en el párrafo anterior se desarrollan principalmente a través del juego.

Es importante trabajar el juego en esta etapa porque además, de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, surge de manera espontánea en todos los niños. Así mismo, el juego se caracteriza por presentar 2 componentes interrelacionados entre sí,

que son lúdico y educativo. No existen diferencias entre jugar y aprender, ya que todo se desarrolla en el mismo periodo de tiempo, es decir, una cosa no quita a la otra.

Desde mi punto de vista, es importante trabajar por proyectos de comprensión porque favorece relaciones entre el alumnado, y el aprendizaje se desarrolla de forma diferente a lo tradicional. Permitiendo, de este modo, que el niño sea el protagonista principal de su aprendizaje.

Desde el punto de vista educativo, considero que el tema tratado en este trabajo, las 7 nuevas maravillas del mundo, es importante llevarlo a cabo durante la etapa de Educación Infantil ya que ofrece diversas posibilidades didácticas a través del juego y la imagen, en las que los niños pueden conocer y averiguar diversos aspectos históricos, geográficos de cada uno de ellos, sin la necesidad de tener que viajar a ese lugar para conocerlo.

Además al trabajar dicho tema mediante un proyecto de comprensión, los niños fomentarán su pensamiento crítico y autónomo. No obstante, todos los alumnos pueden aprender este tema puesto que lleva implícito las Inteligencias Múltiples. Lo que permite que la información esté al alcance de todos y sean los niños los receptores de dicha información en función de sus características y necesidades.

Relacionando las competencias de grado con este trabajo, las más importantes a destacar, tanto generales como específicas, serán las siguientes¹:

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, la Educación, porque es preciso conocer lo que dicen los entendidos del tema.
- Saber aplicar los conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional, puesto que debe ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- Tener capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan reflexión sobre temas esenciales de

¹Tomadas de:

http://www6.uva.es/export/sites/default/portal/adjuntos/documentos/1294224455522_competencias.pdf

índole social, científica o ética. Y capacidad de utilizar procedimientos necesarios para la búsqueda de la información. En este trabajo se cumple el objetivo puesto que hay que buscar información sobre el tema que se va a tratar.

- Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esto se observará al exponer el trabajo de forma oral.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. En este trabajo se observará pues al tratarse de un proyecto de comprensión, los niños son los encargados de su propio aprendizaje.
- Lograr el desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades., la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de la cultura de la paz y de los valores demográficos. En importante conocer en este caso, las necesidades educativas de los alumnos para poder adaptarlas en función de esto.
- Saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual de los alumnos.
- Conocer la metodología científica y promover el pensamiento científico y la experimentación. Porque van a experimentar e interactuar ellos mismos con la información.
- Ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales y políticos a lo largo de la historia. En este trabajo al tratar el tema de las 7 Maravillas, van a conocer la evolución de cada una de ellas.
- Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.

- Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico y diseñar actividades de aprendizaje basadas en los principios lúdicos.

Las competencias elegidas son las más acordes al trabajo que se va a trabajar a lo largo de todo el trabajo.

En definitiva, este trabajo sirve para ver la importancia que tienen los proyectos de comprensión en Educación Infantil y los diversos conocimientos que los niños pueden adquirir a través de éstos, que en este caso sería todo lo relacionado con las 7 nuevas maravillas del mundo.

4. METODOLOGÍA

Este Trabajo de Fin de Grado lleva por título *El aprendizaje de las 7 nuevas maravillas del mundo a través de un proyecto de comprensión en la etapa de Educación Infantil*, y está basado en un tema de actualidad como su propio nombre lo indica: las siete maravillas del mundo moderno.

Con dicho trabajo pretendo, a partir de un marco teórico afirmado por diversos autores, realizar un *proyecto educativo de comprensión* dirigido a un alumnado de edad entre los 3 y los 6 años de edad, es decir, niños del segundo ciclo de Educación Infantil.

En primer lugar, he elaborado un esquema con diversos puntos de información para elaborar el marco teórico, el cual aborda desde los aspectos más generales relacionados con la educación, a los más específicos, los cuales nos permiten comprender competentemente, de esa manera, la finalidad propuesta para este trabajo.

Después, he realizado una búsqueda relacionada con las maravillas del mundo moderno y he identificado, entre todas ellas, cuáles fueron las siete maravillas ganadoras y todo lo que está relacionado con estas últimas: lo que significa cada una de ellas, el contexto donde surgen, a quien se le ocurrió la idea, el sistema de votación que se llevó a cabo para su elección, porque no quiso formar parte la UNESCO y varios aspectos más relacionados con este tema.

Por último, he preparado un proyecto educativo de comprensión dirigido a la etapa de Educación Infantil, más concretamente al segundo ciclo, pues contiene mucha información acerca del tema de estudio que abordamos y numerosas actividades acordes a la edad del alumnado con el que se va a planear. Así mismo, con la programación de este proyecto educativo pretendo que todo el grupo de alumnos y alumnas, independientemente de las características individuales de cada uno de ellos, muestren interés y comprendan la importancia de las obras de arte, monumentos y varios aspectos históricos y geográficos relacionados con las siete maravillas que priman en la actualidad.

A la hora de recopilar información sobre todo lo que se va a trabajar, he recurrido a varias referencias bibliográficas como páginas web, libros, artículos científicos y académicos, revistas y periódicos, como es el caso de Dialnet, El Mundo, etc. En primer lugar, distinguí las maravillas antiguas de las modernas para empezar a

darle forma al proyecto educativo. Respecto a las siete maravillas del mundo moderno, he creado una ficha técnica individual, en la cual se detalla su nombre, lugar, material de construcción, para qué y quién la hizo, su historia y una fotografía nueva y otra antigua.

No obstante, para realizar el proyecto dentro del aula, me planteé diferentes actividades para llevar a cabo con los niños de 3 a 6 años. En ellas, se trabajan todos los tipos de aprendizaje que, durante los años que llevo ejerciendo mi profesión, he ido aprendiendo y llevando a cabo en las aulas, como son las rutinas y destrezas de pensamiento, la música, las inteligencias múltiples y la psicomotricidad, tanto fina como gruesa, entre otras.

He propuesto un proyecto educativo lúdico, motivador y acorde a las edades y nivel madurativo del alumnado con el que se va a llevar a cabo. Las actividades expuestas son generales, puesto que se pueden trabajar con niños de diferentes edades, aunque la ejecución de las mismas y, por tanto, los resultados finales, dependerán siempre de la edad de los niños y niñas. Pese a esto, la programación siempre va a ser motivadora para todo el alumnado, es decir, va a llevar implícitas actividades creativas, dinámicas, lúdicas, de experimentación, etc., porque los niños de estas edades prestan atención en periodos cortos.

La línea metodológica que se va a emplear a la hora de realizar este proyecto es el **aprendizaje por descubrimiento**, pues son los propios alumnos, dejando al profesor como un simple observador y orientador de la instrucción, los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, se puede exponer que la metodología de este proyecto se basa en aprendizajes significativos, teniendo en cuenta la atención a la diversidad que exista dentro del aula y estará relacionada, a su vez, con las ocho inteligencias múltiples, rutinas y destrezas de pensamiento y el juego cooperativo.

Para la elaboración de este proyecto, como se señala anteriormente, he planteado realizar algunas rutinas y destrezas de pensamiento porque es importante impulsar, desde estas edades, a que los niños sean pensadores críticos. Además, es conveniente que ellos hablen e interactúen, tanto con los adultos como con sus iguales, y los profesores se lo permitamos, sin poner ningún obstáculo en medio, pues a través de estas interacciones se saben los conocimientos que los niños ya tienen acerca de un tema determinado, los que van aprendiendo poco a poco y lo que han aprendido al final.

A continuación detallaré y argumentaré las diversas propuestas que he planteado para la elaboración del proyecto y, por tanto, considero importante trabajarlas en la etapa de Educación Infantil.

Las rutinas de pensamiento de David Perkins las he realizado al comienzo y al final del proyecto. Así, al principio de todo he elaborado la rutina “*Qué se... Qué quiero saber...*” sobre las siete nuevas maravillas y la he finalizado con “*¿Qué he aprendido...?*” al final del proyecto. Otra rutina diferente que se va a desarrollar en la propuesta es “*¿Qué veo?, ¿Qué pienso? y ¿Qué me pregunto?*” sobre un tema específico que, en este caso, es una foto del Coliseo Romano.

El juego cooperativo lo he incluido también puesto que considero importante que los niños y niñas de estas edades trabajen en equipo, se escuchen los unos a los otros respetando siempre todas las opiniones, respeten el turno de palabra de los compañeros e, igualmente, sean capaces de afrontar y resolver los problemas que surjan dentro del grupo. Para ello, he propuesto actividades relacionadas con dos maravillas. Una de ellas, consiste en un folio giratorio en el que se van realizando dibujos sobre la Gran Muralla China y, una vez realizados los dibujos, el portavoz de cada grupo nos contará que piensa sobre su muralla. Otra actividad sería como el juego de la oca, pero cambiando lasocas por los monumentos más importantes de la ciudad de Petra de Jordania.

Respecto a las destrezas de pensamiento, he propuesto un “*Compara-Contrasta*” porque sirve para conocer las semejanzas y diferencias que existen a través de fotografías antiguas y modernas, en este caso, relacionadas con la Tesorería de Petra de Jordania. Es útil trabajar esto con niños de poca edad, puesto que tienen que fijar la atención en algo concreto y les ayuda a alcanzar a una conclusión final. Sin embargo, otra destreza que también se va a trabajar es “*Partes y Todo*” sobre la vestimenta de un romano. Ésta les va a ayudar a analizar y sintetizar todos los contenidos relacionados con el tema que se va a presentar y, además, les permitirá conocer para que sirven todas las cosas y la utilidad que tenía en la antigüedad.

En relación con la psicomotricidad (fina o gruesa), todas las actividades la trabajan, en mayor o menor medida, puesto que se emplean herramientas que favorecen el desarrollo de ésta como, por ejemplo, pinturas (ceras, de dedos, de madera), plastilina, cubos, construcciones... Por un lado, la motricidad fina nos permite coger fuerza en los dedos de las manos, orientarnos espacialmente y trabajar la lateralidad y la

coordinación óculo-manual, es decir, a través de este tipo de motricidad se pueden realizar actividades que requieren una mayor coordinación y precisión en sus movimientos. Por otro lado, es importante trabajar también la motricidad gruesa en esta etapa, pues ayuda a los niños a obtener un buen control corporal y postural, a fortalecerlo y a adquirir más agilidad. A la hora de ocuparse de la psicomotricidad, he sugerido un juego motor que consiste en hacer un viaje por las siete nuevas maravillas que se trabajan, recordando los aspectos más significativos de cada una de ellas.

Por último, he de señalar que también he incluido dentro del proyecto unas herramientas muy útiles en la actualidad, que son las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), pues ofrecen numerosos recursos útiles para el aprendizaje del alumnado. En este proyecto se trabajan a la hora de ver diferentes monumentos, documentales, imágenes y para poder reproducir música, todo ello relacionado con el tema principal del proyecto.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. *Innovación Educativa*

La forma de enseñar ha variado a lo largo de la historia. Por ello, antes de abordar ningún tema en concreto relacionado con el Trabajo de Fin de Grado que se va a exponer a continuación, es conveniente conocer cuál es el significado de innovación educativa y lo que ésta conlleva, para poder observar los cambios que se han producido en las distintas etapas educativas a lo largo del tiempo.

Según establece la Real Academia Española (RAE) se entiende por innovación “Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado (2.F.)”.

Otra definición acerca de este concepto es la que nos ofrece Jaume Carbonell, que defiende la innovación educativa de la siguiente manera, “conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes” (en Cañal de León, 2002, p. 11).

Por otra parte, Nichols (1983:4) estableció que “una innovación es una idea, objeto, o práctica percibida como nueva por un individuo o individuos, que intenta introducir mejoras en relación a objetos deseados, que por naturales tiene una fundamentación, y que se planifica y delibera” (en Estebaranz, 2000, p. 42).

Así mismo, Imbernón (1996:64) definió este término como “

La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación” (en Font, Godino, Goñi & Planas, 2011, p. 60).

Hay que señalar también el propósito que Carbonell estableció acerca de este término, el cual consiste en “alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje” (en Cañal de León, 2002, p. 12).

5.2. Diversos tipos de aprendizaje.

Como se ha señalado en el punto anterior, toda innovación lleva implícito un cambio. Hoy en día, los niños van aprendiendo a través de la experimentación y el descubrimiento, dejando al adulto en un segundo plano.

Por este motivo, es importante abordar diversas formas de aprendizaje, las cuales se diferencian unas de otras en función de los distintos autores que las plantean.

Según la UNESCO (1995),

“las escuelas ordinarias con una orientación inclusiva, con una pedagogía centrada en los niños y las niñas y basada en la cooperación (tanto entre los maestros y maestras a la hora de enseñar, como entre los alumnos y las alumnas a la hora de aprender) son el medio más eficaz para lograr una educación integral para todos” (en Pujolàs, 2012, p. 91).

Respecto al concepto de aprendizaje, Ausubel (2000) establece que “el aprendizaje es por tanto un proceso de construcción individual y personal, los humanos integramos dentro de las estructuras de conocimiento aquellos conceptos que tienen en cuenta y se relacionan con lo que ya sabemos” (en Ballester, 2002, p. 18).

Así mismo, Maribel Córnick Lynch lo define en su artículo *Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de seis años* como “un proceso dinámico que se construye en el marco de un determinado contexto, en el que el aprendiz juega un rol fundamental” (Ibíd. 2004, p. 156).

No obstante, Ausubel considera únicamente posible el aprendizaje significativo cuando:

Se logran relacionar los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto. Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el alumno ya sabe sobre aquello que se le quiere enseñar (en Tünnermann, 2011, p. 24).

Sin embargo, las teorías de Piaget establecen que “el aprendizaje es un proceso de construcción interno, activo e individual” (en Tünnermann, 2011, p. 24). Además, para Piaget,

el mecanismo básico de adquisición de conocimientos consiste en un proceso en el que las nuevas informaciones se incorporan a los esquemas o estructuras preexistentes en la mente de las personas, que se modifican y reorganizan según un mecanismo de asimilación y acomodación facilitado por la actividad del alumno (en Tünnermann, 2011, p. 24).

Otros autores como Ausubel, Novak y Hanesian (1978) determinan que “el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada” (en Ballester, 2002, p. 16)

Como señala Maribel Córnick Lynch en su artículo *Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de seis años*, “el aprendizaje no se produce de la misma forma en todas las personas, debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias (Gardner, 1995) y a la cosmovisión de las distintas culturas” (Ibíd. 2004, p. 157).

En relación a esto, Vygotsky (1979) afirmó que “el aprendizaje activa una serie de procesos internos de desarrollo que son capaces de operar sólo cuando el niño está *interactuando* con personas de su *entorno* y en cooperación con sus compañeros” (en Díez-Palomar y Flecha, 2010, p. 19).

Según establece Pere Pujolàs Maset en su artículo *Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo*, es de vital importancia, para el aprendizaje de los estudiantes,

La interacción que se establece entre ellos y las personas que les enseñan; pero no hay propiamente aprendizaje, a pesar de que esta interacción sea óptima, si el alumnado no se esfuerza individualmente y no trabaja a conciencia para aprender (Ibíd. 2012, p. 103).

No obstante, el mismo autor determina:

cuando se separan en programas distintos a las personas más autónomas y a las que lo son menos, se les niega a ambos grupos la posibilidad de interactuar con los demás, hecho que, sin duda, beneficiaría el aprendizaje y el desarrollo de todos (Pujolàs, 2012, p. 96).

Gimeno Sacristán (2000:34) entiende la pedagogía de la complejidad como “una estructura educativa capaz de enseñar con un alto nivel intelectual en clases que son heterogéneas desde el punto de vista académico, lingüístico, racial, étnico y social, de forma que las tareas académicas puedan ser atractivas y retadoras” (en Pujolàs, 2012, p.98).

Al fomentar una actividad cooperativa, se crean grupos heterogéneos, en el que cada niño posee unas características diferentes al resto de miembros. Además, dentro de estos equipos, son las personas las encargadas de ayudarse mutuamente en la ejecución de las tareas. De este modo, Pujolàs Maset, en el artículo *Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo*, afirma que:

Se espera de cada alumno, no sólo que aprenda lo que el profesor o la profesora les enseña, sino que contribuya también a que lo aprendan sus compañeros de equipo, es decir, se espera que aprendan a trabajar en equipo. Los alumnos consiguen este doble objetivo si, y sólo si, los demás también lo consiguen” (Ibíd. 2012, p. 101).

Este mismo autor establece que,

los alumnos y las alumnas, en una estructura como ésta y gracias a la doble interacción (profesor-alumno y alumno-alumno) y al trabajo individual (compatible y complementario con el trabajo en equipo), aprenderán también de una forma más firme, más sólida y más consistente, obteniendo de ese modo un aprendizaje más sólido y firme (en Pujolàs, 2012, p. 104).

En el libro *Inteligencias Múltiples en acción*, de Montserrat Del Pozo, se encuentran varias definiciones de aprendizaje que han aportado diversos autores a lo largo de la historia. Así, según Heinrich Pestalozzi, “hay que introducir en las aulas la observación, como experiencia sensorial más importante y la necesidad de que la acción siga siempre a la percepción” (Ibíd. 2011, p. 16).

En el mismo libro, John Dewey estableció que “hay que ofrecer a los niños la oportunidad de aprender haciendo. Sabemos que todo aprendizaje es para la vida, por lo tanto hay que basarlo en situaciones de la vida real” (Ibíd. 2011, p. 16).

Por otro lado, María Montessori en la Casa dei Bambini señaló: “la educación comienza desde el nacimiento y que los niños aprenden a través del movimiento” (Del Pozo, 2011, p. 17). En respuesta a ésta, Piaget distinguió en valor del juego y la exploración a la hora de llevar a cabo el aprendizaje y Lev Vigotsky, en relación a Piaget, argumentó “la necesidad de que todo maestro respete la zona autónoma de aprendizaje de cada niño, en la que puede aprender solo, pero que intervenga en la que necesita su apoyo” (Del Pozo, 2011, p. 17).

Otros autores como Ausubel o Brunner, se contradicen a la hora de hablar sobre el aprendizaje. Así pues, mientras Ausubel destaca el aprendizaje por recepción como más adecuado a la hora de aprender, Brunner lo niega aportando su visión, y señalando que la mejor forma de aprender es mediante el descubrimiento y la curiosidad de las personas, es decir, participando de forma activa en todo el proceso de manera que, a partir de unos estímulos, sea el propio niño el encargado de buscar soluciones.

Por último, hay que señalar la aportación que ofreció Howard Gardner acerca del aprendizaje, el cual establece una relación entre la forma de aprender y las inteligencias múltiples. De este modo, define la inteligencia como “la habilidad de resolver

problemas o crear productos, valorados dentro de uno o más contextos culturales” (Del Pozo, 2011, p. 19).

5.3. El aprendizaje basado en proyectos.

Este trabajo se basa en la aportación que Bruner proporcionó acerca del aprendizaje, señalando que son los propios niños los encargados de llevarlo a cabo, mediante actividades de experimentación y descubrimiento.

A su vez, Van den Bergh *et al.*, (2006) señalaron que “el aprendizaje se puede ver como un proceso acumulativo, autorregulado, dirigido, colaborativo e individual” (en Luna, Rodríguez y Vargas, 2009, p. 15).

Actualmente, el papel del alumno y, por tanto, del profesor, han cambiado respecto a los métodos de enseñanza tradicional. De este modo, es el profesor el que pasa a un segundo plano, dando mayor relevancia al papel que desempeña el alumno, puesto que es el encargado principal de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este apartado, se va a desarrollar en qué consiste el aprendizaje basado en proyectos y la importancia de éste, ya que puede trabajarse en las diversas etapas educativas. Así, se observará que a través de esta metodología, los alumnos adquirirán un papel más activo y práctico.

a. Significado de “Proyecto”

A la hora de realizar este apartado, hay que empezar definiendo qué se entiende por proyecto, puesto que es la base primordial a la hora de realizar el presente Trabajo de Fin de Grado.

Así pues, Sergio Tobón (2006) en su artículo *Método de Trabajo por Proyectos*, proporcionó una definición acerca de este término, refiriéndose a éste como “un conjunto de actividades sistemáticas y elaboradas que se ejecutan con el fin de resolver un determinado problema”. Igualmente, explicó cuáles son las características más generales de todo proyecto según su punto de vista, estableciendo éstas como “un enfoque único en la consecución de una meta, el establecimiento de un comienzo y un final, la descripción de actividades enlazadas entre sí y la orientación a unos determinados usuarios” (Ibíd. 2006, p. 1).

En el artículo *Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente*, se puede ver una definición de este término desde la perspectiva educativa,

considerando así un proyecto como “una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar uno o varios objetivos a través de la puesta en práctica de una serie de acciones, interacciones y recursos”. A su vez, en el mismo artículo, se señala que, “al considerarse una metodología activa, el proyecto puede entenderse también como la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema” (en Hernández, Heydrich, Martí & Rojas, 2010, p. 14).

Por último, hay que señalar también que “los proyectos despiertan el interés de los estudiantes por un determinado asunto, fomentan la creatividad, la autoestima y la innovación, y promueven el trabajo en equipo” (en Tobón, 2006, p. 5).

b. Significado de “Comprensión”

En el ámbito educativo, uno de los principales objetivos que hay que conseguir es la comprensión y lo que este término implica.

Según la autora Nuria Miró Sánchez, en su artículo ¿Qué es un proyecto de comprensión, recogido en la revista Cuadernos de Pedagogía, define este término como “la habilidad de aplicar los conocimientos y los conceptos de una forma apropiada en una nueva situación” (Ibíd. 2008, p.60)

No obstante, otra definición acerca de este término nos la ofrece Montserrat Del Pozo en su libro *Inteligencias múltiples en acción*, en el cual explica que

Saber es tener, almacenar y recordar información, pero comprender va mucho más allá. Por ello, la comprensión supone interiorización de los conocimientos aprendidos y capacidad de utilizarlos en circunstancias distintas, dentro y fuera del aula, como base para un aprendizaje constante y amplio, siempre lleno de nuevas posibilidades. (Ibíd. 2011, p. 46)

c. “Aprendizaje Basado en Proyectos” (ABP)

En lo referente a este apartado, hay que destacar la aportación que Blank (1997), Harwell (1997) y Martí (2010) dieron acerca de esta metodología, la cual definieron como “modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (en Hernández, Heydrich, Martí & Rojas, 2010, p. 13).

En relación a esto, hay que señalar que dicha metodología “no tiene sentido si no se plantea como trabajo en grupo, basado, en la aportación de distintas capacidades que deben contribuir a que se desarrolle en el otro” (en Orellana Ríos, 2010, p. 12).

Si se compara este método de aprendizaje con la enseñanza tradicional, Willard & Duffrin (2003) establecieron que “resulta un método efectivo, particularmente para el desarrollo de habilidades en la solución de problemas de la vida real” (en Luna, Rodríguez y Vargas, 2009, p. 16).

No obstante, hay que señalar también que,

El trabajo por proyectos dentro del currículo consiste en la construcción con los estudiantes de un problema, el diseño de estrategias de resolución, su ejecución y valoración, buscando el trabajo en equipo y la participación de otras personas, teniendo como base la formación y/o consolidación de un determinado conjunto de competencias definidas dentro del Proyecto Educativo Institucional (en Tobón, 2006, p. 1).

El aprendizaje basado en proyectos se considera una metodología innovadora puesto que las actividades que lo conforman tienen carácter motivador y lúdico y permiten al alumnado trabajar en grupo, lo que implica que entre todos toman responsabilidades en el aprendizaje, ya que van a adquirirlo de forma global y, a su vez, de manera individual, en función de las características y necesidades de cada uno de los alumnos.

Precisamente por todo lo expuesto, Martínez- Rodrigo *et al.* (2007) afirmaron,

Los estudiantes que trabajan en pequeños grupos logran un mayor rendimiento que cuando se emplean otros métodos de enseñanza. Consiguen mayor rendimiento académico, mejor habilidad para el razonamiento y el pensamiento crítico, comprensión más profunda de la materia, menores niveles de estrés y ansiedad, mayor motivación, mejor habilidad para ver situaciones desde otras perspectivas, relación más positiva y de apoyo mutuo con compañeros, mejor actitud hacia la materia y mayor autoestima (en Luna, Rodríguez y Vargas, 2009, p. 22).

Para lograr un buen aprendizaje, es conveniente disponer de un espacio adecuado para éste en el cual se pueda investigar y averiguar acerca del tema de trabajo, se pueda guiar a los alumnos aportándoles la información necesaria. Además, hay que valorar los esfuerzos que los alumnos realizan, comprobar el progreso que van adquiriendo, tanto dentro de un grupo como de forma individual, y evaluar los resultados finales.

Igualmente, hay que recalcar que “el profesor desempeña un papel de orientador, que da recomendaciones, formula interrogantes, ayuda al grupo en el proceso de toma de decisiones y permite que los estudiantes desarrollen su tarea en forma independiente” (en Luna, Rodríguez y Vargas, 2009, p. 17).

Como establece *El Proyecto Kilpatrick: metodología para el desarrollo de competencias*,

Es fundamental que las preguntas que se realicen para investigar los contenidos sean certeras, que los objetivos se expresen con claridad y rigor, que la metodología y la temporalización se piensen una y otra vez; y que la presentación de los trabajos se evalúe desde todas las perspectivas y agentes con el fin de mejorar su competencia y la nuestra como maestros (en Orellana Ríos, 2010, p. 12).

Respecto a la evaluación de un proyecto, ésta debe ser real, adecuándose al nivel madurativo de cada alumno, de forma que consiga ser lo más completa posible.

Además, es conveniente destacar la aportación que Alptekin *et al.* (2005) y Bourgeon (2007) dieron acerca del sistema educativo actual, el cual señalaron que “generalmente se dirige hacia los logros individuales, pero la regla en la industria moderna es trabajar como equipo, donde un logro individual con frecuencia se cuenta como productivo para las metas del grupo” (en Luna, Rodríguez y Vargas, 2009, p. 23).

Por último, en relación a las ventajas que aporta el aprendizaje basado en proyectos, como refleja Sergio Tobón (2006) en su artículo *Método de trabajo por proyectos*, la más importante es que “posibilita desarrollar competencias básicas, genéricas y específicas dentro del currículo integrando los diferentes saberes (el saber hacer, el saber conocer y el saber ser)” (Ibíd. 2006, p. 4).

Respecto a esto, es importante señalar la definición que Rychen y Salganick (2006) dieron en el informe DeSeCo sobre competencia, la cual queda reflejada como lo siguiente:

La habilidad para satisfacer con éxito exigencias complejas en un contexto determinado, mediante la movilización de prerrequisitos psicosociales que incluyen aspectos tanto cognitivos como no cognitivos. El centro de atención principal se pone en los resultados obtenidos por el individuo mediante una acción, decisión o forma de comportarse con respecto a las demandas que se le plantean (en Orellana Ríos, 2010, p. 11).

Asimismo, Le Boterf (2002) añadió que “desarrollar competencias implica no solo que se alcanzan ciertos dominios (conocimientos, habilidades...), sino que, a partir de ellos, se pueden construir las combinaciones apropiadas”. Sin embargo, el mismo autor añadió que “no es suficiente con que una persona seleccione o movilice recursos, también debe saber organizarlos” (en Orellana Ríos, 2010, p. 12).

5.4. Las Siete Nuevas Maravillas del Mundo

Como se ha señalado en el apartado anterior, es muy importante trabajar mediante proyectos de comprensión puesto que los alumnos son los responsables de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y de éstos depende, en gran medida, que el resultado sea el adecuado. Al igual que esto, un aspecto interesante para trabajar en la etapa de Educación Infantil es la historia, ya que a estas edades se comienza a adquirir las nociones primordiales relacionadas con el tiempo y el espacio en el que se encuentran.

Como establecen Miralles y Rivero en su artículo *Propuestas de innovación para la enseñanza de historia en Educación Infantil*,

La historia puede tener un gran protagonismo a través de la realización de itinerarios didácticos que pueden incluir visitas a museos (Cuenca y Martín, 2009) o el desarrollo de proyectos centrados en personajes históricos relevantes (Moltó y Carbonell, 2006) o de estilos artísticos o aspectos clave de la cultura propia (García y Miralles, 2009). (Ibíd. 2012, p. 82).

Según Wood y Holden (2007), “la narración de historias (oral, audiovisual, con dramatización, con apoyo gráfico, etc.) puede ayudar a los niños a aprender cosas sobre tiempos, lugares y personas lejanos a su experiencia directa” (en Miralles Martínez y Rivero Gracia, 2012, p. 85).

Por otro lado, Cuenca y Domínguez (2000) aportaron que “las visitas a espacios patrimoniales resultan útiles para la orientación temporal” (en Miralles Martínez y Rivero Gracia, 2012, p. 83).

Asimismo, Wood y Holden (2007) señalaron que “la visita a museos y restos patrimoniales resulta especialmente útil para la enseñanza de la historia porque permite el contacto directo con los objetos del pasado” (en Miralles Martínez y Rivero Gracia, 2012, p. 85).

Un tema interesante para trabajar dentro del aula es el relacionado con las siete maravillas del mundo moderno, pues son obras arquitectónicas que pueden ir a visitar en cualquier momento.

¿Qué significa maravilla del mundo? Como establece Marianela Heil (2014) en su artículo *Siete nuevas maravillas del mundo moderno 7 maravillas actuales siglo XX*, publicado en la página web historia y biografías,

“Todas las definiciones se basan en la famosa lista de las siete maravillas del mundo de la antigüedad y afirman: hace más de dos mil años, esos monumentos, a causa de su grandeza y suntuosidad fueron considerados las obras más asombrosas, sensacionales, hermosas, admirables y grandiosas creadas por el hombre” (Ibíd. 2014).

También afirma que “los griegos los consideraban los mayores logros de su época, simplemente “*Ta hepta theamata*”, que no significa más que las siete cosas dignas de verse” (Ibíd. 2014).

Como recoge José Ángel Martos en la revista de historia CLIO, la historia de cómo surgieron las siete maravillas del mundo moderno surgió en Suiza, a través de un hombre llamado Bernard Weber (Martos, 2007, p.51).

No obstante, Weber creó una fundación en el año 2005, llamada “New Open World”, la cual tenía su sede en Zúrich (en Benítez Villodres, 2007, *online*).

Como ya se ha dicho y puede observarse en el artículo (*online*) *Elecciones para seleccionar las siete nuevas maravillas del mundo*, de Carlos Benítez Villodres, Weber fue el encargado de “planificar un concurso internacional para que cualquier ciudadano del mundo pueda seleccionar a través de una votación las Siete Maravillas del Mundo Moderno” (en Benítez Villodres, 2007).

Para hacer efectiva la votación, la gente podía votar por sus preferidas mediante mensajes de texto o el correo electrónico, y pagando, a través de ciertos canales de televisión y del teléfono fijo.

Según Weber, “esta campaña no es arqueológica ni científica; pretende alcanzar a aquella parte importante de la población que no está interesada en la cultura y conseguir que sientan que están haciendo historia” (en Martos, 2007, p. 58).

Antes de poner en funcionamiento el sistema de votación, los lugares registrados para este concurso tenían que haber surgido antes del año 2000 y, en el momento de la realización, debían seguir en pie, en buen estado.

Como señala José Ángel Martos, “los resultados definitivos se darán a conocer el siete de julio en una ceremonia en el Estadio de la Luz de Lisboa” (en Martos, 2007, p. 50).

A continuación se muestra la lista definitiva de las maravillas que resultaron ganadoras. La información se ha extraído de la página web 21 Wonders, fundada por Alejo Tomás, en la cual explica detalladamente cada una de las obras que se van a tratar.

Chichén Itzá: se encuentra ubicada en México y significa “en la orilla del pozo de los itzaes”. Fue fundada por los itzaes alrededor de los años 435 al 455. La UNESCO la inscribió en el Patrimonio de la Humanidad en 1988 y, a partir del año 2010, pertenece al estado de Yucatán y es administrado por el Patronato Cultural.

Coliseo: se encuentra en Roma y es el símbolo de todo un imperio. Fue construido en el siglo I en el centro de la ciudad de Roma. La UNESCO declaró Patrimonio de la Humanidad al Coliseo, junto al centro histórico de Roma.

Cristo Redentor: se encuentra en la ciudad de Río de Janeiro, en Brasil. Se trata de un Cristo blanco situado a 709 metros de altura respecto al nivel del mar, que se encuentra con los brazos abiertos. Todavía no ha sido declarada Patrimonio de la Humanidad.

Machu Picchu: es el nombre que adquiere una llaqta, es decir, un antiguo poblado andino inca que está construido en piedra. Su fecha data a mediados del siglo XV. En el año 1983, fue incluida por la Unesco dentro del Patrimonio de la Humanidad.

Muralla China: se construyó 200 años antes de Cristo, en la Dinastía Qin, para protegerse de los ataques de los habitantes de lo que hoy en día es Mongolia. En 1987, la UNESCO también la declaró Patrimonio de la Humanidad. Actualmente, no se pueden observar los 4.000 kilómetros de muralla, puesto que sólo se conserva una pequeña parte.

Petra de Jordania: fue fundada aproximadamente en el año 312 a.C. como capital de los nabateos. Hasta el año 1812 era un lugar desconocido para el mundo occidental. Se trata de una ciudad excavada en roca, por lo que también adquiere el nombre de “la ciudad rosa”. Igualmente, fue declarada por la UNESCO, en 1985, Patrimonio de la Humanidad.

Taj Mahal: se construyó en memoria de Mumtaz, en el año 1631. La idea de construir este palacio surgió por el emperador Shihab-ud-din Muhammad Khurram, con el motivo de declarar su amor a la emperatriz tras su muerte. También se declaró Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, en el año 1983.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN Y EXPOSICIÓN DE DATOS

6.1. Justificación

Los niños de estas edades conocen y obtienen seguridad en sí mismos por parte de su entorno más cercano que consiste en su familia y el colegio, pues son los agentes de socialización que más influyen en ellos.

Los infantes poseen una predisposición y una capacidad excepcional para aprender que implica que éstos vayan adquiriendo conocimientos de manera lúdica y natural, ya sean conceptos abstractos o informaciones cercanas o lejanas a ellos. Se dice que el aprendizaje se logra de manera lúdica puesto que se basa en una actividad libre como es el juego, acción principal que el niño realiza a todas horas.

Así pues, al planificar unas actividades y utilizar diferentes recursos didácticos, se puede hablar del juego como una metodología educativa ya que sirve para que el niño alcance nuevas estrategias, conocimientos y habilidades.

Respecto a la elección del tema, considero importante que los niños conozcan otras culturas, entornos y tradiciones, y aprendan a respetarlos. Sin embargo, antes de tratar en profundidad cada una de las siete nuevas maravillas, es conveniente que los niños reconozcan cuales son las “maravillas” de su ciudad, de su pueblo o de su provincia, y el entorno que les rodea. Por ello, realizaremos una breve introducción sobre los monumentos más destacados de su ciudad y, a partir de ahí, iremos profundizando sobre otros países más lejanos. Así, antes de empezar con el proyecto explicaré lo más significativo de Soria y de Castilla y León, aunque no se narre en profundidad e, inmediatamente después, propondré alguna actividad para comparar diferentes elementos entre esta provincia, la comunidad autónoma y el mundo y contrastar las diversas opiniones del alumnado.

A lo largo de mi carrera profesional, he observado que en muchas ocasiones los niños y niñas se asombraban, al pasar los bits enciclopédicos en el aula, con aquellos que estaban relacionados con aspectos históricos y geográficos como los monumentos, ciudades, inventos que se han fabricado a lo largo del tiempo... Precisamente, cada vez

que aparecían este tipo de bits, los niños se sorprendían con los nombres y realizaban preguntas del tipo *¿qué es eso?*, *¿dónde está?*, *¿se puede ver?*, etc.

Por todos estos motivos he elegido el tema de *Las Siete Maravillas del Mundo Moderno*, para acercar a los más pequeños a otros lugares que para ellos no son cotidianos y conocer, de esa forma, diferentes culturas y tradiciones que no se encuentran en su entorno más próximo. Me planteé investigar, conocer y profundizar sobre estas siete maravillas del mundo puesto que son las que predominan en la actualidad, ya que de las antiguas maravillas sólo queda una en pie.

Considero que es un tema interesante y a la vez motivador, ya que se adquieren conocimientos geográficos e históricos, y se ayuda a conocer y respetar otras culturas y formas de vida desde una edad temprana. Es decir, se va aprendiendo cultura general que puede ser rentable en la futura formación de los infantes.

Me apoyo también en que, hoy en día, la gente tiene más posibilidad de viajar que antes, con lo que algún niño o familia pueden aportarnos experiencias que han vivido en diferentes lugares.

No obstante, para llevar a cabo este tema en el aula, voy a efectuar un proyecto de comprensión, puesto que se basa en actividades de experimentación y son los niños los encargados de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues son ellos mismos los principales protagonistas de dicho proceso.

Al contrario que otro tipo de propuestas, los proyectos de comprensión no se basan en objetivos y contenidos específicos y criterios metodológicos, sino que engloban estos aspectos dentro de unos apartados más generales que pasaremos a explicar a continuación.

6.2. Tópico generativo e hilos conductores

El tópico generativo consistiría, básicamente, en exponer el tema de toda la propuesta. Por ello, puede resumirse en una o varias palabras, en alguna pregunta e, incluso, puede tratarse del título de todo el proyecto.

Respecto a los hilos conductores, son preguntas abiertas que se plantean al comienzo de todo, pueden plantearse a lo largo de la propuesta y no tienen por respuesta “sí o no”. Se trata de objetivos generales muy amplios.

En este caso, el t3pico generativo y los hilos conductores de dicho proyecto ser3n los siguientes:

- T3pico generativo
 - o Un viaje, ¡Qu3 maravilla!
- Hilos conductores
 - o ¿Por qu3 se les llama “maravillas”?
 - o ¿Para qu3 han servido y por qu3 interesan las siete maravillas?
 - o ¿D3nde tengo que viajar para conocer y descubrir las siete maravillas actuales?

6.3. Metas de comprensi3n

3stas deben estar relacionadas con todo el proyecto. B3sicamente, se trata de objetivos m3s espec3ficos, es decir, lo que se espera que aprendan los alumnos con los que se va a ejecutar la idea. En este caso ser3an las siguientes:

- o Que los alumnos conozcan las siete maravillas del mundo moderno.
- o Que el alumnado sepa por qu3 y para qu3 se construyeron.
- o Que el alumnado comprenda d3nde se localiza cada una y su ubicaci3n.
- o Que los alumnos diferencien los distintos materiales con los que est3n construidas las siete maravillas actuales.

6.4. Desempe3os de comprensi3n

Los desempe3os de comprensi3n consisten, fundamentalmente, en las actividades que se van a desarrollar a lo largo del proyecto que, adem3s, deben ser variadas y motivadoras. Tendr3 especial cuidado al dise3arlas en incluir las inteligencias m3ltiples. En este caso, las actividades planteadas para cada una de las maravillas se van a explicar detalladamente a continuaci3n, en un apartado espec3fico.

Sin embargo, hay que se3alar una serie de actividades comunes que se han propuesto para trabajar las siete nuevas maravillas, y que son las siguientes:

- o Una ficha t3cnica en la que se especificar3n varios datos pertenecientes a cada una de las maravillas.

- Un mapa de localización, pues cada vez que se trabaje una de ellas, se colocará un alfiler de color para identificar cual es y dónde se sitúa. A través de este juego de colores, los niños pueden percibir la distancia que hay desde cada maravilla respecto al lugar en el que se encuentran, en este caso, España.
- La maleta que portará la profesora durante todo el proyecto ya que, en función de la maravilla que se vaya a aprender, saldrá algo identificativo de ésta. Por ejemplo, al trabajar la maravilla correspondiente a Petra de Jordania, de la maleta se podrá sacar una bolsa con arena (como símbolo de los desiertos) y unas piedras (ya que la ciudad está construida sobre piedra); del Cristo Redentor, se podría sacar una bandera de Brasil; de Roma, podrá encontrarse un traje de romano con el que los niños pueden disfrazarse, etc.

6.5. Temporalización

Este proyecto de comprensión me gustaría llevarlo a cabo en el segundo trimestre del curso, puesto que los alumnos ya están adaptados al centro y considero la mejor época, para que les sea más fácil adquirir las rutinas y el trimestre se les haga más ameno.

La duración general de la propuesta serían unas tres semanas aproximadamente e, incluso, algún día más, para poder realizarlo con calma y poder disfrutar del proyecto en su conjunto.

El primer día se hará una breve explicación a modo de introducción del tema y se realizará una rutina de pensamiento: “*¿Qué se sabe sobre este tema?, ¿Qué quiero aprender?*” y la profesora irá recogiendo las ideas en una cartulina.

A partir del segundo día se comenzarán a aprender las diferentes maravillas. Cada una se trabajará durante dos días, puesto que únicamente se van a tratar los aspectos más relevantes. Una vez terminado esto, se realizará un juego motor como repaso de todas y cada una de las maravillas y, para completar el proyecto y dejarlo por finalizado, se volverá a realizar la rutina de pensamiento de David Perkins con la última pregunta “*¿Qué hemos aprendido?*” y, del mismo modo, se anotarán en una cartulina todas las respuestas que aporten los niños.

6.6. Actividades

A continuación se explicará brevemente en qué consiste cada una de las actividades planeadas para trabajar las siete maravillas del mundo moderno. Igualmente, se detallarán las semanas y los días de la semana en los que se van a desarrollar.

No obstante, los materiales que he necesitado para el planteamiento de este proyecto irán incluidos en el apartado de anexos, junto con aquellos que considero más importantes para este Trabajo de Fin de Grado.

Así pues, la **primera semana** quedaría diseñada de la siguiente manera:

LUNES: como ya se ha dicho anteriormente, comenzaremos con una rutina de pensamiento de David Perkins: *¿Qué sé acerca de este tema? ¿Qué quiero aprender?*

Al pertenecer a la etapa de Educación Infantil, el profesor o profesora será el encargado de recoger todas las ideas que aporten los alumnos y anotarlas en una cartulina. A su vez, en una cartulina negra, los niños irán dibujando con tiza aquello que han dicho.

El hecho de anotar y dibujar las diversas opiniones en cartulinas es útil porque al final del proyecto se pueden observar y contrastar las ideas de las que partían los niños y niñas y las conclusiones a las que han llegado.

MARTES: se empezará a trabajar cada una de las obras arquitectónicas por separado. En primer lugar, trabajaremos el Cristo Redentor, perteneciente a la ciudad de Río de Janeiro (Brasil).

Para empezar, se enseñará un mapa mundial y se señalará Río de Janeiro con una chincheta.

Después, se trabajarán las TIC, ya que se va a proyectar un vídeo informativo sobre la ciudad de Brasil².

Una vez contemplado todo el vídeo, pasaremos a explicar la ficha técnica de esta maravilla: lugar en el que se encuentra, material del que está construido, para qué se hizo, etc. y a escuchar la música más característica de este país³.

² Vídeo recuperado de: <http://www.guiadepraias.com.br/video.php?id=10>

³ Música encontrada en: <https://www.youtube.com/watch?v=VbXNmIvWa1>

Por último, para terminar esta primera sesión, cada niño realizará con plastilina la figura del Cristo Redentor según consideren, y se la llevará cada uno a su casa.

MIÉRCOLES: se llevará a cabo la segunda sesión dedicada a trabajar la maravilla del Cristo Redentor. Antes de empezar a realizar ninguna actividad nueva, se repasará todo lo trabajado el día anterior.

Después de la revisión, se le entregará una ficha del Cristo Redentor a cada alumno para que la colorea según quieran ellos. Al salir de clase, cada niño se llevará su dibujo a casa.

La última actividad propuesta para esta maravilla consistirá en escuchar y aprenderse una canción de Brasil, país en el que se encuentra el monumento que se ha estado trabajando.

JUEVES: se empezará a trabajar otra de las siete maravillas del mundo moderno, que será el Coliseo. En primer lugar, presentaremos al alumnado este monumento y señalaremos que se encuentra en Roma. No obstante, se hablará un poco sobre esta ciudad. Después, se explicará la ficha técnica de la maravilla, al igual que con el resto de monumentos.

Otra actividad propuesta para trabajar el Coliseo es la lectura de un cuento. En este caso, la lectura que se trabajará será la de “Androcles y el león”, puesto que trata la historia de un esclavo romano.

Otra idea para trabajar y aprender más sobre el Coliseo es una rutina de pensamiento. Por ello, he planteado realizar la rutina de pensamiento: *¿qué veo?*, *¿qué pienso?*, *¿qué me pregunto?* sobre una foto de dicho monumento.

Por último, al igual que con el Cristo Redentor, los niños y niñas colorearán una fotocopia en la que sale representada la obra que se está trabajando.

VIERNES: es el último día que se trabajará el Coliseo de Roma, puesto que como ya se ha explicado anteriormente, cada maravilla se trabajará durante dos días.

En primer lugar, se hablará sobre la figura de los romanos para que el alumnado aprenda quiénes eran éstos, cómo vivían, cuáles eran sus ropas, etc. A continuación, se realizará un “*partes y todo*”, es decir, una destreza de pensamiento relacionada con la vestimenta de los romanos.

Por último, los niños y niñas serán los encargados de imitar a los romanos luchando. Serán imitaciones fáciles, puesto que se evitará que los niños se hagan daño.

La **segunda semana** de proyecto se seguirán trabajando las siete maravillas del mundo moderno para conocer más detalladamente cada una.

LUNES: se empezará a trabajar la maravilla de Chichen Itzá, situada en la ciudad de México.

Lo primero que se ha planteado será hablar de la ubicación en la que se encuentra esta ciudad, de los edificios más importantes que se encuentran dentro de dicha ciudad, del juego de pelota, la forma de escribir, el calendario que emplean y, por supuesto, se hablará también de los mayas.

La actividad siguiente consistirá en mostrar la maleta que llevará la profesora durante todo el viaje. En ella, aparecerá un faro (que se construirá con los juegos de piezas ensartables), algún souvenir y también habrá juegos de cubos, los cuales serán grandes y pequeños.

Por último, se les explicará a los niños el juego de pelota y se realizará alguna demostración. Esta actividad consiste en que los niños intenten meter la pelota dentro de un aro golpeándola, únicamente, con la cadera.

MARTES: se llevará a cabo la segunda sesión dedicada a trabajar la maravilla de Chichen Itzá.

Antes de comenzar las actividades, se repasará la ficha técnica elaborada para trabajar esta maravilla y la información que ésta contiene.

La primera actividad que se realizará en este día será la construcción de pirámides humanas. Se formará una fila de niños que actuarán como base y, después, el resto de niños se irán colocando unos encima de otros simulando la forma de una gran pirámide.

Para finalizar la sesión relacionada con esta ciudad, el alumnado sacará de la maleta todas aquellas cosas que estén relacionadas con Chichen Itzá para jugar libremente con ellas.

MIÉRCOLES: comenzará la explicación de otra de las siete maravillas, en este caso, la Gran Muralla China.

Antes de hablar de la muralla, se trabajarán diversos aspectos de China, ya que, como su propio nombre indica, es el país en el que se encuentra este monumento: cultura, tradiciones, idioma, etc.

Seguidamente, se explicará al alumnado la ficha técnica correspondiente y se les contará algún cuento o leyenda relacionada con esta ciudad como, por ejemplo, Mulán.

Para finalizar, se trabajará “*el folio giratorio*”. Esta actividad consiste en que los niños, en un folio doblado en varias partes, irán realizando dibujos, cada uno en una parte doblada del folio, sobre cómo interpretan la muralla y le iremos desdoblado según vayan pintando los miembros del grupo. Una vez que los pequeños hayan terminado sus dibujos, se abrirá el folio para ver el efecto final y les formularemos preguntas acerca del resultado. Las preguntas podrían ser: ¿sirve?, si se rompe una parte... ¿nos sería útil?

JUEVES: día en el que se terminará de aprender acerca de la Muralla China.

Al igual que con el resto de maravillas, se repasará la ficha técnica, para recordar lo más característico.

Después, los niños serán los encargados de pintar varias cajas de zapatos con pintura de dedos de color marrón. Mientras las cajas de zapatos se secan, el alumnado se aprenderá la canción de “*el chinito*”⁴.

Una vez que ya se ha secado el trabajo anterior, se irán colocando todas las cajas en filas, simulando la construcción de la Gran Muralla China.

VIERNES: se empezará a trabajar la primera sesión destinada a la maravilla de la ciudad de Petra de Jordania.

En primer lugar, se les contará a los niños la información más relevante acerca de la ciudad de Petra de Jordania.

Seguidamente, se contará un cuento relacionado con la ciudad de Petra de Jordania. El cuento pertenece a la colección de Stabri, el muñeco viajero y, en este caso, el que se va a trabajar en el aula se titula “*Stabri en Petra, Jordania*”⁵.

⁴ Canción de “*El Chinito*” <https://www.youtube.com/watch?v=XBCM VX8jKMo>

⁵ Cuento recuperado de: http://www.stabri.com/aprende_con_stabri/cuentos-infantiles-stabri-muneco-viajero.php?cuento=Stabri_muneco_viajero_en_Petra_Jordania

Otra actividad para trabajar esta maravilla, y haciendo uso de las TIC, consistirá en enseñar diversas fotos en la pizarra digital, en las que aparecerán reflejados los edificios más importantes de esta ciudad.

Como actividad última, realizaremos una destreza de pensamiento. Ésta consistirá en un “*compara-contrasta*” sobre una fotografía antigua y una moderna de la tesorería de Petra.

La **tercera semana** dedicada a trabajar el proyecto de las siete nuevas maravillas del mundo estará planificada de la siguiente manera.

LUNES: como la primera sesión se realizará en viernes, lo primero que haremos será repasar todo lo trabajado el día anterior, para recordar los aspectos más significativos.

Otra de las actividades planteadas consistirá en jugar al juego de la oca, pero en vez de ocas estarán representados los monumentos más significativos de Petra de Jordania (Al Deir o Monasterio, Siq, Calle de las Fachadas, Teatro Romano, Ecured y Tesorería). A través de esta actividad, se trabajará el juego cooperativo.

Como ya se ha dicho, el juego es como el de la oca pero con lugares emblemáticos de Petra y tendrán que superar las diversas pruebas según la casilla en la que caigan. Éstas son: Al Deir, un turno sin tirar; en la Calle de las Fachadas, hay que buscar un saco de arena que estará escondido por la clase; en el Teatro Romano se contará un chiste, se cantará una canción o se inventará un baile; en la casilla de Ecured, tendrán que dibujar un camello y, por último, en la Tesorería adelantarán 2 puestos.

MARTES: se empezará a trabajar la maravilla de Machu Picchu.

En primer lugar se les informará a los niños sobre Perú, la ubicación en la que se encuentra este monumento y se explicará la ficha técnica perteneciente a esta maravilla mundial.

Posteriormente, los niños colorearán un dibujo de Machu Picchu que estará dividido en varias partes, puesto que se recortarán después para formar un puzle.

El número de piezas del puzle (en este caso, las partes en las que se recortará el dibujo) variará en función de la edad con la que se esté trabajando. Así, si son niños de tres años, se recortará únicamente en 6 piezas. Si se trabaja con cuatro años, las piezas

ya serían 8. Por último, si el alumnado tiene cinco años, el dibujo se recortará en 10 piezas.

MIÉRCOLES: será el último día que se trabaje la maravilla de Machu Picchu.

Como el día anterior se trabaja la información de Perú, lo primero que se hará en esta sesión es hablar sobre los Incas y la cultura propia de éstos.

Después, se proyectará un vídeo relacionado con los Incas y con todo lo que se ha explicado anteriormente.

Por último, para completar las sesiones dedicadas a aprender sobre el Machu Picchu, se les pintará la cara a todos los niños como si ellos mismos fuesen Incas.

JUEVES: se abordará la última maravilla del mundo moderno que quedaría por aprender, que se trata del Taj Mahal.

La primera actividad que realizaremos se basará en aportar a los pequeños diversa información sobre La India. No obstante, se hablará también sobre la ficha técnica correspondiente a este palacio.

Para finalizar esta sesión, se narrará la historia de amor por la que dicho palacio se construyó.

VIERNES: se llevará a cabo la última sesión para trabajar el Taj Mahal y, con ella, quedarían rematadas las explicaciones correspondientes a las siete maravillas del mundo moderno.

Para terminar el aprendizaje relacionado con el Taj Mahal, en esta segunda sesión la primera actividad que se ha planteado consistirá en hacer un repaso de todo lo trabajado el día anterior, especialmente la ficha técnica.

La última actividad propuesta para trabajar dicha maravilla consistirá en que cada niño realice, con plastilina, un palacio imitando al real. Una vez que todos han realizado sus pequeñas esculturas, irán intercambiándose las los unos con los otros, de tal manera que cada alumno tenga un palacio de plastilina, sin que sea el que él mismo ha construido.

Para concluir el proyecto, en la **cuarta semana** se realizarán dos actividades globales, en las que se repasarán las siete maravillas trabajadas los días anteriores.

LUNES: como ya se habrán aprendido los aspectos más significativos de cada una de las siete maravillas, realizaremos un juego motor que sirva como repaso final a todo lo trabajado en las sesiones anteriores. En él, además de recordar lo más impresionante de estos monumentos, se trabajarán otros temas que adquieren mucha importancia en esta etapa como es la música, la dramatización, orientación espacial, etc.

MARTES: Finalizaremos la rutina de pensamiento que preparamos al comienzo del proyecto, con la respuesta final: *¿Qué hemos aprendido en torno a este tema?*

Y, al igual que con las preguntas iniciales, la profesora irá anotando las respuestas en una cartulina.

6.7. Evaluación

En Educación Infantil, la evaluación es global, continua y formativa. Por eso, normalmente, se recurre a la observación sistemática, las producciones y los progresos que los niños y niñas han ido consiguiendo.

Sin embargo, los proyectos de comprensión se pueden evaluar con dianas. Este método consiste en dibujar tres círculos concéntricos de diferentes tamaños y colorear cada uno de un color (el más pequeño en rojo, el círculo mediano en amarillo y el grande en verde).

En este caso, la evaluación la podremos realizar de dos maneras, ya sea al finalizar el proyecto, cuando se acaben todas las actividades planteadas, o bien al concluir las sesiones pertenecientes a cada maravilla.

Este tipo de evaluación se puede hacer individual con cada niño o de forma conjunta, de modo que todo el grupo lo realiza al mismo tiempo. Así, los niños y niñas se colocarán dentro de cada círculo en función de si les ha gustado o no la actividad: el círculo verde significa que les ha gustado mucho, el amarillo que la actividad ha estado regular y el rojo si no les ha gustado nada.

Al realizar este tipo de evaluación, el profesor encargado de realizar las actividades observará si han sido interesantes para los pequeños o, por el contrario, si deberían cambiar las cosas y mejorar.

7. CONCLUSIÓN

Al realizar este Trabajo de Fin de Grado trato de dar importancia al aprendizaje que se adquiere mediante un proyecto de comprensión, pues es una metodología muy innovadora para trabajar en los centros educativos y, en numerosas ocasiones, no se pone en práctica por el desconocimiento de dicha metodología y el trabajo que lleva implícito al realizarlo. Así, además de pensar el tema de trabajo que se quiere desarrollar, es el profesor el encargado de diseñar y planificar las actividades que forman todo el proyecto en conjunto, lo que implica un esfuerzo extraordinario por parte de ésta figura, que repercute también en todo el equipo educativo.

En principio, como el tema principal del trabajo consiste en un aspecto histórico y geográfico, las Siete Nuevas Maravillas del Mundo, si no se elaboran actividades acordes a los niños para trabajarlo, no hay ninguna editorial que desarrolle este tema en profundidad y, mucho menos, para introducirlo en la etapa de Educación Infantil.

En cualquier caso, considero importante trabajar este tema con niños de tres a seis años porque es conveniente que vayan aprendiendo diversos aspectos históricos desde la niñez, ya que el alumnado asimila los conocimientos con mayor facilidad, lo que le puede resultar muy útil para su futura formación. Aparte de esto, el papel del profesor está variando a lo largo del tiempo y ya no se centran únicamente en la transmisión de contenidos para que el alumno los reciba y se los aprenda tal y como se dicta, sino que son los propios alumnos los encargados de ir descubriendo y experimentando todo aquello que van a aprender, convirtiéndose en los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Personalmente, al estar trabajando en la actualidad como docente y haber llevado a cabo varios proyectos de comprensión, he observado que los niños de educación infantil prestan mayor atención y están más predispuestos al aprendizaje siempre que las actividades se presentan de forma lúdica y motivadora, haciéndoles partícipes a ellos en todo momento.

Sin embargo, respecto al proyecto de comprensión planteado en el presente trabajo, aún no se ha llevado a la práctica pero tengo la intención de hacérselo saber al equipo educativo perteneciente a la etapa de infantil del centro en el que imparto clases, para desarrollarlo en los cursos siguientes.

Así, las actividades que he planteado considero que son importantes trabajarlas puesto que se va a descubrir cada una de las siete maravillas del mundo moderno y se van a desarrollar los contenidos pertenecientes a éstas mediante diversos métodos como son las TIC, cuentos, dramatizaciones, etc. En conjunto, todo el proyecto de comprensión va a facilitar que el alumnado logre experiencias enriquecedoras y despierte el interés por aprender temas significativos y serios, y comprender la evolución histórica que ha surgido a lo largo de los años.

En definitiva, al proponer este proyecto me he sentido cómoda e ilusionada, pues desde mi punto de vista como docente, pienso que va a ser muy útil ponerlo en práctica con los niños y niñas ya que con él pretendo despertar la curiosidad y los intereses de cada uno de los alumnos, respetando siempre el nivel madurativo, las características y necesidades de éstos. No obstante, he de señalar también que a través de esta propuesta se trabajarán todos los ámbitos por igual ya que, independientemente del tema que vayamos a trabajar, las actividades siempre van a estar unidas entre sí.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballester Vallori, A. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica. Recuperado de: <http://www.aprendizajesignificativo.es/libreria-digital/el-aprendizaje-significativo-en-la-practica-como-hacer-el-aprendizaje-significativo-en-el-aula/>
- Benítez Villodres, C. (2007). Elecciones para seleccionar las siete nuevas maravillas del mundo. <http://www.mundoculturalhispano.com/spip.php?article4015> (Consulta: 1 de julio de 2015).
- Brittain, W.L. & Lowenfeld, V. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. (2ª ed.). Buenos Aires: Kapelusz, S.A.
- Cabello Fernández-Delgado, F. & Rascón Gómez, M.T. (2012). El conocimiento libre: una responsabilidad educativa. *Teoría de la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, 13 (2), 324-342. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979074>
- Cañal de León, P. (2005). *La Innovación Educativa*. Tres Cantos (Madrid): Akal, S.A.
- Competencias de Título de Grado, recuperadas de: http://www6.uva.es/export/sites/default/portal/adjuntos/documentos/1294224455_522_competencias.pdf
- Córmack Lynch, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y enseñanza en la educación del menor de 6 años. *Acción pedagógica*, 13 (2), 154-161. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2970397>
- Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en Castilla y León, en <http://www.educa.jcyl.es/es/curriculo/curriculo-segundo-ciclo-educacion-infantil>
- De Haro, J.J. (2009). Algunas experiencias de innovación educativa. *Arbor: ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 1, 71-92. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3100462>
- Del Pozo, M. (2011). *Inteligencias Múltiples en acción*. Barcelona: Tekman Books.
- Díez-Palomar, J. & Flecha García, R. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24 (1), 19-30. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27419180002>

- Esteban Guilar, M. (2009). Lasmideas de Brunner: “de la revolución cognitiva” a la “revolución cultural”. *Educere*, 13 (44), 235-241. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614571028>
- Estebaranz, A. (2000). Construyendo el cambio: perspectivas y propuestas de innovación educativa. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Girardi, C. I. (2009). Reseña de "Construcción de Conocimiento y educación virtual" de M. A. Campos. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 11 (2), 207-221. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80212414012>
- Heil, M. Siete Nuevas Maravillas del Mundo Moderno 7 Maravillas Actuales siglo XX. http://historiaybiografias.com/nuevas_maravillas/ (Consulta: 23 de junio de 2014).
- Hernández, A., Heydrich, M., Martí, J.A. & Rojas, M. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46 (158), 11-21. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Intxaurburu Clemente, M.G., Velasco Balmaseda, E.V. & Zamanillo Elgezabal, I. (2007). Evolución de los modelos sobre el proceso de innovación: desde el modelo lineal hasta los sistemas de innovación. *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa: XX Congreso anual de AEDEM*, 2, 1-15.
Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2499438>
- LaCueva, A. (1998). La enseñanza por proyectos: ¿mito o reto? *Revista Iberoamericana de educación*, 16, 165-190. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1020312>
- Luna Cortes, J., Rodríguez Sandoval, E. & Vargas Solano, E.M. (2010). Evaluación de la estrategia aprendizaje basado en proyectos. *Educación y educadores*, 13 (1), 13-25. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3256380>
- Martínez Bonafé, J. (2008). Pero ¿qué es la innovación educativa? *Cuadernos de pedagogía*, 375, 78-82.
- Martos, J.A. (2007). 7 maravillas al gusto del siglo XXI. *Revista de historia CLIO*, 69, 50-61.

- Michavila, F. (2009). La innovación educativa. Oportunidades y barreras. *Arbor: ciencia, pensamiento y cultura, Extra 1*, 3-8. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3100427>
- Miralles Martínez, P. & Rivero Gracia, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15 (1), 81-90. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4616830>
- Miró Sánchez, N. (2008). ¿Qué es un proyecto de comprensión? *Cuadernos de Pedagogía*, 376, 60-63.
- Molano, O.L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Ópera*, 7, 69-84. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>
- Morales Lozano, J.A. & Puig Gutiérrez, M. (2013). Educar para la ciudadanía a través de los proyectos de innovación educativa. *Tendencias pedagógicas*, 22, 31-44. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4656502>
- Orellana Ríos, A. (2010). El proyecto Kilpatrick: metodología para el desarrollo de competencias. *Revista clave XXI. Reflexiones y experiencias en educación*, 1, 1-14. Recuperado de: <http://www.clave21.es/files/articulos/Proyecto%20Kilpatrick.pdf>
- Pujolàs Maset, P. (2012). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo. *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 30 (1), 89-112. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3875395>
- Regalado Pezúa, O. & Arias Valencia, J. (2006). Desarrollo sostenible en turismo: Una propuesta para Machu Picchu. *Journal of Economics, Finance and Administrative Science*, 11 (20), 63-73. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360735259003>
- Rosales López, C. (2013). Análisis de experiencias de innovación educativa. *Enseñanza y Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica*, 31 (2), 45-68. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4629050>
- Santos Rego, M. A. (2000). El pensamiento complejo y la pedagogía. Bases para una teoría holística de la educación. *Estudios Pedagógicos*, (26), 133-148. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514139012>

- Tobón, S. (2006). Método de trabajo por proyectos. Madrid: Uninet. Recuperado de: http://cife.org.mx/biblioteca/doc_download/metodos_de_trabajo_por_proyecto.pdf
- Tomás Jiménez, A. 21 Wonders of the World. <http://www.21wonders.es/> (Consulta: 2 de Julio de 2015).
- Tünnermann Bernheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, 61 (48), 21-32. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>
- Vielma Vielma, E. & Salas, M. L. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9), 30-37. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630907>

ANEXOS

ANEXO I: FICHA TECNICA

MARAVILLA :

<u>Nombre:</u>	<u>Lugar</u>
<u>Material:</u>	<u>Fecha:</u>
<u>Para qué:</u>	<u>Para quién:</u>
<u>Historia:</u>	

EJEMPLO DE FICHA TECNICA RELLENADA

MARAVILLA 4: COLISEO ROMANO

<p><u>Nombre:</u> ANFITEATRO FLAVIO COLISEO</p>	<p><u>Lugar</u> Ciudad de Roma, Italia</p>
<p><u>Material:</u> Se construyó sobre un lago artificial. En los pilares y muros exteriores se empleó piedra y ladrillo y piedra más ligera cuanto más cerca de la arena. Se utilizó hormigón en los pisos abovedados de los pasillos. Se usó también travertino (tipo de roca decorativa) y metal. El Coliseo cuenta con cuatro plantas, en las que se sentaban los espectadores según el género y el estatus social. En el centro, la forma era elíptica y el suelo de madera, debajo del cual había pasadizos y jaulas para los animales, además de celdas en donde se encontraban los esclavos y vestuarios para los gladiadores.</p>	<p><u>Fecha:</u> El Coliseo Romano lo empezaron a construir en el año 80 D.C Su construcción tardó 10 años. Lo restauraron hace aproximadamente 21 años porque hubo un terremoto que destruyó la mayoría de él, y estaba todavía sin restaurar.</p>
<p><u>Para qué:</u> Se construyó para ganar la confianza del pueblo romano en tiempos de guerra y de conquista. La entrada era gratuita. Los espectáculos incluían batallas entre gladiadores, animales y prisioneros. En ocasiones, la arena se llenaba con agua para ofrecer batallas entre barcos.</p>	<p><u>Para quién:</u> En principio, el Coliseo se construyó para entretener a los ciudadanos romanos. Los ciudadanos pobres estaban muy descontentos con los políticos, y éstos últimos decidieron crear el Coliseo para entretenerles. Con capacidad para 50.000 espectadores que podían acceder o salir de allí en menos de tres minutos, gracias a los pasadizos y salidas.</p>

Historia

El nombre de anfiteatro Flavio se debe a que los emperadores que mandaron construirlo, se apellidaba Flavia. En la época medieval fue llamado Coliseo por su enorme mole y también por una estatua de tamaño COLOSAL que estaba fuera.

Durante siglos, dentro del Coliseo hubo escenas muy crueles, donde los gladiadores luchaban con animales (como osos polares, tigres, elefantes, rinocerontes...) y con otros gladiadores. Incluso se llegaron a hacer dentro batallas navales, inundando la arena con agua. Esto lo llamaban LOS JUEGOS, y los más importantes se celebraban siempre en la misma fecha.

Desde que dejó de utilizarse proporcionó materiales para la construcción de palacios enteros (como el Palacio Venecia) e inclusive de iglesias; se usó como fortaleza también. En la Edad Media fue saqueado sin escrúpulos: preciados mármoles, estatuas, bloques enteros de travertino, fueron arrancados de su interior.

En cierta ocasión se pensó sacar de él otro provecho: se quería instalar una fábrica de tejidos de lana para dar trabajo y alojamiento a los pobres de la ciudad.

El proyecto no se puso en práctica, y el anfiteatro pasó por un largo período de abandono. ¡Estremece pensar que durante cierto tiempo fue destinado a basurero!

Hoy en día se ha restaurado y lo podemos visitar.

ANEXO II: CUENTO “ANDROCLES Y EL LEÓN”

Hace muchos siglos, Androcles, un pobre esclavo romano, fue llevado por su amo a vivir al norte de África. El amo era muy cruel y la vida del esclavo era muy dura. Androcles decidió escapar a la costa y de allí tratar de regresar a Roma. Sabía muy bien que si le prendían, le matarían, y por eso esperó a que llegaran las noches oscuras y sin luna para salir secretamente de la casa de su amo, atravesar cautelosamente la ciudad y llegar a campo abierto. En medio de la oscuridad, apresuró su marcha; pero al llegar la luz del día se dio cuenta de que en lugar de haber huido hacia la costa, había penetrado en el interior del país hacia el solitario desierto. Estaba rendido, hambriento y sediento, y al ver la entrada de una cueva en la falda de una colina, penetró en aquel antro, se echó en el suelo y durmió tranquilamente.

De pronto, lo despertó un terrible rugido y al ponerse en pie de un salto vio a la entrada de la caverna un enorme león de color oscuro. Androcles había dormido en la madriguera de aquella fiera y sabía que no tenía escape posible, porque la bestia cerraba el paso. Esperaba, pues, temblando de terror, que el animal saltara sobre él y lo matara. Pero el león no se movía. Se quejaba y se lamía una garra de la que manaba sangre. Al ver sufrir a la fiera, Androcles olvidó su terror. Se acercó al león, y éste levantó la zarpa como pidiendo auxilio. Androcles vio que el león tenía clavada una gran espina en la

carne, y le había causado una gran inflamación. Con rápido movimiento extrajo la espina, y luego detuvo el flujo de sangre.

Aliviado de su dolor, el agradecido león salió de la caverna y, a los pocos minutos, volvió con un conejo muerto que puso a los pies de Androcles. Cuando el pobre esclavo asó el conejo y hubo saciado su hambre, el león le condujo a un sitio en la colina, donde había un manantial del que brotaba agua fresca.

Durante tres años, hombre y fiera vivieron juntos. Juntos cazaban, juntos comían, y juntos reposaban durante la noche. El agradecido león, tendido junto a su bienhechor, movía la enorme cola de un lado a otro, como un perro o un gato que yace feliz a los pies de su amo, junto al fuego.

Un día, Androcles sintió deseos de hablar con sus semejantes y dejó la cueva, y fue pronto capturado por unos soldados y enviado a Roma acusado de ser un esclavo fugitivo. Los antiguos romanos no tenían piedad con los esclavos fugitivos, y llevaron a Androcles al Coliseo, para que fuera despedazado por las fieras el primer día de fiesta. Mucha gente del pueblo acudió a presenciar el triste espectáculo, y entre los espectadores figuraba el emperador de Roma que tenía en el Coliseo su asiento imperial, desde el cual contemplaba la cruel fiesta, rodeado de senadores.

Androcles fue echado a la arena, y pusieron en sus manos una lanza, para que se defendiera de un tremendo león al que habían tenido varios días sin comer para que fuera más fiero. Tenía, pues, el esclavo, muy pocas probabilidades de conservar la vida.

Cuando el hambriento león salió de la jaula, Androcles tembló y se le cayó la lanza de las manos. Pero el león, en vez de atacar a Androcles, agitó amigablemente la cola y le lamió las manos. Androcles vio entonces que el león era el mismo con quien había vivido en la cueva, y le acarició el lomo, e inclinó la cabeza sobre él y lloró.

El pueblo quedó maravillado ante una escena tan prodigiosa, y el emperador mandó llamar a Androcles y le pidió que explicara lo que había sucedido. El emperador quedó tan sorprendido con el relato, que concedió a Androcles la dignidad de un hombre libre, y le obsequió, además, una importante suma de dinero.

Durante muchos años, Androcles pudo pasear por las calles de Roma acompañado de su león, que como un fiel amigo le seguía a todas partes.

ANEXO III: JUEGO MOTOR

Llega una maleta al colegio de los escolapios para los alumnos de infantil.

Charo la conserje se la entrega a la coordinadora de la etapa.

La abre y ve que hay un sobre muy grande con una carta que pone “**LEEME**”.

La abre y dice: “Éste es un juego con pruebas que debéis superar. He oído que habéis hecho un proyecto basado en las 7 maravillas del mundo. Pues bien, en cada maravilla tendréis que hacer una prueba que tenga relación.

¡¡¡ ESTAIS TODOS PREPARADOS!!!

1º TARJETA: Coliseo

Basado en el cuento de “Androcles y el león”.

¿Os acordáis de él?

(Pondremos puentes de psicomotricidad)

Imitamos que nos introducimos en una cueva. Nos quedamos dormidos y al despertar nos encontramos con un león que nos está mirando.

En un despiste del león nos escapamos y corremos una vuelta por el gimnasio y vemos...

2ª TARJETA: Petra

Vemos un pasadizo muy estrecho *(Pondremos picas en el suelo)*. Nos adentramos en él y de repente se encuentran en una gran ciudad. Se quedan muy sorprendidos viendo las fachadas de algunos monumentos. Éstas se parecen mucho a la ciudad de PETRA ¿verdad?

Oyen un ruido y ven unos camellos que se dirigen hacia ellos. Se ponen a 4 patas para imitarlos. Caminando, caminando....

3º TARJETA: Brasil

Mirad allá a lo lejos, ¿qué veis en aquella montaña?

Vamos a coger cuerdas y vamos a escalar *(habrá cuerdas tiradas por el suelo, las pueden pisar, colgadas en las espaldas e imitan que van escalando la montaña)*. Y al llegar ven al **Cristo Redentor** que con los brazos abiertos les saluda.

Colocados los niños por parejas, uno tumbado en el suelo imitando la posición del Cristo y el otro de rodillas, recorrerá todo el cuerpo del niño con una pelota y luego cambian para que lo hagan los dos.

4ª TARJETA: Muralla China

Nos levantamos tenemos mucha sed y estamos cansados de tanto caminar. Vemos un río y bebemos de él porque el agua está muy limpia.

Al levantar la cabeza... ¡Qué es ese muro tan largo que vemos!

(Los niños contestarán)

¡¡Es una muralla!! ¿En qué país estaremos...? MUY BIEN! Estamos en la **Muralla China**.

5ª TARJETA: Taj Mahal

En la muralla China nos hemos encontrado un colgante en forma de corazón. ¿Qué maravilla se hizo por amor? (Sino lo adivinan les podemos dar algunas pistas).

Los niños tumbados en un banco suizo, imitarán que van nadando, cruzando el río.

6ª TARJETA: Chichén Itzá

¿No estáis cansados?

¡Ala! Ahí nos están esperando unos 4X4. Imitamos que nos montamos en ellos.

¿Dónde nos llevará? Imitaremos que vamos en Jeep y nos adentramos en la selva.

Como sabéis en Chichén Itzá hay una gran pirámide.

¿Os apetece construir una y hacernos una foto?

(Colocamos colchonetas en el suelo y los niños formarán una pirámide).

7ª TARJETA: Machu Picchu

Mientras nos estamos haciendo la foto oímos música peruana.

¿De dónde vendrá? Vamos a su encuentro y llegamos a Perú.

Nos encontramos con un paracaídas. ¿Qué podemos hacer con ello? A la profe se le ocurre que.....

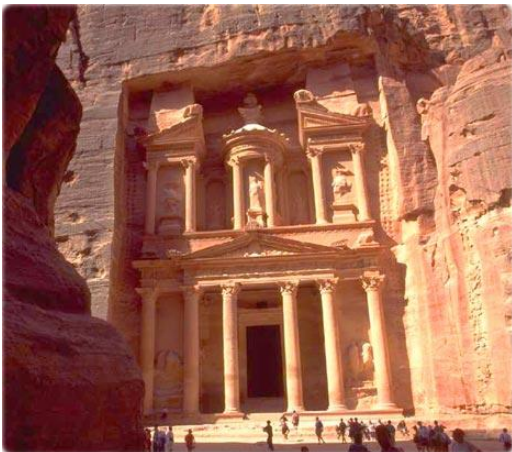
Un niño o niña se mete en el centro y los niños mueven el paracaídas al son de la música. Se pueden ir cambiando los niños que están en el centro.

Y con la música y el baile se acaba este viaje por las 7 nuevas maravillas del mundo.

ANEXO III: Ejemplo de pirámides humanas (Chichén Itzá).



ANEXO IV: Compara-contrasta la tesorería antigua y moderna de Petra de Jordania.



Tesorería Antigua.



Tesorería Actual.

ANEXO V: Tablero para realizar el juego de la oca, pero relacionado con Petra de Jordania.

