



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
Y TRABAJO SOCIAL**

TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Educación Infantil

**“El desarrollo del Conocimiento del Entorno en
Educación Infantil: LA INDIA”**

Presentado por Tamara Hernando Martín para optar al Grado
de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por Fernando Larriba Naranjo.

A mis padres, por darme esta y tantas oportunidades para llegar hasta aquí; a mi hermano, por apoyarme y confiar siempre en mí; a Alberto, por haberme ayudado a levantar cada vez que he caído; y a ella, por haber estado a mi lado durante todo el camino que llevo recorrido.

Resumen

El Trabajo Fin de Grado (TFG) aquí presente se orienta hacia el desarrollo del conocimiento del entorno en Educación Infantil, por medio de diferentes culturas; en concreto La India.

Encabezado por un marco teórico en el cual se encuentran las principales teorías y metodologías hasta hoy en día conocidas, que se verán reflejadas posteriormente en la propuesta curricular, en la que se trabajará La India.

Abstract

The project here this is geared towards the development of knowledge of the environment in kindergarten, through different cultures; namely India.

Led by a theoretical framework in which are the main theories and methodologies known to this day , that will be reflected later in the proposed curriculum , which will work India.

Palabras clave

Educación Infantil, Conocimiento del entorno, La India, Etapa preoperacional, Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), Constructivismo, Aprendizaje significativo, Enfoque globalizador, Juego, Motivación.

Keywords

Kindergarten, Knowledge of the environment , India , Preoperational stage , Zone of Proximal Development (ZPD) , Constructivism , Meaningful learning , Globalizing approach , Game , Motivation.

1. Introducción	7
2. Fundamentación Teórica	8
2.1. Entorno	8
2.2. Fundamentación psicológica	10
2.2.1. Jean William Fritz Piaget (1896 – 1980).....	10
2.2.1.1. Inteligencia y transformación	11
2.2.1.2. Procedimientos del desarrollo	11
2.2.1.2.1. Organización y adaptación	11
2.2.1.2.2. Asimilación y acomodación	11
2.2.1.2.3. Equilibrio.....	12
2.2.1.3. Estadios según Piaget	12
2.2.2. Lev Semiónovich Vygotsky (1896 – 1934).....	13
2.2.2.1. Mediación e internalización.	13
2.2.2.2. Psicología del juego.....	15
2.2.2.3. Zona de desarrollo próximo (ZDP) y andamiaje	16
2.2.2.4. Pensamiento y lenguaje.....	17
2.2.3. Piaget VS Vygotsky	18
2.3. Fundamentación Pedagógica	18
2.3.1. Principios metodológicos	19
2.3.1.1. Modelo Tradicional	19
2.3.1.2. Modelo Romántico	19
2.3.1.3. Modelo Conductista.....	19
2.3.1.4. Modelo Desarrollista	20
2.3.1.5. Modelo Socialista	20
2.3.1.6. Modelo Cognoscitivo	21
2.3.1.6.1. Constructivismo.....	21
2.3.1.6.2. Aprendizaje	21
2.3.1.6.3. Modelos recientes.....	21
2.3.2. Estrategias	22

2.3.2.1. Estrategias metodológicas	22
2.3.2.2. Estrategias didácticas.....	22
2.4. Vinculación con el Currículo	23
2.4.1. Legislación	24
3. Pseudo – proyecto India	25
3.1. Contextualización.....	25
3.2. Tema y Justificación.....	25
3.3. Características Psicológicas del Niño.....	26
3.4. Principios Metodológicos	26
3.5. Evaluación Inicial.....	27
3.6. Objetivos	27
3.6.1. Área del conocimiento de sí mismo	28
3.6.2. Área del conocimiento del entorno.....	28
3.6.3. Área del conocimiento del lenguaje	28
3.7. Contenidos.....	29
3.7.1. Área del conocimiento de sí mismo	29
3.7.2. Área del conocimiento del entorno.....	29
3.7.3. Área del conocimiento del lenguaje	29
3.8. Temas Transversales	30
3.9. Organización Espacio – Temporal	30
3.10. Mapa Conceptual.....	31
3.11. Planificación y Distribución	32
3.12. Secuencia de Actividades	33
3.12.1. Sukhī y Smārta	33
3.12.2. El algodón.....	34
3.12.3. Nuestra planta de algodón	35
3.12.4. Las vestimentas	36
3.12.5. Cuento: “El tigre, el bracmán, y el chacal”	37
3.12.6. La flor de loto	38

3.12.7. Danza <i>Odissi</i>	39
3.12.8. Visita a “La Casa de la India”	39
3.12.9. La clase es el Taj Mahal	40
3.12.10. Mandala	41
3.12.11. Relajación con Yoga	42
3.12.12. Mi nombre en hindi	43
3.12.13. Un tigre de bengala.....	44
3.12.14. La vaca, un animal sagrado	45
3.12.15. Huellas misteriosas	45
3.12.16. Las Rupias	46
3.12.17. Restaurante hindú	47
3.12.18. Yogur de la India	48
3.12.19. Collar de botones	49
3.12.20. Gundasi.....	50
3.12.21. Cheetal y cheetah.....	50
3.12.22. La diosa Lakshmi Pooja	51
3.12.23. Patrones Rangoli.....	52
3.12.24. <i>El libro de la selva</i> : la película	53
3.12.25. Bits de inteligencia sobre la India	54
3.12.26. Mural de huellas	54
3.12.27. Diwali	55
3.12.28. Nuestro libro de la India	56
3.12.29. Nuestro blog	57
3.13. Recursos Didácticos	57
3.14. Atención a la Diversidad	58
3.15. Evaluación	58
4. Conclusiones	60
4.1. Líneas Futuras	61
5. Bibliografía	62

6. Anexos.....	66
6.1. Anexo Recompensas y Puzle.....	66
6.1.1. Recompensas	68
6.2. Anexo nota informativa para las familias.....	69
6.3. Anexos correspondientes a la Actividad I: “Sukhī y Smārta”	71
6.4. Anexos correspondientes a la actividad II: “El Algodón”.....	74
6.5. Anexos correspondientes a la actividad III: “Nuestra planta de algodón”	77
6.6. Anexos correspondientes a la actividad IV: “Las vestimentas”	79
6.7. Anexos correspondientes a la actividad V: “Cuento: El tigre, el bracmán y el chacal”.....	81
6.8. Anexos correspondientes a la actividad VI: “la flor de loto”	84
6.9. Anexos correspondientes a la actividad IX: “La clase es el Taj Mahal”	85
6.10. Anexos correspondientes a la actividad X: “Mandala”	86
6.11. Anexos correspondientes a la actividad XII: “Mi nombre en hindi”.....	88
6.12. Anexos correspondientes a la actividad XIII: “El tigre de bengala”	91
6.13. Anexos correspondientes a la actividad XIV: “La vaca, un animal sagrado” ...	93
6.14. Anexos correspondientes a la actividad XV: “Huellas misteriosas”	95
6.15. Anexos correspondientes a la actividad XVI: “Las Rupias”	97
6.16. Anexos correspondientes a la actividad XVII: “Restaurante Hindú”.....	99
6.17. Anexos correspondientes a la actividad XVIII: “Yogur de la india”	102
6.18. Anexos correspondientes a la actividad XIX: “Collar de botones”.....	104
6.19. Anexos correspondientes a la actividad XXII: “La diosa Lakshmi Pooja”.....	105
6.20. Anexos correspondientes a la actividad XXIII: “Patrones Rangoli”	107
6.21. Anexos correspondientes a la actividad XXV: “Bits de inteligencia sobre la India”	110
6.22. Anexos correspondientes a la actividad XXVII: “Diwali”.....	115
6.23. Anexos correspondientes a la actividad XXVIII: “Nuestro libro de la India”	116

1. INTRODUCCIÓN

La elección del conocimiento del entorno como mi Trabajo Fin de Grado se debe a la gran importancia que considero tiene este tema para edades tan tempranas como son las comprendidas entre el nacimiento y el salto a Educación Primaria; ya que es en estas etapas donde los sujetos están más receptivos a aprender.

Mi principal objetivo es llegar a conocer los aspectos más importantes sobre la influencia de los entornos lejanos en las personas, en especial en los niños, siendo este el gerente del desarrollo evolutivo. Espero que esto me sirva para mi futura acción como docente; pudiendo sacar el mayor partido a todos los conocimientos adquiridos, no solo durante la elaboración de este proyecto, sino a lo largo de toda mi formación universitaria. Asimismo, si la vida me da la oportunidad, creo que podré emplear todas mis competencias para educar, que no es lo mismo que enseñar; pues en la sociedad en la que vivimos, se responsabiliza a los maestros de ello, cuando en realidad son las propias familias las que deben encargarse de educar.

Comenzaré mi proyecto con un marco teórico en el que desglosaré aspectos psicológicos, donde haré referencia a los autores y las teorías de mayor importancia en el desarrollo evolutivo del individuo; así como aspectos pedagógicos, donde podréis observar la evolución metodológica de forma jerarquizada, desde la más tradicional hasta los modelos más recientes, además de posibles estrategias en las que los docentes pueden apoyarse; y finalizo la teoría con una correlación entre el proyecto y el currículo de Educación Infantil, así como las principales diferencias entre la LOE y la LOMCE en esta etapa.

Seguidamente expondré mi intervención educativa. En dicha propuesta propondré una programación acerca de la interculturalidad, compuesta por varios proyectos que se llevarán a cabo durante todo el curso; cada proyecto trabaja un país, llegando a tratar 9 países aproximadamente. En el documento elaboro solo un proyecto, es decir, un país, La India.

Para la elaboración de la propuesta curricular me he basado en una intervención que hice en mi Prácticum II, acerca de China; el proyecto dio resultados beneficiosos tanto para los alumnos, los cuales aprendieron mucho, como para mí, que observé y analicé su trabajo y evolución. Fueron estos efectos tan fructíferos los que me animaron a seguir trabajando con ello en mi Trabajo Fin de Grado y proponer trabajarlo durante todo un periodo lectivo anual.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado vamos a ver el entorno y cómo los niños desarrollan su conocimiento acerca de lo que les rodea. Cómo aprenden y cómo debemos enseñárselo, como futuras maestras, basándonos en el marco legislativo del currículum de educación infantil.

2.1. ENTORNO

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), el entorno se define como:

“(De *en-* y *torno*).

1. m. Ambiente, lo que rodea.
2. m. *Inform.* Conjunto de condiciones extrínsecas que necesita un sistema informático para funcionar, como el tipo de programación, de proceso, las características de las máquinas que lo componen, etc.
3. m. *Mat.* Conjunto de puntos vecinos a otro.
4. m. *Ar.* Pliegue que se hace a la ropa en el borde.
5. m. ant. Contorno.”

Si bien nos centramos en lo que vamos a trabajar, es decir, el conocimiento del entorno en Educación Infantil, podríamos partir de las tres primeras definiciones, pues es el ambiente que rodea al niño y a través del cual él adquiere una cultura y costumbres y se van desarrollando física y psicológicamente.

Si aplicamos la segunda definición en los humanos, dejando de lado los aspectos tecnológicos, podremos ver que ese entorno es, en cierto modo, un programa que nos instaura desde pequeños y con el cual vamos creciendo. Un entorno regido por normas (sociales, jurídicas, morales, etc...) que varían en función del lugar en el que nos situemos.

La tercera definición va encaminada al espacio que nos rodea, saber definir el entorno de nuestro alrededor; llegando a diferenciar entorno lejano y entorno cercano.

El entorno se ve influenciado por el contexto. El contexto son todos aquellos factores que hacen posible que ese entorno tenga lugar; es el tiempo, el espacio, las circunstancias externas e internas que interaccionan para que se cree dicho entorno.

Actualmente, el desarrollo es considerado resultado de la interacción entre diferentes sistemas. Este desarrollo está en constante cambio y tanto el individuo como el entorno en el que se desarrolla influyen el uno sobre el otro de forma complementaria. Estoy haciendo referencia con esto, a la “Teoría de sistemas” de Bronfenbrenner (1979), perteneciente al modelo ecológico

de desarrollo. Siguiendo esta teoría, vemos los diferentes sistemas con los que interactúa el individuo:

- **Ontosistema:** Referido a las características propias del sujeto.
- **Microsistema:** Es el ambiente/entorno inmediato para el sujeto y todo aquello relativo a la vida diaria de dicho sujeto.
 - Por ejemplo: familia, amigos, grupos de los padres, vecindario, trabajo/colegio.
- **Mesosistema:** Es la relación que hay entre los diferentes microsistemas del individuo.
 - Por ejemplo: La relación que puedan tener los microsistemas familia y escuela (padres y maestra/o a la hora de educar al individuo).
- **Exosistema:** Es aquel sistema que no está en la rutina diaria del sujeto ni es inmediato para él, pero que le afecta indirectamente.
 - Por ejemplo: la localidad en la que vive, el trabajo de los padres.
- **Macrosistema:** (ambiente socio-cultural). Son aquellos valores culturales, políticos, sociales, económicos, etc; con los que convive día a día el individuo.
 - Por ejemplo: el significado de familia en la cultura en la que se encuentra el individuo.
- **Cronosistema:** Hace referencia al periodo cronológico en el que se encuentra el sujeto.
 - Por ejemplo: Edad Media, Época contemporánea.
- **Globosistema:** Referido a la situación/condición ambiental.
 - Por ejemplo: Países Bajos, Brasil.

Esta teoría no solo hace referencia al entorno, sino que tiene relación con los contextos con los que el individuo se va desarrollando. Estos contextos son:

- **Contexto histórico:** Momento histórico que define una generación.
- **Contexto cultural:** Valores y creencias que predominan en una cultura o grupo social.
- **Contexto socioeconómico:** Condiciones sociales y económicas dentro de un grupo social.

Es decir, la conducta de un individuo sufre cambios por la influencia del entorno. Esos cambios son multi-contextuales, multiculturales y multidireccionales (dentro de una misma cultura, un cambio no afecta de igual manera a todos los individuos inmersos en dicha cultura).

Cuando hablamos de entorno o contexto, también debemos hablar del famoso “*Efecto Mariposa*” o la “*Teoría del Caos*”, el cual decía que “el aleteo de una mariposa en Brasil podría producir un tornado en Texas” (Lorenz, 1972).

Trasladando esta teoría al pensamiento humano, se observa como un cambio mínimo, un pequeño gesto o una sola palabra pueden generar un efecto impresionante, según exponen Masterpasqua y Perna (1997).

2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

En este apartado hablaré de los principales aspectos psicológicos y teorías que explican cómo aprenden y se desarrollan las personas, en especial los niños.

Me he centrado en dos autores característicos en el desarrollo infantil:

Piaget, fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo; creador de la epistemología genética, que focalizó su teoría en la cognición, dejando de lado las emociones y motivaciones de los niños.

Vygotsky, fue un psicólogo ruso que destacó en la psicología del desarrollo y fue el creador de la psicología histórico-cultural. Su teoría se focalizaba en que el desarrollo personal depende de la interacción social de los propios individuos.

2.2.1. Jean William Fritz Piaget (1896 – 1980)

Este psicólogo, según Moreira, M. A. (1993), centró su trabajo en la medida de la inteligencia y la lógica en función del desarrollo de los individuos. Aseguró que los niños van siguiendo unos patrones a lo largo de su madurez, van haciendo representaciones mentales de la realidad conforme interactúan con el entorno que les rodea. Creador de la “*Teoría Constructivista del Aprendizaje*”, la cual se desarrolla por etapas o estadios.

Conforme el individuo supera estas etapas, va adquiriendo una capacidad más compleja y abstracta de comprender las cosas. Cada niño pasaba por cada una de estas etapas en el mismo orden, sin saltarse ninguna, y de manera unidireccional, es decir, no se retrocede a etapas ya superadas. (Piaget, 1981)

El desarrollo de cada etapa se produce normalmente entre edades concretas, aunque dichas edades varían en función del individuo y el entorno en el cual se está desarrollando.

2.2.1.1. Inteligencia y transformación

Para Piaget, la inteligencia se dividía en dos:

- **Inteligencia operativa:** basándonos en Marcel Giry (2002, págs. 68-70), la inteligencia operativa representa los matices dinámicos y transformacionales de la realidad. Implica todos los cambios/movimientos que producen dichas transformaciones.
- **Inteligencia figurativa:** basándonos en Manuel Jaen (2012), la inteligencia figurativa representa los matices estáticos/fijos de la realidad. Implica los estadios de desarrollo.

Piaget creía, que la inteligencia figurativa deriva de la operativa, ya que para que se produzca una transformación deben desarrollarse los estadios, y nunca de manera independiente. El niño va formando esquemas cada vez más complejos y abstractos que le permitan ordenar su conocimiento.

2.2.1.2. Procedimientos del desarrollo

2.2.1.2.1. Organización y adaptación

Piaget hablaba de que el desarrollo intelectual de los infantes, está regulado por dos principios invariables. Estos son la organización y la adaptación.

La organización, es una adquisición innata en todas las especies que con la madurez nos permite formar esquemas cada vez más complejos en nuestra mente, hasta crear sistemas. Por otro lado, la adaptación, implica que todos los organismos nacen con la capacidad de adecuar sus esquemas mentales al ambiente o entorno que les rodea.

2.2.1.2.2. Asimilación y acomodación

El psicólogo empleó los términos asimilación y acomodación para explicarnos como se produce el proceso de adaptación del niño en su entorno.

La asimilación se conoce a aquel proceso mediante el cual adaptamos una novedad para que se ajuste a lo actual, lo mismo ocurre con la mente. El niño adapta la nueva información para que se ajuste correctamente a sus esquemas existentes. Esta asimilación, a menudo, necesita transformar la nueva información para que encaje adecuadamente en los esquemas y se llegue a un equilibrio, pero cuando la forma de pensar no es compatible con la nueva información debemos buscar otras soluciones para adaptarla, como puede ser modificar la forma de pensar.

- Por ejemplo: cuando a un niño le explicas la forma geométrica esférica, él te dice que es un círculo. Esto se debe a que nunca ha visto esa figura y la única referencia similar que tiene es la del círculo.

La acomodación es cuando se modifica lo existente para que lo nuevo encaje correctamente. Los niños van modificando su conocimiento vigente, para que los nuevos aprendizajes y conocimientos encajen de manera correcta y ordenada en su mente. Esta acomodación tiene lugar cuando los nuevos conocimientos difieren de la realidad existente en la mente del niño, incluso a veces puede que no sea posible una acomodación porque esta nueva información se oponga demasiado a la realidad del niño, y este no tiene punto de referencia claro en sus conocimientos para interpretar lo nuevo.

2.2.1.2.3. Equilibrio

Para Piaget, el equilibrio forma parte de unos factores que los seres vivos adquieren de manera innata; a su vez estos factores, junto con los ambientales, llevan al ser humano al desarrollo.

Los factores innatos de los que Piaget habla son la maduración de lo heredado, la experiencia con el ambiente, la transmisión social de conocimientos y el equilibrio.

Este equilibrio es la tendencia del ser humano a mantener simetría entre sus conocimientos, para ello hace uso de la asimilación y acomodación. El ser humano tiende al equilibrio, de manera inconsciente, cada vez que se encuentra en situaciones de inestabilidad.

2.2.1.3. Estadios según Piaget

Según Bravo & Guzmán (2009), para Piaget, la cognición evoluciona conforme el individuo va alcanzando unas etapas. Cada una de estas etapas es completamente diferente a las anteriores y a las posteriores, y todos los estadios se caracterizan por:

- **Aparición invariable:** todos los estadios aparecen de forma sucesiva y siguiendo un orden, aunque no todos los individuos alcanzan los estadios con la misma edad e incluso algunos no llegan a completar los estadios finales.
- **Estructura en las características de los estadios:** la mente de los niños sufre cambios bruscos de forma inmediata y en periodos cortos de tiempo. Es por ello que cuando enseñamos algo a los niños, estos tardan en entenderlo, hasta que su mente hace “click” y en ese periodo ínfimo de tiempo se ha producido la comprensión.
- **Estadios inclusivos:** quiere decir que las estructuras de un estadio se integran en su superior. Por ello las operaciones formales (último estadio) incluyen todas las estructuras del estadio sensoriomotor, y que a su vez se ha construido sobre los resultados del estadio de operaciones concretas.
- **Transición progresiva entre estadios:** puesto que cada estadio necesita un periodo de adaptación, además de consolidar los conocimientos de dicha etapa.

Los estadios de los que Piaget hablaba son:

- **Estadios sensoriomotor.** (Nacimiento – 2 años)
- **Estadio preoperacional.** (2 – 7 años)
- **Estadio de operaciones concretas.** (7 – 11 años)
- **Estadio de operaciones formales.** (11 años en adelante)

2.2.2. Lev Semiónovich Vygotsky (1896 – 1934)

Este psicólogo focalizó su teoría en el desarrollo social, con su *“Teoría sociocultural”* (Carrera & Mazzarella, 2001). Esta teoría depende de la interacción social, es decir, que el desarrollo se basa en la interiorización del individuo con los instrumentos de una cultura, los cuales no nos pertenecen de primeras y los vamos adquiriendo del grupo social al que pertenecemos a través de la interacción social.

- Por ejemplo: El lenguaje, es algo que no nacemos con ello aprendido. Pero en función del grupo social con el que convivamos en el entorno en el que nos vamos a desarrollar, nos transmitirán un lenguaje u otro.

Vygotsky, principal crítico de la teoría de Piaget, considera que el niño no construye sus conocimientos o su pensamiento de forma individual, sino que es la interacción con su entorno lo que le permite desarrollar su pensamiento; por lo que, para conocer el desarrollo cognitivo de un individuo debemos conocer y analizar la historia de su cultura y sus experiencias personales.

El psicólogo asegura que las habilidades innatas con las que nacemos se transforman en competencias mentales superiores al relacionarnos o interaccionar con seres humanos más desarrollados.

Según Baquero (1997), para Vygotsky era fundamental trabajar las herramientas psicológicas, la mediación y la internalización. Aunque una de las concepciones que más fama ha dado al psicólogo es la “zona de desarrollo próximo” (ZDP).

2.2.2.1. Mediación e internalización.

Según nos explica Marcos Antonio Lucci (2006), para Vygotsky hay dos procesos psicológicos; los inferiores y los superiores.

- **Funciones mentales elementales (FME)**

Son nuestras funciones mentales innatas, con las que nacemos y están definidas por la genética. El comportamiento resultante de estos procesos psicológicos viene estipulado por lo que cada individuo sabe hacer.

- Por ejemplo: memoria, atención.
- **Funciones mentales superiores (FMS)**

Son procesos psicológicos que se desarrollan y alcanzan por medio de la interacción del individuo con la sociedad y el ambiente en que se encuentra. El comportamiento resultante de estas funciones es más amplio, puesto que cada sociedad está ligada a una cultura. Cada vez que interactuamos con la sociedad ampliamos nuestros conocimientos, transformamos nuestra mente en sistemas más complejos.

- Por ejemplo: símbolos lingüísticos, numéricos.

Pues bien, según Vygotsky las funciones psicológicas superiores se desarrollan en dos momentos, primero a nivel social y después se interiorizan y se manifiestan a nivel individual o personal. Este paso en el que una función pasa de ser social a ser individual, es lo que Vygotsky denominó “*internalización*”, también conocida como “Ley de la doble formación” o “Ley genética general del desarrollo cultural”, la cual consiste en que en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: a nivel social, y más tarde, a nivel individual; por ello las relaciones entre individuos hace que se generen las funciones psicológicas. Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos.

Pondré un ejemplo de ambos procesos para que se vea la diferencia y para plasmar la internalización:

- Un bebé tiene hambre y, para llamar la atención de su madre y que ésta le de alimento, se echa a llorar. Inicialmente el recién nacido llora para captar la atención de la madre y que le haga caso, lo usa como medio de comunicación (por lo que es una función psicológica superior), pero para el bebé ese llanto no tiene significado (*interpsicológico*).
- Una vez la madre ha alimentado al niño, este interioriza ese llanto inicial (*intrapicológico*) y comprende que si tiene hambre y llora, su madre le dará alimento (comunicación, función mental superior). Es aquí donde se produce la internalización y el bebé adquiere esa herramienta para comunicarse con la madre.

Vygotsky afirma que la internalización de las actividades socialmente originadas e históricamente desarrolladas es el rasgo distintivo de la psicología humana. La base del salto de la psicología animal a la humana.

El proceso de internalización es el precursor de la “Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)”.

- **Herramientas psicológicas**

Vygotsky comprendió el desarrollo cognoscitivo del ser humano a través de la calidad de los procesos mentales. Según él, los niños emplean dos tipos de herramientas para comprender el mundo, las cuales son:

- **Herramientas técnicas:** Sirven para cambiar objetos o controlar el ambiente (entorno físico).
 - Por ejemplo: Papel, lápiz, aguja, hilo, ordenadores, ábaco, etc.
- **Herramientas psicológicas:** Sirven para modificar o controlar la mente y las conductas (entorno psicológico).
 - Por ejemplo: normas sociales, valores, conceptos teóricos, géneros literarios, sistema matemático, etc.

Vygotsky decía que cualquier grupo social con su cultura, tiene sus herramientas técnicas y psicológicas particulares, las cuales van delegando en los menores por medio de la interacción social. Estas mismas herramientas son las que van a forjar la mente del individuo a lo largo de su desarrollo.

- Por ejemplo, en las escuelas de antes había separación por sexos, los niños estudiaban en un edificio o aula y las niñas en otro. Esto ocurre hasta 1901, donde se crea la Escuela Moderna de Barcelona en la cual tanto niños como niñas serán educados conjuntamente. De esta manera cambia la cultura por medio de herramientas psicológicas.
- Otro ejemplo, durante los años 60-70 todas las aulas tenían un ábaco a disposición de los alumnos, para que estos la usaran al realizar cuentas. Hoy en día no hay estudiante que no tenga una calculadora propia para realizar las cuentas, o directamente pueda acceder a un ordenador individual en su aula. En este caso se produce un cambio de cultura a través de herramientas técnicas.

2.2.2.2. Psicología del juego

Basándonos en el Blog Actividades Lúdicas (2012), el juego, ejercía un importante papel en el desarrollo psicológico del niño, siendo un gran potenciador de la ZDP. Vygotsky hablaba de dos aspectos a tratar en el juego, la imaginación y las reglas sociales.

"Esta estricta subordinación a las reglas es totalmente imposible en la vida real; sin embargo en el juego resulta factible: de este modo el juego crea una ZDP en el niño" (Vygotsky, 1988d:156)

Cuando hablamos de imaginación, nos referimos a la modificación que sufre la realidad cuando interacciona con la mente. La imaginación tiende a aparecer hacia los 3 años, cuando el niño siente la incapacidad de ver realizados sus deseos y opta por moldear lo real para acceder a esos intereses. Conforme crece el niño, esa imaginación va disminuyendo debido a que va internalizando los soportes de ésta y la manera abstracta de ver su entorno.

Vygotsky habló del niño que quería montar a caballo, el cual, ante la incapacidad de poder llevar a cabo ese deseo, optó por coger una vara, tomarla como pivote y hacer de ella un caballo.

También debo hacer referencia al uso de la imaginación en ausencia de apego, algo muy común en edades tempranas. Los niños al sentir falta de afecto o atención usan su imaginación para llenar ese vacío. En ocasiones crean amigos imaginarios.

El otro aspecto del que hablaba Vygotsky en el juego son las reglas sociales, también conocido como juego de roles. Es cuando el niño ejerce un rol en el juego, adopta un papel real y lo transporta al juego. Normalmente suelen adoptar papeles presentes en su día a día, ya sea el de su maestro, el de sus padres, el de sus amigos, el de un personaje de dibujos animados, etc. Se basa en la imitación; el niño representa lo que ha visto en ese rol que está representando. Este juego de roles se ve muy bien reflejado en el “rincón de casita” en el colegio.

Como vemos, el juego tiene un papel muy importante en los niños. A través del juego podemos ver cómo funciona la mente del niño y lo que hay en su interior.

2.2.2.3. Zona de desarrollo próximo (ZDP) y andamiaje

"La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (cf. Vigotsky, 1988:133).

La ZDP consta de tres niveles:

- **Nivel de desarrollo real:** El niño realiza tareas o resuelve problemas sin ninguna ayuda, observando así el desempeño inicial del discente.
- **Nivel de desarrollo potencial:** El niño en este caso realiza las tareas con ayuda o guía de otra persona, comprobando las competencias que puede llegar a superar con el apoyo de un adulto o un igual (compañero de clase con mayores competencias).
- **Andamiaje:** Mediación o apoyo que aporta el adulto o el compañero en la realización de las tareas.

La ZDP es la diferencia que existe entre los dos niveles de competencia, el real y el potencial. Es decir, las cosas que el niño puede hacer solo en disimilitud con las que puede hacer de forma guiada.

2.2.2.4. Pensamiento y lenguaje.

Según Nolfia Ibáñez (1999, págs. 43-55), Vygotsky aseguró que el lenguaje es una herramienta psicológica, bajo su punto de vista la que más contribuye a la formación del conocimiento de los individuos. Si bien, pensamiento y lenguaje, según el psicólogo, van siempre unidos y, aunque su aparición sea distinta (ya que el pensamiento es innato y el lenguaje lo adquirimos con la cultura), hay un momento a lo largo del desarrollo que ambos aspectos se unen y dan lugar al pensamiento verbal y el lenguaje racional, como los denominó Vygotsky. Es en ese momento de fusión entre pensamiento y lenguaje donde interviene la cultura, dejando de ser el pensamiento una función innata.

"El pensamiento verbal no es una forma innata, natural de la conducta, pero está determinado por un proceso histórico-cultural y tiene propiedades específicas y leyes que no pueden hallarse en las formas naturales del pensamiento y la palabra" (Vygotsky, 1995)

Vygotsky divide la adquisición del lenguaje en tres etapas:

- **Habla oral:** El niño, principalmente, hace uso del lenguaje para comunicarse. En esta etapa el lenguaje y el pensamiento actúan de forma libre y dispar.
- **Habla egocéntrica:** En esta fase el niño emplea el lenguaje para organizar tanto pensamiento como conducta. No se comunica con los demás, puesto que solo habla en voz alta para decirse cosas a sí mismo, lo cual se denomina habla privada y social. El lenguaje comienza a adquirir una función comunicativa y mental.
- **Habla interna:** En esta etapa se produce la internalización del habla egocéntrica, lo que les permite hacer reflexiones mentales y ser capaces de solucionar problemas y secuenciar acciones.

Este aspecto de la teoría de Vygotsky guarda mucha relación con otras teorías, entre las cuales está la teoría ecológica de Bronfenbrenner, mencionada en apartados anteriores.

2.2.3. Piaget VS Vygotsky

DIFERENCIAS	PIAGET	VYGOTSKY
Construcción cognitiva	<i>Por medio de la acción y de manera individual. Interacción del sujeto con el medio físico.</i>	<i>Por medio del lenguaje y la instrucción. Interacción del sujeto con el medio socio-cultural.</i>
Desarrollo	<i>El desarrollo se divide en 4 estadios por lo que todos pasan. Durante esas etapas se produce el proceso de socialización.</i>	<i>El desarrollo en cada individuo es diferente, puesto que depende del entorno en el que se encuentre. En el desarrollo se produce la diferenciación social.</i>
Desarrollo – Aprendizaje.	<i>El desarrollo precede al aprendizaje.</i>	<i>El aprendizaje precede al desarrollo.</i>
Aprendizaje	<i>Depende de la etapa en la que se encuentre. Si el niño no está mentalmente preparado, se produce un “aprendizaje vacío”.</i>	<i>Depende de la ZDP y la interacción social del sujeto, lo cual varían en cada cultura.</i>
Lenguaje	<i>Debido a su habla egocéntrica, el niño rechaza las perspectivas ajenas. El pensamiento surge de la manipulación de objetos, no con el lenguaje.</i>	<i>El habla egocéntrica permite al niño construir y organizar su pensamiento.</i>
Madurez	<i>Depende del nivel de competencia y conocimiento del niño.</i>	<i>A través del uso de herramientas del pensamiento propias de su cultura.</i>
Papel del maestro	<i>Guía.</i>	<i>Guía.</i>
Papel del alumno	<i>Activo.</i>	<i>Activo.</i>

TABLA I: DIFERENCIAS ENTRE PIAGET Y VYGOTSKY

2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Aquí veremos los principales métodos de enseñanza para que los niños adquieran un amplio desarrollo, pudiendo construir una cognición enriquecida.

Como futura maestra debo conocer las diversas metodologías y estrategias de aprendizaje que se han llevado a cabo en la educación a lo largo de los años; además de valorar los pros y contras de cada una de ellas, tratando de conseguir así una educación y enseñanza lo más completa posible.

2.3.1. Principios metodológicos

El objetivo de exponer los modelos metodológicos es conocer las partes de cada uno de ellos que nos lleven a mejorar nuestra acción como docentes. No existe, a día de hoy, un único modelo educativo tan completo como para llevarle a cabo de forma exclusiva, lo más fructífero en la educación es llevar a cabo diversos métodos. Hay algunos que son muy enriquecedores y expresan la creatividad del niño, pero otros son tan limitados que apenas permiten al niño ser creativos, lo que empobrece su crecimiento.

Veamos en qué consiste un modelo pedagógico:

- **Modelo:** Elemento que se toma como patrón, pudiendo ser imitado, copiado o reproducido.
- **Pedagogía:** Ciencia que estudia los métodos y técnicas de enseñanza.

Por lo tanto se entiende por modelo pedagógico a la relación entre las diversas pautas que se llevan a cabo en la enseñanza.

Los modelos pedagógicos según Ginger Maria Torres de Torres (2009) son: el tradicional, el romántico, el conductista, el desarrollista, el socialista y el cognoscitivo. Este último engloba el constructivismo y el aprendizaje significativo.

2.3.1.1. Modelo Tradicional

Es un aprendizaje acumulativo (memorizar), el cual se basa en la transmisión de información por parte del educador, el cual es a su vez quien decide los temas que se van a trabajar y la forma de impartirlos. (Márquez, 2015)

El papel que ejercen los niños en esta metodología es totalmente pasivo.

El objetivo de este modelo es modelar el carácter personal del niño, creando una relación jerárquica entre el maestro y el alumno.

2.3.1.2. Modelo Romántico

El interior del niño es el punto de partida de la enseñanza en este modelo. Es necesario contar con un ambiente placentero y flexible para el niño, ya que es ahí donde el niño sacará sus habilidades más ocultas. El desarrollo del niño se produce de forma natural y espontánea.

2.3.1.3. Modelo Conductista

El aprendizaje se lleva a cabo a través de un adiestramiento para conseguir unos objetivos previamente analizados. La meta de este modelo es moldear la conducta del niño. El maestro es

quien guía ese aprendizaje con pautas que va dando al alumno. Nace la micro – enseñanza (emprendimiento).

Teorías:

- **Ensayo – Error:** Su creador fue Edward Thorndike (1932). Según esta teoría el niño aprende a través de la exploración y el tanteo hasta encontrar una respuesta que le aporte un refuerzo positivo.
- **El reflejo condicionado (condicionamiento clásico):** Encontramos autores como Pavlov o Jhon Watson. Respuesta no congénita que el individuo adquiere por medio del aprendizaje tras un estímulo neutral dado. (Pavlov, 1927)
- **Del refuerzo (condicionamiento operante):** Según decía su autor, Frederic Skinner (1971), el comportamiento se produce como consecuencia de algo y considera más importante el refuerzo que el estímulo en una conducta. Hay dos tipos de refuerzo, positivo y negativo (el negativo no es considerado castigo).
- **Observación – imitación:** Su autor fue Albert Bandura (1987), y esta teoría se basa en una situación social en la que debe haber un modelo para realizar la conducta y un sujeto que observe esa conducta. En este caso no nos centramos tanto en el refuerzo de conducta, lo que se quiere conseguir es la imitación, por parte del sujeto, de la conducta que realiza el modelo. Si el sujeto ve que tras realizar una conducta hay consecuencias positivas, es más probable que tienda a imitarla.

2.3.1.4. Modelo Desarrollista

Es necesario que el maestro cree un ambiente placentero para que el niño vaya evolucionando a etapas superiores a lo largo de su desarrollo en función de sus necesidades individuales. El maestro facilita experiencias al niño, para que este construya sus propios aprendizajes.

2.3.1.5. Modelo Socialista

Basado en el pensamiento de Carl Marx, es una educación capacitante en la que al final el niño tiene que ser capaz de controlar la realidad que le rodea. El objetivo de este modelo es crear sujetos productivos capaces de enfrentarse a la sociedad, dominarla y proponer soluciones para cambiar su entorno. Es una metodología promotora de valores. El maestro es el portador de experiencias y el niño el que desarrolla su personalidad a través de esas experiencias y su hacer científico.

2.3.1.6. Modelo Cognoscitivo

El niño aprende a través de información, experiencias y actitudes, por lo tanto hay un cambio continuo en el aprendizaje debido a la variación de conocimientos que el ser humano recibe y la organización de estos. El maestro hace de orientador, que junto al papel activo del alumno hace posible que se realice el aprendizaje.

2.3.1.6.1. Constructivismo

Es un método que se centra en el individuo y en las experiencias que este tiene, sobre las cuales realiza las reconstrucciones mentales.

- **Desarrollo cognoscitivo:** La teoría de Piaget, explicada al principio del documento, es una de las pioneras del concepto constructivista del aprendizaje. Parte de la construcción interna, activa e individual por parte del individuo.

2.3.1.6.2. Aprendizaje

- **Aprendizaje social:** Lo cité previamente en el modelo conductista, puesto que su autor, Bandura, combinó aspectos del conductismo y del cognoscitivismo. Basado en la observación y la imitación, el niño puede crear conocimientos.
- **Aprendizaje por descubrimiento (heurístico):** Para Jeromé Bruner (1987), el aprendizaje ha de ser adquirido por medio del descubrimiento. Es decir, no se debe mostrar el producto final al alumno, sino que tiene que ser el propio niño el que descubra las cosas por sí solo. Este método es un claro oponente al modelo tradicional.
- **Aprendizaje significativo:** David Ausubel (1983) asegura que para que el aprendizaje sea significativo tiene que haber interés por parte del alumno en querer aprender y que los conocimientos sean sugestivos para él. En este método, los conocimientos previos son muy importantes para poder procesar la información de forma correcta.

2.3.1.6.3. Modelos recientes

- **Aprendizaje estratégico:** Jones, en 1991, propuso este método de aprendizaje basado en la enseñanza de estrategias cognitivas y meta cognitivas, así como los contenidos a los que tenemos que aplicar esas estrategias. El maestro plantea un problema y el alumno debe emplear sus conocimientos y estrategias previas para poder llegar a solucionarlo.
- **Inteligencias múltiples:** Howard Gardner (2011), planteó en 1989 un aprendizaje basado en los propios intereses del niño, donde se tocan diariamente todas las inteligencias existentes, favoreciendo así el aprendizaje individual. Las siete inteligencias son:
 - Lingüística
 - Lógico – matemática
 - Corporal y cinética

- Visual y espacial
- Musical
- Interpersonal
- Intrapersonal

2.3.2. Estrategias

Las estrategias son los recursos que se llevan a cabo en la enseñanza para poner en práctica los principios metodológicos. No solo el docente es partícipe de este proceso de enseñanza, pues a lo largo de la educación se ven involucrados diversos factores que componen lo que anteriormente definimos como entorno, y que son fundamentales para la educación del individuo. Estos componentes pueden ser la familia, el vecindario, el contexto socio – cultural, etc.

El maestro pone en práctica sus mejores habilidades para transmitir conocimientos y llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por ello debemos tener en cuenta dos tipos de estrategias, las que llevamos a cabo en el aula (*didácticas*) y las emocionales (*metodológicas*).

2.3.2.1. Estrategias metodológicas

Estas estrategias son la iniciación de las habilidades didácticas. Algunas de las que podemos ver se encuentran en el Área Socio-Emocional, y se pueden resumir en:

- Aceptar sin prejuicios los sentimientos del alumno, para ayudarles a conocerse a sí mismo
- Estimular al niño o niña para el conseguimiento de una autonomía mejor
- Comprender las cualidades de la evolución afectiva del discente
- Brindar oportunidades para escoger, decidir, o emitir opiniones que propongan iniciativas
- Comprender las características del desarrollo afectivo social
- Aceptar los sentimientos del niño o niña sin prejuicios para ayudar al conocimiento propio
- Apoyar al niño o niña en sus posibilidades para que el mismo no se desanime
- Favorecer la participación para una construcción de normas que regulen el grupo así como su aceptación

2.3.2.2. Estrategias didácticas

Son los diferentes medios que el docente emplea en su día a día en el aula para impartir las clases. Los más comunes y requeridos son:

- **Juego**
El juego comprende un medio pedagógico de gran importancia en la Educación Infantil. Lo que aporta es que el niño realice actividades que adquiere desde su nacimiento que tienen un fin en sí mismo y que conlleva un hecho agradable.

Como referencia tenemos a María Montessori y sus pautas, las cuales menciona Zapata (1989, págs. 25-30) en su libro *El Aprendizaje por el Juego en la Escuela Primaria*. Su valoración educativa ha obtenido desde distintos prismas en base a los contenidos y objetivos, así como los materiales utilizados, diferentes éxitos a lo largo de los años.

▪ **Rutinas**

Las rutinas son uno de los apartados de gran validez en el contexto de la Educación Infantil, debido a que aportan al niño una gran autonomía que va creciendo con el tiempo que le lleva a no depender de otras personas en aspectos como:

- Manejo de las diferentes herramientas empleadas en la nutrición
- Su higiene personal
- Su alimentación (almuerzos o comida en el comedor)

▪ **Interacción**

La interacción entre individuos son beneficiosas porque mejoran las relaciones personales y preparan al niño para el futuro en la sociedad. Según las pautas de Kerbrat-Orecchioni (1998), el mínimo de los intercambios de cualquier interacción entre individuos de una sociedad, lo cual genera una unidad dialógica de coacción y cooperación.

Estas estrategias las podemos observar en el alumno a través de su autonomía en el trabajo, su capacidad para la resolución de problemas, sus destrezas sociales, un aprendizaje en cooperación con los demás, un aprendizaje significativo, así con en las mejoras de su propio autoestima.

2.4. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO

Según el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, los objetivos generales instaurados que guarden relación con el conocimiento del entorno de los individuos son:

- Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

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

Si bien analizamos de manera específica los objetivos, contenidos y criterios de evaluación, siguiendo el DECRETO anteriormente citado, podemos encontrar tres áreas:

- Área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Área del conocimiento del entorno.
- Área del conocimiento del lenguaje.

Un tema tan amplio como es el del presente Trabajo Fin de Grado, conocimiento del entorno, engloba todas las áreas del currículo de Educación Infantil. Partiendo del conocimiento de sí mismo, donde discrimina su aspecto, características, así como cualidades que le hacen miembro de un entorno cultural específico; el propio individuo debe ser consciente de dichas características para poder conocer mejor su ambiente. Si nos centramos en el conocimiento del entorno, es el punto clave del documento, por lo tanto, cuando trabajamos el entorno en Educación Infantil, abarcamos todos los puntos de este segundo área; el propio niño debe conocer las singularidades de su propio ambiente, así como las de otros entornos tanto cercanos como lejanos. Para finalizar, hablamos del conocimiento del lenguaje, en el que se trabaja la comunicación y la expresión para poder relacionarnos con los demás; el infante a de conocer su propia lengua, a la vez que puede hacer uso de otras, para poder comunicarse y relacionarse con los demás; no solo hablamos de un lenguaje verbal, en esta área se trabajan todo tipo de lenguajes y expresiones, pudiendo mencionar el lenguaje oral o la expresión corporal, entre otras.

2.4.1. Legislación

Estamos en un momento de transición didáctica, este curso 2014 – 2015, se ha puesto en marcha la nueva “Ley para la Mejora de la Calidad Educativa” (LOMCE). La Ley no afecta a la etapa de Educación Infantil; así lo exponen en la página web oficial del Estado (Ministerio de Educación, s.f.), además en ésta observamos que no hay recursos que traten la LOMCE para la etapa infantil. El único cambio aparente con respecto a la LOE (anterior ley educativa) es la instauración del plurilingüismo, aunque debe ser reglamentado por las diferentes Comunidades Autónomas

3. PSEUDO – PROYECTO INDIA

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Hablamos de pseudo – proyecto, porque, pese a que se unen todos los objetivos en una misma disciplina, esta unidad de trabajo no nace de los propios intereses del niño y los objetivos a trabajar no los van indicando los alumnos en función de sus inclinaciones, como es el caso de los auténticos proyectos de trabajo.

La propuesta está ideada para llevarse a cabo en un aula de 4 años, correspondiente al 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil; atendiendo las características propias del desarrollo evolutivo de los niños de esta edad, pudiendo ser adaptadas todas las actividades a otros niveles, variando la dirección de las mismas y/o su dificultad.

La unidad está programada para 20 sesiones que iremos intercalando con lecto – escritura, así como con otras actividades de programación ordinaria, planes y actividades conjuntas dentro y fuera del aula.

3.2. TEMA Y JUSTIFICACIÓN

En este período escolar, tratamos la interculturalidad y para ello trabajaremos diferentes países de todo el mundo, conociendo así las etnias y culturas más características. Como cada unidad consta aproximadamente de 20 sesiones, que llevaremos a cabo a lo largo de 1 mes, podremos trabajar 9 países diferentes a lo largo de todo el curso.

Todos los proyectos que trabajemos comenzarán con un factor motivador para los alumnos. Esta motivación se irá prolongando a lo largo de toda la unidad, ya que conforme se vayan realizando las sesiones, la clase recibirá un objeto relacionado con el proyecto; ese objeto lo tendrán que guardar en una caja, que el docente tendrá preparada y dejarán en clase, correspondiente a ese país. Al finalizar el proyecto comprobarán si han obtenido todos los objetos que debían conseguir; en el caso de que sea afirmativo, recibirán una pieza de puzle. Cuando acabe el curso deberán tener 9 piezas, para formar el puzle debido (ver Anexo 6.1).

En este proyecto vamos a trabajar La India. De este modo tratamos la diversidad cultural, la interculturalidad y el respeto hacia los demás, siendo este el principal objetivo a nivel global de esta propuesta curricular; puesto que es en estas edades cuando debemos fijar las bases para formar a personas asertivas y tolerantes con el entorno que les rodea.

A su vez queremos desarrollar en nuestros alumnos la inquietud por el entorno cercano a través de animarles con el estudio de entornos lejanos. Esto les incitará a descubrir diferencias

y similitudes existentes entre diversas realidades, manifestando así cómo perciben el lugar donde viven.

Asimismo, con este proyecto trabajaremos de forma indirecta muchos de los contenidos, de diversos ámbitos, característicos en esta etapa. Lo que hacemos así es globalizar los aprendizajes.

3.3. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DEL NIÑO

Basándonos en la teoría de Piaget (1981) y sus estadios, los niños de esta edad están en la **etapa preoperacional**; es decir, se basan en la intuición y el animismo, por lo que es muy común la centralización (monólogos colectivos muy comunes en 3 años), la rigidez y el egocentrismo (yo, mí, mío). Según Piaget (1981), hacia los cuatro años empezaba a aparecer en los niños el funcionamiento (hacer referencia a algo que no está presente), así como los principios numéricos básicos. La principal forma de expresión en esta edad es el dibujo, donde se refleja su mente y sus pensamientos (pinturas e imágenes mentales). Por ello, debemos sacar partido a todos estos aspectos en las actividades planteadas, al igual que utilizar como recurso el juego simbólico o de roles (por ejemplo creando un rincón específico para ello), al que también hizo referencia Vygotsky (1995) en su teoría *Pensamiento y Lenguaje*.

3.4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

El proyecto presentado está basado en diversas metodologías incluidas en las teorías de Piaget (1981), David Ausubel (1983), Vygotsky (1995) o Egan (1999).

- **Aprendizaje constructivista:** Emplearemos una metodología constructivista, donde el niño adquirirá el conocimiento por medio de la interacción con el entorno y el docente será el guía en este aprendizaje. Debemos conocer las ideas previas del niño, para ello usaremos el “feedback” (pregunta/respuesta, llamadas de atención, etc) y ordenaremos la información inicial usando mapas conceptuales, juegos, esquemas, diapositivas, etc; así ayudaremos al niño a recordar conceptos y organizarlos y eliminar errores.
- **Enfoque globalizador:** Trabajaremos y avanzaremos en todas las áreas del conocimiento de un modo integral, es decir, por medio del aprendizaje globalizador. De esta manera nuestros alumnos desarrollarán sus aptitudes intelectuales, afectivas y emocionales, motoras, de expresión y comunicación, éticas y morales.
- **Enseñanza individualizada:** Reforzaremos la autonomía e independencia de los alumnos, así como la confianza en su propia suficiencia, por medio de un trabajo individualizado, dándoles la oportunidad de expresarse al máximo.

- **Trabajo en grupos:** El egocentrismo es un rasgo característico en estas edades y es necesario que lo superen. Para trabajar ese narcisismo hemos planteado actividades grupales en las que se adquieran el comportamiento, las normas y valores como respeto o compartir, entre otros. El refuerzo positivo hacia estas actitudes obligará a los niños a repetir estos comportamientos, enriqueciéndolos y ayudándoles a superar ese egocentrismo.
- **Aprendizaje significativo:** Basándonos en los intereses de los discentes y partiendo de sus conocimientos previos, iremos transmitiendo nuevas competencias a los alumnos de manera progresiva. Siempre debemos contar con un entorno agradable y que estimule a los niños, además de recursos con los que trabajar.
- **Metodología trabajo-juego:** La estimulación a través del juego alimentará la creatividad de los niños. Para ello se debe trabajar en medios divertidos para avivar la motivación del alumnado; de esta manera aprenden jugando.
- **Motivación:** Se trabaja siempre a través de la motivación, encauzando al discente hacia el aprendizaje enriquecedor. Así, tanto los métodos como los recursos, deben suscitar los intereses del alumnado; lo cual se logra con propuestas dinámicas y adaptadas a los niveles que se quieren conseguir.

3.5. EVALUACIÓN INICIAL

Tras la entrega de una nota informativa a los niños, así como de la actividad inicial de motivación llevada a cabo en el aula, el maestro conocerá los intereses e inquietudes de su alumnado acerca del tema que van a trabajar, puesto que lo mostrarán con sus investigaciones e intervenciones dentro y fuera del aula.

En función de los conocimientos que los niños tengan adquiridos acerca del tema (conocimientos previos), el docente irá variando las actividades ya planificadas e, incluso, podrá incluir otras nuevas para que los niños adquieran conceptos desconocidos.

La propuesta incluye contenidos que tratan y trabajan todos los aspectos de interés, tales como tradiciones y cultura, animales y plantas, inventos y descubrimientos, geografía y viviendas y construcciones.

3.6. OBJETIVOS

Al finalizar este proyecto, los alumnos alcanzarán unos objetivos y metas relacionadas con las expuestas en la (Ley Orgánica 2/2006, de Educación, de 3 de mayo, 2006).

3.6.1. Área del conocimiento de sí mismo

- Desarrollar la autonomía progresivamente a través de la asunción de responsabilidades e iniciativas en los juegos, rincones y talleres.
- Realizar actividades que implican habilidades manipulativas de carácter fino y participar en actividades motoras gruesas mejorando su acción y expresión.
- Desarrollar progresivamente habilidades y pautas de comportamiento participando con interés en las actividades del proyecto de trabajo.
- Establecer relaciones sociales satisfactorias, teniendo en cuenta las emociones, sentimientos y puntos de vista de los demás, así como adquirir gradualmente pautas de convivencia estableciendo actitudes de cooperación, y de valoración de la vida de grupo.

3.6.2. Área del conocimiento del entorno

- Descubrir modos de vida en otros países e iniciarse en el conocimiento de otras culturas diferentes como forma de aproximarse a la exploración del propio entorno.
- Observar e indagar sobre distintos grupos sociales, fomentando el respeto hacia las diferentes culturas, valores y formas de vida.
- Desarrollar habilidades matemáticas: identificar la grafía ciertos números (1 – 6) y asociarlo a la cantidad que representan; reconocer y discriminar las posiciones de ciertos ordinales (1º–3º); identificar los cuantificadores de tamaño (grande/pequeño); y asociar elementos del entorno con la forma de figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo).

3.6.3. Área del conocimiento del lenguaje

- Utilizar el lenguaje para comprender y ser comprendido, para regular la actividad, para recordar y categorizar, para disfrutar y compartir.
- Representar y expresar aspectos de la realidad vivida, deseada o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas y diferentes formas de expresión, utilizando distintas técnicas y recursos.
- Hacer hipótesis, buscar interpretaciones y realizar validaciones referentes a hechos y sucesos relativos a la cultura hindú.
- Escuchar y comprender producciones orales como fuente de aprendizaje y percibir la utilidad del lenguaje escrito como elemento portador de información.
- Desarrollar la expresión oral empleando en frases el vocabulario relacionado con la cultura de la India.
- Valorar y disfrutar con el desarrollo de algunas producciones artístico-plásticas.

3.7. CONTENIDOS

Las diversas situaciones de enseñanza – aprendizaje que van a tener lugar permitirán trabajar los contenidos expuestos a continuación:

3.7.1. Área del conocimiento de sí mismo

- **Movimiento y juego:**
 - Participación activa en actividades motrices.
 - Progresivo control de habilidades manipulativas.
 - Equilibrio estático y dinámico en actividades corporales: danza *odissi* y yoga.
- **La actividad y la vida cotidiana:**
 - Colaboración y cooperación en tareas y actividades grupales.
 - Normas y hábitos para lograr una buena convivencia: aceptación y respeto de los diferentes puntos de vista y valoración de la vida en grupo.

3.7.2. Área del conocimiento del entorno

- **La cultura y la vida en sociedad:**
 - Formas de vida y costumbres en otros entornos: La India.
 - Respeto hacia las diferentes culturas, valores y formas de vida.
 - Observación, exploración y manipulación del propio entorno físico, social y natural.
- **Medio físico: elementos, relaciones y medida:**
 - Cantidad y grafía de números: 1 – 6.
 - Cuantificadores de tamaño: grande – pequeño.
 - Números ordinales: 1º – 3º.
 - Operaciones: sumas y seriaciones.
 - Figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.

3.7.3. Área del conocimiento del lenguaje

- **Lenguaje verbal:**
 - Uso progresivo del lenguaje oral con distintos fines: comprender, ser comprendido, recordar, categorizar, interpretar, compartir...
 - Utilización de un vocabulario variado relacionado con la cultura hindú.
 - Escucha y comprensión de producciones orales como fuente de aprendizaje y placer.
- **Lenguaje artístico:**
 - Experimentación con distintas técnicas plásticas: rasgado y pegado de papel, pintura con témperas, modelado, construcciones en volumen...

- Actitud positiva ante las realizaciones plásticas que implican una actividad individual o colectiva.

3.8. TEMAS TRANSVERSALES

Por medio de esta unidad de trabajo, abarcaremos temas de manera indirecta como:

- Educación para la salud: alimentación.
- Educación ambiental: cuidado de la fauna y flora del entorno.
- Educación para la vida en sociedad: relaciones entre las personas y el entorno.
- Educación para la igualdad de oportunidades entre sexos.
- Educación del consumidor.

3.9. ORGANIZACIÓN ESPACIO – TEMPORAL

En Educación Infantil se deben respetar las necesidades del alumnado, y para ello es aconsejable que se entrelacen actividades grupales con actividades autónomas, así como la inserción de descansos entre ambas tareas.

A estas edades es muy importante crear constantes temporales o rutinas (saludo al entrar, horario del almuerzo, asamblea, actividades grupales, despedida) y proseguir con ellas durante todo el periodo escolar. Junto con estas rutinas iremos intercalando las diferentes actividades propuestas en el proyecto.

El espacio debe adaptarse a las necesidades del alumnado, permitiéndoles su propio espacio de trabajo individual, así un espacio para compartir, estar solos o relacionarse con los demás, incluso espacios para la realización de actividades concretas. Un ambiente en el que el niño se relacione tanto con iguales como con adultos, observe y manipule cosas, etc. Pero siempre manteniendo fijos los diferentes sectores o rincones (casita, disfraces, plastilina, construcciones, etc.) presentes en el aula.

3.10. MAPA CONCEPTUAL



3.11. PLANIFICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

La propuesta elaborada se llevará a cabo a lo largo de cuatro semanas de la siguiente manera:

	1ª SESIÓN	2ª SESIÓN	3ª SESIÓN	4ª SESIÓN	5ª SESIÓN
<i>Semana 1</i>	Actv 1: Sukhi y Smarta	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea
		Actv 2: El algodón	Actv 4: Las vestimentas	Actv 3: Nuestra planta de algodón	Actv 5: Cuento: “El tigre, el bracman y el chacal”
				Actv 26: BITS	Actv 6: La flor de loto
<i>Semana 2</i>	Actv 30: Blog	Blog	Blog	Blog	Blog
	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea
	Actv 8: Visita a “La Casa de la India”	Actv 9: La clase es el Taj Mahal	Actv 10: Mandala	Actv 21: Gundasi	Actv 18: Yogur de la India
	Actv 7: Danza Odissi	Actv 26: BITS	Actv 11: Relajación con Yoga	Actv 26: BITS	
<i>Semana 3</i>	Blog	Blog	Blog	Blog	Blog
	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea
	Actv 12: Mi nombre en hindi	Actv 20: Collar de botones	Actv 16: Las Rupias	Actv 25: Aladdín: la película	Actv 17: Restaurante hindú
	Actv 13: El tigre de bengala	Actv 11: Relajación con Yoga	Actv 26: BITS	Actv 7: Danza Odissi	Actv 22: Cheetal y cheetah
<i>Semana 4</i>	Blog	Blog	Blog	Blog	Blog
	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea	Rutinas asamblea
	Actv 15: Huellas misteriosas	Actv 23: La diosa Lakshmi Pooja	Actv 24: Patrones Rangoli	Actv 27: Mural de huellas	Actv 28: Diwali
	Actv 14: La vaca, un animal sagrado	Actv 7: Danza Odissi	Actv 26: BITS	Actv 11: Relajación con Yoga	Actv 29: Nuestro libro de la India
	Blog	Blog	Blog	Blog	Blog

TABLA II: PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y SU DISTRIBUCIÓN

* Las jornadas escolares serán completadas con otras propuestas del aula, como el programa de lecto-escritura, así como actividades de programación ordinaria y planes conjuntos del colegio. Además, la planificación es estimada, puesto que a la hora de realizar las actividades pueden surgir problemas que varíen la misma.

Diariamente, en la asamblea, se realizarán una serie de rutinas que permitirán al alumnado conocer y aprender algunas palabras en hindi (lengua más hablada en la India). Por ello, se comenzará introduciendo los saludos y despedidas. Si queremos añadir complejidad, podemos ir trabajando de forma paulatina los días de la semana y los números al escribir la fecha.

Además, durante todo el transcurso del proyecto se comentará a primera hora de la mañana (en la asamblea) lo que los alumnos hayan investigado, retomando sus aportaciones y observando los materiales que hayan preparado correspondientes a la sesión que se vaya a trabajar. Para poder llevar a cabo esto, previamente se habrá entregado a cada alumno una nota informativa (Ver Anexo 6.2) indicándole sobre qué tema tendrá que recabar información o elaborar algún tipo de material:

- Tradiciones y cultura
- Animales y plantas
- Inventos y descubrimientos
- Geografía
- Viviendas y construcciones

Esta metodología de investigación permitirá la participación de las familias en las actividades del centro y, además, será una gran fuente de motivación para el alumnado.

Al finalizar el mismo, se creará un libro de La India en el cual se incluirán las fichas elaboradas por los alumnos durante la secuencia.

3.12. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

3.12.1. Sukhī y Smārta

Descripción:

Nada más llegar a clase se observa que hay algo en la pantalla digital. Un niño y una niña piden ayuda; se han perdido y no recuerdan de donde vienen, así que hay que ayudarlos. Comentan que tienen una cosa para la clase, pero que solo la pueden entregar si la clase consigue reunir las recompensas necesarias; las cuales se irán obteniendo conforme se vayan realizando las sesiones correctamente.

Tras la visualización del video, se incita a los alumnos a que imaginen de dónde pueden venir esos niños; una vez se descubre de dónde provienen, se localiza su país de origen en el mapamundi. Esta observación hace ver que está muy lejos de España, así que el docente guiará a los alumnos a realizar hipótesis de cómo podrán haber llegado hasta aquí, incitándolos en la participación.

En el caso de disponer de conexión a internet, se puede hacer uso de *Google Earth* para comprobar cuanto tiempo hay de viaje hasta la India en los diferentes medios de transporte. Así los discentes pueden comparar cual es más rápido y con cual se llega antes.

Finalmente se observa cómo es la bandera de la india y se compara con la de España. Los niños pueden ver que es parecida, con tres bandas horizontales, pero de colores diferentes; también tiene un círculo azul en el centro, el maestro les explica que es un *ashoka chakrá*. También se les comentará que se le llama “tiranga” (tres colores). Para concluir, realizarán una ficha donde localizarán España y la India en el mapamundi y otra de la bandera del país asiático decorándola con pinturas y materiales varios.

En el caso de que el aula no cuente con proyector o pantalla digital, los niños se encontrarán por la mañana, en la puerta de clase, una carta de un niño y una niña con una foto de ambos. En dicha carta se incluyen las mismas indicaciones que en el video.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Video Sukhī y Smārta (Ver CD Adjunto – Mensaje1.mp4).
- Carta Sukhī y Smārta (ver Anexo 6.3).
- Mapamundi y Google Earth (ordenador y pantalla digital)
- Tizas
- Ficha del mapamundi (Ver Anexo 6.3)
- Ficha de la bandera (Ver Anexo 6.3)

3.12.2. El algodón

Descripción:

Descubre o el docente les cuenta que el algodón viene de la India y que nace en una planta, pero ¿Saben todo sobre este textil? Para ello se debe preguntar a los niños si saben para qué sirve este producto, dónde lo han visto, si ellos lo han tocado alguna vez, etc. También les

pueden dar muestras de algodón para que lo manipulen; observando cómo es, de qué color, que textura tiene, etc.

Se pueden llevar productos que contengan algodón, para que ellos mismo lo observen y manipulen. También es bueno que se comparen objetos de diferentes cualidades, para que vean las diferencias entre unos y otros.

Una vez han observado el algodón, se procederá a la visualización de un vídeo en el que se observa cómo nacen las plantas y los procesos que debe seguir desde que se siembran hasta que sale de la flor. En el caso de no disponer de proyector, se podrá mostrar la germinación de la semilla por medio de diapositivas.

Para finalizar, se les enseñará a tejer con cartulinas, dando a los alumnos una cartulina con ranuras y tendrán que ir entrelazando tiras de cartulina de colores, haciéndolas pasar por encima y luego por debajo de cada ranura.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 120 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Algodón y productos de algodón.
- Vídeo sobre las plantas (Ver CD Adjunto – Elalgodon.mp4).
- Capítulo de Pocoyo (Ver CD Adjunto – Pocoyo.mp4).
- Proceso de germinación en diapositivas (ver Anexo 6.4).
- Cartulina con ranuras y tiras de colores (Ver Anexo 6.4).

3.12.3. Nuestra planta de algodón

Descripción:

Como ya han aprendido como nace el algodón, pueden crear su propia planta de algodón para decorar la clase.

Para hacer el tallo de la planta se coge una varilla redonda de madera y se pinta con tempera. Hay que dejarla secar, para que no se quite la pintura.

Por otro lado se recortan las hojas por la línea. Una vez estén las hojas, se coge el algodón y se hacen bolas con él. Pegar una bola de algodón en cada hoja y cerrar un poco el papel, como si fuera un cuenco. Finalmente se deja secar.

Comprobando que toda la pintura está seca, hay que pegar las hojas con algodón sobre la varilla y dejar secar.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Varilla redonda de madera.
- Hojas de papel (ver Anexo 6.5).
- Algodón.
- Pegamento.
- Témperas.
- Pincel.

3.12.4. Las vestimentas

Descripción:

Se retomará la actividad 1 a fin de que los niños recuerden cómo estaban vestidos los niños en el mensaje que mandaron a clase. Se visualizarán diversas imágenes de la vestimenta, haciendo que los alumnos digan qué colores son los que más utilizan, qué dibujos suelen aparecer en sus ropas... A continuación se comentará que se llama “sari” al traje de las mujeres hindús y “dhoti” o “lungi” al traje de los hombres hindús.

Después, se enseñara una tela de algodón para que los niños lo manipulen, se la prueben a modo de hindús, observen y toquen, con la intención de que recuerden con qué material está fabricado (retomando así contenidos de actividades anteriores).

Finalmente, se repartirá a cada niño un dibujo de un niño o una niña de la India (lo que ellos prefieran) que tendrán que colorear y recortar. De este modo se trabaja la motricidad fina a la vez que la vestimenta de la cultura hindú.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 40 – 50 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Imágenes de la vestimenta de la India.
- Ficha de niños hindús (Ver Anexo 6.6)
- Tela de algodón.
- Pinturas.
- Tijeras.

3.12.5. Cuento: “El tigre, el brahmán, y el chacal”

Descripción:

El maestro narrará en clase el cuento de “El tigre, el brahmán y el chacal”. Si los niños están animados, se les puede sacar a la alfombra para que sean ellos lo que representen el cuento, mientras el docente vuelve a narrar la historia. Es algo que les suele gustar bastante y se involucran mucho en ello.

Tras la lectura del cuento se hablará de la historia, cuáles eran las personas principales, qué ocurría con cada uno de ellos, qué características tenía cada uno, etc. Una vez finalizado el debate, ellos mismos con la ayuda del maestro, pondrán el cuento entre todos. Primero se volverá a recordar qué sucede en la historia y serán los niños los que decidan cómo se plasmará en el papel (con un dibujo, con pictogramas, etc). Al final construirán un libro hecho por ellos, que podrán dejar en el rincón de la biblioteca.

Mediante esta metodología, los alumnos son los protagonistas y autores (lo que suscita gran interés y motivación), y además permite al maestro observar su comprensión.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Cuento de “El tigre, el bracmán y el chacal” (Ver Anexo 6.7).
- Folios.
- Pinturas.
- Rotuladores.

3.12.6. La flor de loto

Descripción:

El docente comentará a los alumnos que en los numerosos ríos de la India aparecen unas hermosas flores y algo “mágicas”. Aunque solo duran vivas un par de días, todas las mañanas se abren cuando sale el sol; mientras que por las noches se cierran.

A cada alumno se le entregará una flor de papel que tendrán que colorear a su gusto. A continuación, se creará un estanque en nuestra aula; para lo que se necesitan unas bandejas llenas de agua. Tras recortar las flores, doblarán los pétalos hacia el centro de la flor para cerrarla (al igual que ocurre cada noche) y una vez que se dejan flotando sobre el agua, las flores comenzarán a abrirse (como cada día).

Finalmente, se comentará que una de las posturas más comunes de yoga se denomina “flor de loto” y es muy común en la cultura hindú, porque la mayoría de los dioses y diosas de la India nacían de esta flor. Con el maestro como modelo, los niños tratarán de realizar esta postura.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 40 – 50 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Recipiente grande de plástico o bandejas y agua.

- Dibujo de la flor de loto. (Ver Anexo 6.8)
- Rotuladores, purpurina, gomets, etc.

3.12.7. Danza *Odissi*

Descripción:

En la India son muy comunes las danzas y rituales; los usan para eventos, ceremonias e incluso para relajarse. Se puede hacer esta actividad después del recreo, cuando estén alterados y necesiten descansar un poco, ya que como no se requiere mucho movimiento, les vendrá bien.

Tanto el maestro como los alumnos se dispondrán de pie en un espacio amplio del aula (la alfombra es adecuado), se pondrá el vídeo y seguirán los pasos que se van indicando. Es importante estar en silencio para que el audio se oiga bien, así que se debe relajar un poco la clase y tener paz interior.

Tras realizar la actividad u otro día a modo de ampliación, el docente podrá mostrar más videos o imágenes de diferentes danzas.

En el caso de no disponer de tecnologías, el maestro podrá aprenderse algunos pasos y mostrárselos a los alumnos para practicar la danza.

Organización:

- Gran grupo.

Espacio físico:

- Aula ordinario o de psicomotricidad.

Temporalización:

- 15 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Video danza *odissi* (Ver CD Adjunto – DanzaOdissi.mp4).
- Ordenador, pantalla digital y altavoces.

3.12.8. Visita a “La Casa de la India”

Descripción:

Se saldrá del colegio a las 10:00, tras comentar un poco la excursión en la asamblea y que tanto niños como maestros se preparen para salir. Se recordarán las normas de comportamiento, así como lo importante que es prestar atención y aprender.

La llegada a la organización se realiza sobre las 10:30 – 11:00, algunos miembros de la organización recibirán a los visitantes con un ritual de entrada y les darán la bienvenida; además explicarán las señas de identidad del país. Hablarán de la interculturalidad y la importancia de la diversidad cultural.

Finalizada la bienvenida, se pasará a la biblioteca, donde se mostrarán diferentes libros e imágenes de La India; se visitará en jardín, en el que se visualiza una característica fachada India, además de algunos de los principales dioses hindús.

Hacia las 11:45, se hará un descanso para que los niños almuercen y descansen un poco.

Sobre las 12:15 se pasará al salón, donde se mostrarán diversas imágenes de La India y las principales características que engloban su cultura; se les mostrarán saludos, formas de vestir, danzas, etc. Donde los visitantes podrán participar.

Se finalizará la visita con una tertulia para hablar de lo aprendido y lo que más ha llamado la atención, acompañada de unas galletas y *chai* (té típico de La India).

Organización:

- Gran grupo.

Espacio físico:

- La Casa de la India.

Temporalización:

- 180 – 240 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Autobús.

3.12.9. La clase es el Taj Mahal

Descripción:

Previamente a esta actividad, los docentes deberán realizar un Taj Mahal, a tamaño del aula, sobre papel continuo. Se necesita un rollo de dicho papel sobre el que dibujarán el edificio, para lo que es necesario unir varias porciones de papel continuo; una vez dibujado, se recortará el contorno y se pegará sobre la pared. De este modo el aula queda prácticamente cubierto con la imagen de este edificio hindú.

Los niños entrarán en clase y la verán algo cambiada, se encontrarán el Taj Mahal que los docentes habrán colocado el día anterior por la clase, ventanas y puertas. Los alumnos observarán que están puestos ellos en el edificio, el dibujo que colorearon de los vestidos en clase.

Se comenzará la actividad comentando las construcciones de la India y si algún niño conoce el nombre de alguna o cómo se llaman. El docente les explicará que el edificio que está decorando la clase es el más importante de este país asiático, el Taj Mahal, y por medio de imágenes, analizarán cómo es, qué figuras geométricas lo forman, etc. Se habrán convertido en auténticos hindús.

También les enseñará otros edificios como pagodas, templos subterráneos, estupas o gopuras. A continuación podrán construir, con ayuda de los bloques lógicos de clase, edificios típicos de la India. Podrán crear una pagoda, un Taj Mahal, etc.

Para finalizar la actividad, cada niño coloreará y decorará, a modo libre, su propio Taj Mahal en la ficha correspondiente, además de escribir el nombre del edificio.

Organización:

- Gran grupo.
- Pequeños grupos.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Bloques lógicos.
- Ficha Taj Mahal (Ver Anexo 6.9).
- Pinturas y diversos materiales decorativos.
- Rollo de papel continuo (1,2 x 100m) para el Taj Mahal del aula.

3.12.10. Mandala

Descripción:

En la India existe un arte espiritual a través de un utensilio llamado Mandala, que sirve para la meditación.

Por medio de varias imágenes, el docente explicará a los niños que el significado de este nombre es “círculo”, de ahí que todos sean circulares; aunque contienen diversas figuras geométricas en su interior y son muy coloridos, así como las diferentes características que encuentren. También les podrá hablar de la importancia que tiene para realizar yoga.

Una vez han observado diferentes Mandalas, se dispondrán a hacer el suyo propio. Para ello utilizarán diferentes modelos, eligiendo el que más les guste y decorándolo con total libertad. Finalmente, y con ayuda del maestro, pueden colgar los mandalas por la clase a modo decorativo.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Imágenes de los Mandalas (ver Anexo 6.10).
- Pinturas (rotuladores, lápices, ceras, etc).
- Diverso material decorativo, tales como gomets, papel pinocho, plumas, etc.
- Tijeras.
- Celofán.
- Hilo.

3.12.11. Relajación con Yoga

Descripción:

Se puede utilizar esta práctica hindú para que los alumnos vuelvan a la calma tras la alteración provocada durante el recreo, o como cuña motriz. Con la guía del profesor se van realizando las diferentes posturas, contando con el apoyo de una animación de dibujos que permitirá a los niños seguir las instrucciones y realizar una sesión de yoga.

Para finalizar, se preguntará a los alumnos qué postura les ha gustado más, cuál les ha parecido más difícil, cuál más relajante...

En el supuesto de que no se cuente con proyector, solo se podrá aprovechar el audio del vídeo; siendo el propio docente el que hará de guía, siguiendo las diferentes posturas que se muestran en la grabación.

Organización:

- Gran grupo.

Espacio físico:

- Aula de psicomotricidad.
- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 30 – 40 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Video de yoga (Ver CD Adjunto – Yoga.mp4).
- Ordenador.
- Altavoces.
- Pizarra digital.

3.12.12. Mi nombre en hindi

Descripción:

Los niños de India también van al colegio y allí aprenden a escribir, pero sus letras son diferentes.

El docente les enseñará el abecedario hindi y tratará que los alumnos describan algunos de sus caracteres. Se les explicará que en la India escriben de derecha a izquierda, para ello se pueden hacer seriaciones con objetos, en la alfombra y en la pizarra, de derecha a izquierda. Así ellos visualizarán el proceso.

Después, escribirán su nombre en hindi sobre unas láminas de cartulina (para lo que es importante que el abecedario se encuentre en un lugar bastante visible). Para que sea más fácil, se pueden fabricar, además, tarjetas con las grafías, de tal forma que puedan tener la referencia junto al papel.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Abecedario hindi (Ver Anexo 6.11).

- Tarjetas con las grafías (Ver Anexo 6.11).
- Témpera negra o rotuladores.
- Pinceles.
- Ficha lámina de cartulina (ver Anexo 6.11).

3.12.13. Un tigre de bengala

Descripción:

Se les pedirá que previamente indaguen con sus familias acerca de la fauna del país y que aporten algunas fotografías o imágenes, puesto que les fue entregado al inicio del proyecto la hoja informativa.

Con ayuda de toda la información, se descubre que en La India hay varios animales preciados, entre los que se encuentran el tigre de bengala, los elefantes y la vaca. El maestro les hablará del peligro de extinción del tigre de bengala (se les explicará dicho concepto). Para concienciar al resto del mundo de su cuidado, nos convertiremos en tigres de bengala con la realización de su propia máscara.

Para la realización de la máscara, se utiliza un plato de plástico que pintarán con témpera naranja. Mientras se seca la pintura, colorearán y recortarán las orejas del tigre y trozos de lana negra que se pondrán de bigotes. Una vez este seca la témpera, harán las rayas del tigre con una témpera más oscura y pegarán las orejas y los bigotes. Cuando ya esté completamente seca la careta, se le colocará una goma de lado a lado, en horizontal, para sujetarla.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 40 – 50 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Plato de plástico.
- Orejas de cartulina (Ver Anexo 6.12).
- Témperas.
- Pinceles.
- Lana.

- Gomas elásticas.

3.12.14. La vaca, un animal sagrado

Descripción:

Visualizando de nuevo las imágenes que han traído los alumnos acerca de la India, se recordará que la vaca es un animal muy importante, ya que para los hindús es sagrado. Se hará un repaso de las características principales de estos animales, pues las vacas de la India no son como las que ellos conocen. A continuación, el docente explicará, a través de un dibujo con tizas en la alfombra, una manera sencilla de dibujar a este animal, preguntando las formas de las diferentes partes que componen este animal. Los niños podrán utilizar esta estrategia para realizar un dibujo de una vaca o bien realizarlo libremente en la ficha, con la única condición de que lo coloreen tal y como es en realidad.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 40 – 50 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Guía dibujo para el profesor (ver Anexo 6.13).
- Ficha de la vaca (ver Anexo 6.13).
- Lápiz.
- Pinturas.

3.12.15. Huellas misteriosas

Descripción:

Cuando los alumnos, al inicio de la jornada, entren al aula se encontrarán unas huellas muy extrañas. La maestra incitará a los alumnos para que traten de imaginar a qué animal corresponden. Se irá comprobando cada una de las respuestas a través de internet, buscando qué huellas deja cada animal propuesto por los niños. Una vez que descubren que se trata de un elefante, observarán que bajo las huellas hay escritas letras. Al intentar descubrir el mensaje verán que hay unas letras diferentes a las de nuestro lenguaje (les resultarán conocidas), y descubren que son letras hindis.

En el caso de no disponer de recursos tecnológicos, el docente intentará dibujar diferentes huellas y así guiar a los niños en el descubrimiento.

Primero irán saliendo niños, para descifrar el significado de la letra. Cuando descubran a que letra de nuestro abecedario corresponde, la escribirán debajo de la letra hindi. Una vez tengan todas las letras traducidas, deberán ordenar la palabra en castellano, “ELEFANTE”.

El maestro les explicará el significado tan importante que tienen los elefantes en la India y se buscarán diferentes imágenes en las que aparezcan, así como acontecimientos importantes.

Para completar la actividad, realizarán una ficha en la que deberán de ordenar de menor tamaño a mayor unas imágenes de los elefantes.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Huellas de papel con las letras en hindi (ver Anexo 6.14).
- Alfabeto hindi (ver Anexo 6.11).
- Ficha ordenar elefantes por tamaño (Ver Anexo 6.14).

3.12.16. Las Rupias

Descripción:

Se explicará a los alumnos que las monedas en la India se llaman Rupias Indias, y es lo que necesitan para poder comprar cualquier cosa allí, como nosotros aquí los Euros. Veremos imágenes de las diferentes monedas y las compararemos con nuestras monedas habituales, viendo las principales características, la forma, el tamaño, etc.

A continuación realizarán a una ficha en la cual tengan que contar las monedas que hay en cada figura y escribir el número correspondiente en el recuadro situado bajo la misma figura .

Si se quiere, también podemos invitar a los niños a que escriban el nombre de la moneda y la dibujen.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 40 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Monedas de muestra (ver Anexo 6.15).
- Ficha monedas (Ver Anexo 6.15).

3.12.17. Restaurante hindú

Descripción:

A la hora del almuerzo la clase se va a convertir en un restaurante hindú. En primer lugar, se les explicará a los niños cuales son los alimentos más comunes en la India, con qué están hechos, etc. Se pueden mostrar diferentes imágenes dónde se observen los diferentes platos.

Los alumnos irán al baño a lavarse las manos para realizar la actividad.

Seguidamente se repartirá a cada alumno varias Rupias en cartulina (6 por alumno), pues las trabajamos previamente en otra actividad. Se les explicará que para poder probar los alimentos deben “pagar” por ello. Cada alimento tiene un precio, indicado en el menú (3 Rupias por el plato de chana y dos por el té). A la vez que el docente vaya sirviendo la comida, irá cuestionando a los alumnos cuántas monedas le quedan o cuántas necesita para poder comprar otro alimento (trabajando así las sumas y restas de manera inconsciente).

El maestro les explicará cómo comen en la India, pues allí no emplean cubertería y la mayoría de las comidas las realizan con las manos. Es aconsejable que no siga este procedimiento, pues aunque los niños se laven bien las manos, es posible que no las tengan bien desinfectadas y lo más adecuado es que se utilicen cubiertos para esta actividad.

Es muy importante, en este tipo de actividades, recordar si contamos en el aula con algún niño alérgico y realizar una actividad alternativa para él (otro alimentos que pueda ingerir).

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria
- Aseos.

Temporalización:

- 40 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Platos y cubiertos desechables.
- Servilletas.
- Chana (con curry, arroz, garbanzos y verduras) (ver Anexo 6.16).
- Té.
- Monedas de cartulina (ver Anexo 6.15).
- Menú hindú (Ver Anexo 6.16)

3.12.18. Yogur de la India

Descripción:

Otro plato típico en la India es el Shrikhand, un yogur que se acompaña con frutas, por ejemplo fresa. El maestro mostrará a los niños cómo es y con qué ingredientes se prepara. Previamente los niños se lavarán las manos, para poder realizar la actividad.

La parte final de la actividad consistirá en la escritura de los ingredientes de la receta y el dibujo de la misma en una ficha que formará parte del libro de La India, para volver a preparar el plato con sus familias.

Es aconsejable que los niños realicen la actividad en su respectivo sitio y que el maestro vaya pasando y ayudando. De este modo la organización es mejor y no se alteran tanto.

Es muy importante, en este tipo de actividades, recordar si contamos en el aula con algún niño alérgico y realizar una actividad alternativa para él (otro alimentos que pueda ingerir).

Organización:

- Gran grupo.
- Individual

Espacio físico:

- Aula ordinaria.
- Aseos.

Temporalización:

- 40 minutos.

Materiales y recursos:

- Receta del Yogur de La India (Ver Anexo 6.17).
- Boles de plástico.
- Cucharas desechables.
- Ficha de la receta (Ver Anexo 6.17)

3.12.19. Collar de botones

Descripción:

Como en la India se inventaron los botones, el maestro se lo comentará a los niños y harán un debate sobre las utilidades de los botones, las características que tienen, cómo son los que ellos conocen, etc. Dibujarán diferentes botones en el suelo, según ellos crean que son, de forma independiente.

A continuación se realizará una actividad con botones. Harán un collar con diferentes botones de diferentes características; para ello deberán seguir una seriación como la que muestre el maestro, que previamente habrá realizado uno. La seriación del collar puede ser:

- 1º: 1 botón redondo rojo.
- 2º: 2 botones redondos de madera.
- 3º: 3 botones redondos morados.
- 4º: 4 botones ovalados de madera.
- 5º: 5 botones de corazones rojos.

Esta actividad es adecuada, porque en 4 años trabajan hasta el número 6 y esto sirve de repaso. Las características de los botones las pondrá el maestro en función de sus objetivos a trabajar.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 50 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Collar de guía (ver Anexo 6.18).
- Botones.
- Cuerda de collar.

3.12.20. Gundasi

Descripción:

Se necesitan 10 piedras, 9 del mismo color y una diferente (ya sea en color o forma). Deben ser piedras pequeños, que entren en la mano; además es preciso un recipiente o hacer un agujero en el suelo (en el caso de estar sobre arena).

Los participantes se disponen alrededor del recipiente o agujero y se rifa quien será el primero en jugar. El jugador afortunado coge las 9 piedras iguales y las coloca en el suelo, a su lado. Seguidamente coge con la mano la piedra diferente.

El jugador lanza la piedra de la mano y, antes de que esta toque el suelo, debe coger las piedras iguales e intentar meter en el recipiente tantas como sea posible. Después prueba el jugador de su derecha, hace el mismo proceso, y así con el resto de jugadores. Van apuntando las piedras que han metido en el recipiente y el que más puntuación consiga en una sola tirada, será el ganador.

Organización:

- Pequeños grupos.

Espacio físico:

- Aula psicomotricidad.

Temporalización:

- 20 – 30 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Recipiente de plástico.
- 9 piedras iguales y 1 piedra diferente.

3.12.21. Cheetal y cheetah

Descripción:

Se divide la clase en dos grupos, una mitad serán los cheetal (ciervo) y la otra mitad los cheetah (leopardo). Hay que dibujar un rectángulo grande en el suelo y dividirlo por la mitad, deben caber todos los jugadores dentro; se colocan los cheetal en una mitad junto a la línea central

y los cheetah en la otra mitad de la línea central, distribuyéndose todos los jugadores en dos hileras de tal modo que cada grupo quede cara a cara unos con otros.

El maestro dirige el juego y tendrá que gritar cualquiera de los dos nombres en voz alta, engañando así a los jugadores. Cuando los miembros del equipo nombrado oyen su nombre, deberán correr hacia la línea del fondo de su campo y el otro equipo les perseguirá. Hay que ser rápidos, pues los jugadores cazados pasarán a formar parte del equipo que caza y perderá el equipo que antes se quede sin jugadores.

Organización:

- Dos equipos.

Espacio físico:

- Aula psicomotricidad.

Temporalización:

- 30 minutos

Materiales y recursos necesarios:

- Tiza para marcar el campo.

3.12.22. La diosa Lakshmi Pooja

Descripción:

En la India veneran mucho a la diosa Lakshmi Pooja, es la diosa de la fortaleza, la riqueza y la belleza. También se dice que da buena suerte.

El maestro explicará a los alumnos quién es esta diosa y les enseñará imágenes de la misma; a la vez les motivará diciéndoles que cada equipo va a pintar una diosa en clase, para que les de buena suerte y tenerla el día de la fiesta de año nuevo. Sobre un papel DIN a3 se sacará una imagen en blanco y negro de Lakshmi y por equipos irán decorando y pintando el dibujo. Para ello pueden emplear diferentes materiales (temperas de manos, rotuladores, gomets, etc).

De manera individual pintarán su propia Lakshmi, para añadirla al libro de La India que cada niño tendrá.

Organización:

- Gran grupo.
- Pequeños grupos.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Imagen Lakshmi DIN a3 (ver Anexo 6.19).
- Ficha Lakshmi individual (ver Anexo 6.19).
- Diferentes materiales decorativos, como témperas, rotuladores, gomets, etc.

3.12.23. Patrones Rangoli

Descripción:

El maestro irá introduciendo la llegada del año nuevo y animará a los alumnos a preparar cosas para decorar la clase ese día. Les enseñarán los rangolis hindús a través de fotos previas que habrá buscado y se les explicará cómo hacer uno para clase. El maestro repartirá figuras geométricas a los niños y estos deberán decorarlas con diferentes materiales (a ser posible que sean brillantes, como purpurina, rotuladores fosforitos, papel transparente, etc). Una vez decoradas las figuras, los niños irán pegando dichas formas sobre papel continuo, donde habrá dibujada una flor de loto a modo de guía.

Finalmente, harán su propio rangoli individual. Para ello el docente repartirá la ficha correspondiente y la decorarán a gusto de cada uno con una mezcla que harán de tiza y espuma de afeitar.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 60 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Figuras geométricas (ver Anexo 6.20).
- Materiales decorativos.
- Papel continuo.

- Ficha rangoli (Ver Anexo 6.20).
- Tizas.
- Espuma de afeitar.

3.12.24. *El libro de la selva*: la película

Descripción:

La actividad consiste en el visionado de la película “*El libro de la selva*” (80 minutos). Esta película podría servir para enseñar a los niños lo importante que es la familia y el apoyo de los que te rodean; que aprendan el valor de la amistad y el compañerismo (algo muy importante a trabajar con ellos en estas edades tempranas). Además se inculca a los alumnos un respeto hacia los animales y la naturaleza.

En el caso de no disponer de recursos tecnológicos, esta actividad se podrá hacer por medio de un televisor.

Después de ver la película completa, el maestro realizará preguntas para ver qué es lo que más les ha gustado:

- ¿Cuál fue la escena que más te gustó y por qué?
- ¿Cuál fue la escena que menos te gustó y por qué?
- ¿Cambiarías algo de la película?
- ¿Qué elementos de la India han aparecido en la película?

Para finalizar esta sesión podrán hacer un dibujo libre de la película.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 120 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Película de “*El libro de la selva*” (Ver CD Adjunto – EILibroDeLaSelva.avi).
- Ordenador y pizarra digital / televisor.
- Folios y pinturas de colores.

3.12.25. Bits de inteligencia sobre la India

Descripción:

El docente enseñará cada día varios bits de inteligencia con vocabulario de la India que se esté trabajando. De esta forma, se favorece el aprendizaje y la memoria de los niños.

Una buena ocasión para repasarlos es en la asamblea; cuando el encargado haya terminado todas las rutinas, el tutor enseñará el nombre del bit en mayúsculas (con la imagen tapada) y los niños tendrán que ir leyendo lo que pone. Si lo leen correctamente pondremos el bit sobre la alfombra para ver si es correcto. Si no son capaces, el profesor comenzará a decir la palabra para que los niños la intenten completar. También es buena ocasión, cuando hayan entrado del recreo, para relajar un poco.

Organización:

- Gran grupo.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 10 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Bits de inteligencia (Ver Anexo 6.21)

3.12.26. Mural de huellas

Descripción:

La diosa Lakshmi Pooja visita las casas más limpias de la India en la fiesta Diwali y puesto que se va acercando el día del año nuevo, deberán crear un mural con huellas para que parezca que ha pasado Lakshmi por clase.

El maestro se dispone sobre un espacio amplio; tiene las témperas, el papel continuo desplegado y un recipiente con agua, para que los niños se limpien los pies nada más terminar de plasmar sus huellas.

Se colocan los niños en fila e irán pasando al lado del maestro de uno en uno, para que les pinte la planta del pie (descalza) con témperas. Cuando le haya pintado la planta, el niño pasará sobre el papel continuo dejando sus huellas. Nada más terminar de caminar sobre el papel, le limpiarán los pies con el recipiente de agua.

Una vez se han secado la pintura, podemos dejar a los niños que decoren las huellas a su gusto; después se recortan y colocan las huellas por la pared del aula formando un camino.

Organización:

- Gran grupo.
- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 40 – 50 minutos

Materiales y recursos necesarios:

- Papel continuo.
- Pintura de manos.
- Materiales decorativos (gomets, pegamentos de colores, pintura de relieve, etc).
- Pinturas y tijeras.

3.12.27. Diwali

Descripción:

Al inicio de la jornada, cuando los alumnos entren al aula, se encontrarán con un vídeo proyectado en la pantalla digital. En él aparecerán Sukhī y Smārta, los niños que les pidieron ayuda al principio del proyecto; agradecerán todo lo que han trabajado los niños para ayudarles a encontrar sus raíces y harán entrega de la recompensa final por haber conseguido recopilar todos los objetos necesarios durante este tiempo. Es una pieza de puzle, que deberán guardar, para poder formar el puzle completo al final de curso junto con las demás que vayan consiguiendo.

En el caso de que el aula no cuente con proyector o pantalla digital, los niños se encontrarán por la mañana, en la puerta de clase, una carta de Sukhī y Smārta que incluye las mismas explicaciones que en el video.

Hoy se va a celebrar el año nuevo en la India, para lo que harán un altar en la alfombra donde colocarán a la diosa Lakshmī, la cual habrán realizado previamente. Se decorará con ofrendas (se pueden colocar las diferentes recompensas que fueron consiguiendo en las sesiones), flores, monedas, etc. Así la diosa de la prosperidad y la riqueza estará en clase el resto del año y dará suerte.

El maestro explicará que en el año nuevo se celebra la muerte del demonio Narakasura, el cual tenía secuestradas a muchas prisioneras; así como el regreso del príncipe Rāma, por lo que tendrán que poner velas por clase que le guíen de regreso a su hogar.

Comparten dulces, explotan petardos y fuegos artificiales. Entrada del año nuevo hindú.

Finalmente, los alumnos podrán pasar un agradable rato degustando algunas comidas de la India que han preparado en actividades anteriores, así como diversos dulces. La clase estará decorada con motivos hindús y se pondrá música de fondo. También se usarán bengalas para festejar el año nuevo.

Organización:

- Gran grupo.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 90 minutos.

Materiales y recursos necesarios:

- Vídeo agradecimiento Sukhī y Smārta (Ver CD Adjunto – Mensaje2.mp4).
- Carta agradecimiento Sukhī y Smārta (ver Anexo 6.22)
- Música hindú (Ver CD Adjunto – MúsicaHindú.mp4).
- Materiales de la cultura hindú realizados durante el proyecto (mandalas, flor de loto, mural huellas, etc.).

3.12.28. Nuestro libro de la India

Descripción:

El proyecto concluirá con la realización de un libro individual donde se recojan las fichas elaboradas durante el mismo.

Los alumnos realizarán la portada del dossier, decorándola a su gusto y el maestro se encargará de grapar todas las actividades. Este librito se lo llevarán a sus casas para que puedan mostrárselo a los padres y seguir indagando sobre aquellos aspectos en los que están más interesados.

Organización:

- Individual.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 20 minutos

Materiales y recursos necesarios:

- Ficha portada (Ver Anexo 6.23)
- Grapadora

3.12.29. Nuestro blog

Descripción:

El docente creará un blog en el que se cuenten las experiencias de los alumnos durante el proyecto. En él se pueden incluir fotografías, vídeos, juegos y otros recursos que pueden servir de ampliación o repaso para aquellos alumnos que tengan acceso a las nuevas tecnologías con sus familias.

Los propios alumnos serán partícipes en el blog, ya que (con ayuda del docente) incluirán opiniones sobre las actividades e incluso indicarán sobre qué conceptos les gustaría indagar más, de tal forma que los padres puedan visualizarlo e investigar con ellos en su hogar.

Organización:

- Individual.
- Gran grupo.

Espacio físico:

- Aula ordinaria.

Temporalización:

- 10 minutos (al día durante todo el proyecto)

Materiales y recursos necesarios:

- Ordenador con acceso a internet

3.13. RECURSOS DIDÁCTICOS

Se requieren unos recursos didácticos necesarios, para llevar a cabo la propuesta curricular y superar los objetivos planteados:

- Fotografías e imágenes
- Vídeos

- Fichas
- Materiales manipulativos y objetos típicos de la cultura hindú
- Mapas geográficos
- Materiales fungibles: cartulinas, tizas, rotuladores, pinturas, témperas...
- Materiales de juego: piezas de construcción, puzles...
- Materiales y soportes TIC's: ordenadores, pantalla digital, etc.
- Cuentos
- Representaciones o animaciones: teatro
- Alimentos
- Bits de inteligencia

3.14. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los juegos, talleres y actividades están planteados para atender a las características propias de los alumnos a los que va dirigido el proyecto, aumentando de forma progresiva la complejidad de las mismas. Sin embargo, debemos contar con la posibilidad de adaptarlas en algunas ocasiones, ya que la dificultad planteada en ellos es media, y podemos encontrar casos en los que les resulte muy difícil o muy sencillo hacer determinadas tareas. Lo más determinante de esta realidad es la gran flexibilidad de los planteamientos.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que existen alumnos que su autonomía y conocimientos cognitivos se sitúan por encima de la media, por lo que finalizarán las actividades con anterioridad o incluso precisarán que el docente aumente la complejidad de las mismas. Cuando esto último no sea posible, este alumnado trabajará los conceptos propios de la sesión en el rincón de juego que le corresponda (plástica, construcciones, biblioteca, de juego simbólico y lógico-matemático).

3.15. EVALUACIÓN

Para evaluar la propuesta de enseñanza-aprendizaje contaremos con varios instrumentos de análisis:

- **Observación participativa:** durante el proceso de enseñanza y aprendizaje el docente percibe las dificultades de los alumnos, su predisposición, sus avances o incidentes claves que perturban el aprendizaje, así como los conocimientos y vocabulario que los alumnos poseen. Todo ello se recoge en un cuaderno de campo que servirá para analizar y reorientar la propuesta.
- **Sondeo inicial:** tendremos en cuenta si los conocimientos previos que los alumnos poseían al inicio del proyecto, han evolucionado o se han ampliado a lo largo del mismo.
- **Elaboraciones individuales y grupales de los alumnos:** todas las actividades realizadas por los discentes nos sirven para conocer qué dificultades y aspectos deben desarrollarse con más profundidad y qué conocimientos ya están adquiridos. Del mismo modo, no puede separarse los contenidos procedimentales y actitudinales, presentes y trabajados en las elaboraciones.
- **Evaluación final:** se realizará a través de una rúbrica que iremos completando en función de las observaciones de los materiales elaborados por los alumnos, la participación e interés mostrado, la actitud en las actividades grupales, etc.

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<i>Desarrolla la autonomía de forma progresiva.</i>			
<i>Asume responsabilidades en el juego, rincones y talleres.</i>			
<i>Emplea la motricidad fina y gruesa para la realización de tareas o para expresarse.</i>			
<i>Hace uso de normas de comportamiento mostrando interés en las tareas a realizar.</i>			
<i>Establece relaciones sociales con sus compañeros.</i>			
<i>Muestra control emocional, sentimientos y empatía con sus compañeros.</i>			
<i>Muestra una actitud agradable ante la convivencia y la cooperación.</i>			
<i>Control corporal adquirido.</i>			
<i>Identifica diferentes posiciones espaciales.</i>			
<i>Muestra hábitos de limpieza y conservación.</i>			
<i>Actitud positiva hacia la seguridad vial.</i>			

TABLA III: CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<i>Muestra interés en conocer otros países y sus culturas.</i>			
<i>Observa, analiza e indaga acerca de otros grupos sociales.</i>			
<i>Muestra respeto ante culturas diferentes a la suya.</i>			
<i>Discrimina la grafía de los números comprendidos entre 1 y el 6.</i>			
<i>Asocia la cantidad que representan los números del 1 al 6.</i>			
<i>Reconoce e identifica ciertos números ordinales (1º, 2º, 3º y último).</i>			
<i>Diferencia los cuantificadores de tamaño, así como compara (grande/pequeño; más que, menos que).</i>			
<i>Asocia elementos del entorno con ciertas figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo).</i>			
<i>Realiza seriaciones de elementos con diferentes características.</i>			
<i>Identifica algunas posiciones espaciales (de frentes/de espaldas).</i>			
<i>Se implica en actividades del proyecto, así como en las de su propio entorno.</i>			

TABLA IV: CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

CONOCIMIENTO DEL LENGUAJE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<i>Hace uso del lenguaje de manera adecuada en cada situación.</i>			
<i>Respeto las normas en los diálogos.</i>			
<i>Representa y expresa diversos aspectos, reales o imaginarios, ajustándolos a los diferentes contextos.</i>			
<i>Emplea diversas formas de expresión, técnicas y recursos.</i>			

<i>Hace hipótesis, interpreta y valida sucesos relativos a la India.</i>			
<i>Escucha y comprende producciones orales.</i>			
<i>Usa el lenguaje escrito como portador de información.</i>			
<i>Hace uso de cierto vocabulario de la cultura hindú para expresarse (buenos días/gracias/adiós).</i>			
<i>Se divierte y aprecia elementos artísticos y plásticos.</i>			
<i>Construye frases empleando tarjetas de vocabulario.</i>			
<i>Distingue diversos sonidos.</i>			
<i>Emplea el lenguaje corporal para transmitir sus emociones.</i>			

TABLA V: CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL LENGUAJE

4. CONCLUSIONES

Para finalizar el trabajo quiero hablar, en primer lugar, de los objetivos que planteaba al inicio de este, los cuales considero que he superado; así como las competencias. A lo largo de el Trabajo Fin de Grado he trabajado el conocimiento del entorno (lejano) a través de una propuesta curricular que engloba los principales aspectos del marco teórico.

Se ha trabajado el aprendizaje significativo, dentro de una metodología constructivista; los niños aprenden por medio de la interacción con el entorno, son ellos los que buscan información; pero a la vez aprenden en función de sus intereses y conocimientos previos, por medio de las asambleas y debates en el aula. Debo añadir que el trabajo que realizan los niños es individual y colectivo, algo de gran importancia para aprender a trabajar en equipo sin olvidar y sin dejar de lado la autonomía personal que debe desarrollar cada individuo. Toda esta enseñanza se realiza a través de un enfoque globalizador, es decir, que se logran trabajar todas las áreas en torno a un eje central (en este caso el entorno), de manera íntegra.

Creo que tanto el juego como la motivación están presentes en todo momento a lo largo del proyecto. Se parte de un foco motivador, la llegada de un mensaje, que se va propagando y conservando durante toda la elaboración de la unidad, con pequeñas recompensas, hasta finalizar con el premio final, la pieza de puzle. Además la propuesta anual que planteo, permite trabajar durante todo un año el mismo tema, ya que es un tema amplio y de gran importancia; al igual que se motiva a los alumnos para llegar a descubrir qué formarían esas piezas de puzle.

No he llevado a cabo esta propuesta, pero cuento con los resultados obtenidos en el proyecto de China que llevé a cabo en las prácticas y, pese a que no tenía ejes motivadores como el expuesto en este documento, fueron unos frutos muy satisfactorios. Por ello confío en mi proyecto y en que el efecto que de, si algún día se lleva a cabo, sea beneficioso.

4.1. LINEAS FUTURAS

Esta forma de trabajo es muy laboriosa, pero a la vez muy enriquecedora, tanto para los alumnos como para los docentes. Por ello creo que este tipo de propuestas se pueden llevar a cabo con facilidad y se pueden trabajar múltiples aspectos; si en este proyecto he presentado la interculturalidad para 4 años, una de mis propuestas futuras es trabajar de, igual manera, las emociones para 3 años. Cuando se finalice el 1º curso del 2º ciclo de Educación Infantil, 3 años, los niños tendrán en su clase un puzle de las emociones que permanecerá con ellos toda la etapa de Educación Infantil, y cuando haya algún percance emocional, se podrá recurrir al puzle y hacer un repaso de todo lo aprendido el curso anterior y cómo se puede solucionar el problema.

Lo que quiero plantear es una forma de trabajo motivadora durante todo el curso, que culmine con un premio final, el cual les acompañará durante toda su estancia en Educación Infantil y podrán recurrir a ello siempre que haya un problema relacionado o se produzca un percance o acontecimiento.

Me siento muy satisfecha de mi trabajo realizado, pues al principio me costó bastante arrancar y elegir un planteamiento que abarcara todos mis deseos. Tras la elaboración del marco teórico me fueron surgiendo ideas de como llevar a la práctica toda la teoría y lo he conseguido. Para mi es un trabajo innovador e impulsador, así espero que todo aquel que lo lea sienta lo mismo y que les sirva de ayuda si desean llevarlo a cabo.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Actividades Lúdicas 2012*. (12 de Noviembre de 2012). Obtenido de Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Gross: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- ApurvM. (19 de Octubre de 2008). *Youtube*. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de Jungle Book, Hindi dub-episode 33,PART-1,mowgli: https://www.youtube.com/watch?v=bH_3Q06sVC0
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Obtenido de http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*.
- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Aique Grupo Editor S.A.
- Bravo, C. M., & Guzmán, J. I. (2009). *Psicología del desarrollo para docentes*. Pirámide.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge: MA: Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1987). *La importancia de la educación*. Paidós Ecuador. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=Bjy8tCPRZhEC&printsec=frontcover&dq=Jerom%3A9+Bruner+heuristico&hl=es&sa=X&ei=YdpxVaexGob0Up3RgJAM&ved=0CCQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false>
- Carmichael, A. (1 de Marzo de 2011). *Las Misiones y los Niños*. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de http://lasmisionesylosninos.blogspot.com.es/2011_03_01_archive.html
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque Sociocultural. *Educere*, 41-44. Obtenido de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19544/1/articulo5-13-6.pdf>
- Casa Asia. (s.f.). *Manualidades de la Casa Asia*. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de <http://www.casaasia.es/infantil/manualidades>
- Danza de Fogones. (s.f.). *Chana Masala*. Recuperado el 5 de Junio de 2015, de <http://danzadefogones.com/chana-masala/>
- Dasi, A. (3 de Diciembre de 2013). *Youtube*. Recuperado el 4 de Junio de 2015, de Danza Clásica de la India. ODISSI. Anandini Dasi. Bharatya Vidya Bhavan, Mylapore, Chennai.: <https://www.youtube.com/watch?v=SQZqIpHNNTI>

- Dibujos.net. (3 de Junio de 2015). Dibujo de El Taj Mahal para Colorear. Obtenido de <http://edificios.dibujos.net/monumentos/el-taj-mahal.html>
- Disney, W. (Productor), & Reitherman, W. (Dirección). (1967). *El libro de la selva (The Jungle Book)* [Película]. Estados Unidos.
- Egan, K. (1999). *Fantasia e imaginación, su poder en la enseñanza primaria*. Ediciones Morata.
- eHow en Español. (s.f.). *Manualidades hindúes para niños*. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de http://www.ehowenespanol.com/manualidades-hindues-ninos-lista_87029/
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós Ibérica.
- Gentilini, M. L. (27 de Noviembre de 2012). *Youtube*. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de Circuito del Algodón en la región Nordeste - María Luz Gentilini: <https://www.youtube.com/watch?v=PmuLvY2VmcI>
- Giry, M. (2002). *Aprender a razonar, aprender a pensar*.
- Hadaluna. (s.f.). El tigre, el bracmán y el chacal. *Del libro: Cuentos de Hadas de la India*. Editorial Molino. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de <http://www.hadaluna.com/populares/ci-tigre.htm>
- Ibáñez, N. (1999). ¿Cómo surge el lenguaje en el niño?. Los planteamientos de Piaget, Vygotski y Maturana. *Revista de Psicología*, 8(1), 43.
- Imagui. (2014). *Partes de la semilla para niños*. Recuperado el 4 de Junio de 2015, de <http://www.imagui.com/a/partes-de-la-semilla-para-ninos-TpearB54b>
- Jaen, M. (4 de Agosto de 2012). *El origen de la Teoría Cognitiva de J.Piaget*. Obtenido de <https://manueljaen.wordpress.com/2012/08/04/el-origen-de-la-teoria-cognitiva-de-j-piaget/>
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1998). *Les interactions verbales*. Armand Colin.
- Ley Orgánica 2/2006, de Educación, de 3 de mayo. (3 de Mayo de 2006). doi:BOE-A-2006-7899
- Lorenz, E. N. (29 de Diciembre de 1972). AAAS (American Association for the Advancement of Science).
- Los Proyectos de Aula de Nika. (26 de Febrero de 2012). *La flor de loto o nenúfar*. Recuperado el 4 de Junio de 2015, de <http://losproyectosdeauladenika.blogspot.com.es/2012/02/la-flor-de-loto-o-nenufar.html>

- Lucci, M. A. (2006). La propuesta de Vygotsky: La psicología socio-histórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*.
- Mandalas para imprimir. (23 de Junio de 2014). Cómo colorear mándalas. Recuperado el 4 de Junio de 2015, de <http://mandalaparaimprimir.com/como-colorear-mandalas/>
- Manualidades fabricando planta de algodón por Georgio. (27 de Noviembre de 2012). Recuperado el 4 de Junio de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=AomyqUEmCXQ>
- Márquez, J. (Mayo de 2015). *Modelo Tradicional*. Obtenido de Pedagogía General: <https://pedagogiajmarquez.wordpress.com/modelos-pedagogicos/modelo-pedagogico-tradicional/>
- Masterpasqua, F., & Perna, P. A. (1997). *The Psychological Meaning of Chaos: Translating Theory Into Practice*.
- Ministerio de Educación, C. y. (s.f.). *LOMCE*. Recuperado el 1 de Junio de 2015, de Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa: <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/inicio.html>
- Moreira, M. (1993). *Aprendizaje significativo: Un concepto subyacente*. Obtenido de <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>.
- Pavlov, I. P. (1927). *Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex*. Londres: G.V.Anrep.
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Monografías de Infancia y Aprendizaje, 2*.
- Pocoyo. (23 de Agosto de 2013). *Youtube*. Recuperado el 3 de Junio de 2015, de Pocoyó - La Semilla (S02E27): <https://www.youtube.com/watch?v=CS2QjxNYWSA>
- Printable Colouring Pages. (s.f.). *goddess lakshami colouring pages*. Recuperado el 5 de Junio de 2015, de <http://printablecolouringpages.co.uk/?s=goddess%20lakshami&page=1>
- puntoblanco1. (2 de Febrero de 2010). *Youtube*. Recuperado el 4 de Junio de 2015, de Yoga para Niños OMMMMMMMMM!!!!!!!!!!!!!!!: <https://www.youtube.com/watch?v=SP5p1gLUOHI>
- shutterstock. (s.f.). *Ornamental seamless borders*. Recuperado el 5 de Junio de 2015, de <http://www.shutterstock.com/pic.mhtml?id=153444575&language=es>
- Skinner, B. F. (1971). *Más allá de la libertad y la dignidad*. Biblioteca Científica Salvat.

Taller Sur Zaragoza. (27 de Abril de 2012). *Mafalda y el Sur*. Recuperado el 5 de Junio de 2015, de <https://tallersurzaragoza.wordpress.com/2012/04/27/mafalda-y-el-sur/>

TheCeifa. (30 de Noviembre de 2011). *Youtube*. Recuperado el 4 de Junio de 2015, de Wonderful Lounge Music India AND Arabic Balance Mix by Tekiu: <https://www.youtube.com/watch?v=BUdjqbMVJMs>

Thorndike, E. L. (1932). *The Fundamentals of Learning*.

Torres, G. M. (23 de Septiembre de 2009). *Modelos Pedagógicos*. Recuperado el 13 de Junio de 2015, de <https://gingermariatorres.wordpress.com/modelos-pedagogicos/>

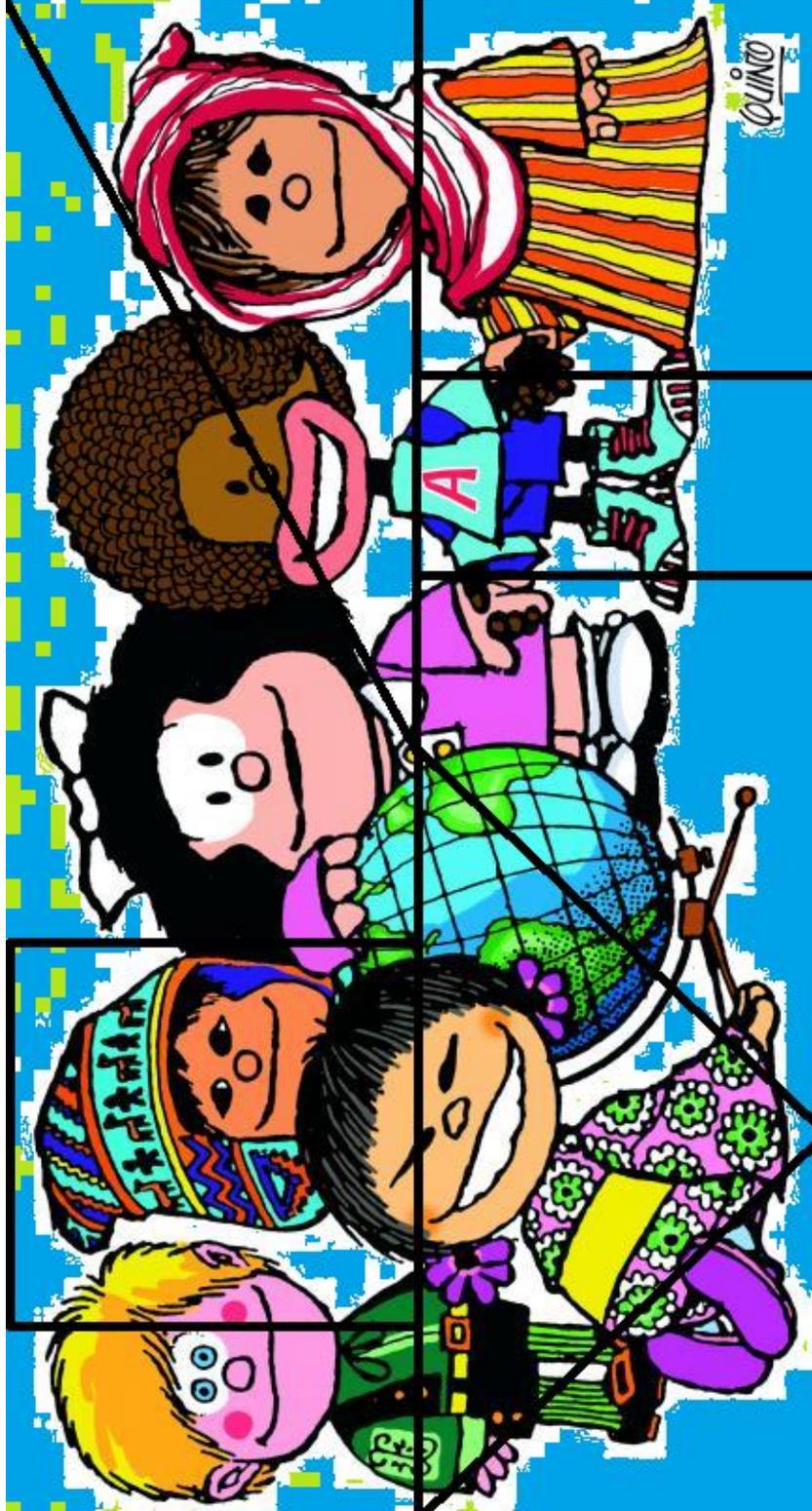
Universidad Autónoma de Barcelona. (2007-2008). *Master en Paidopsiquiatría*. Barcelona. Recuperado el 15 de Marzo de 2015

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. JPT Abadía.

Zapata, Ó. A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Pax Mexico.

6. ANEXOS

6.1. ANEXO RECOMPENSAS Y PUZLE





6.1.1. Recompensas

Las recompensas las irá entregando el docente cuando considere oportuno. Hay que tener en cuenta el ritmo de trabajo de los niños, si han trabajado bien o no, si ha ocurrido algún percance en clase, las características de la clase, etc. Por lo que es aconsejable que sea el tutor quien dictamine cuando entregar los premios.

Los premios es preferible que sean materiales relacionados con el proyecto, para que los alumnos puedan interactuar con ellos y manipularlos. Estos podrían ser:

- Tela de algodón.
- Rupas de cartón en un saco pequeño.
- Un muñeco de una vaca.
- Un botón.
- Un mandala.
- Un Taj Mahal.

6.2. ANEXO NOTA INFORMATIVA PARA LAS FAMILIAS

ESTIMADAS FAMILIAS:

COMENZAMOS UN NUEVO PROYECTO DE TRABAJO: “**LA INDIA**”

PARA ELLO NECESITAMOS VUESTRA COLABORACIÓN:

- QUE INVESTIGUÉIS CON VUESTROS HIJOS SOBRE **TRADICIONES Y CULTURA** (COMIDAS, FIESTAS...)
- QUE APORTÉIS AL AULA CUALQUIER MATERIAL QUE TENGÁIS SOBRE EL TEMA (CUENTOS, FOTOS, VÍDEOS, MAQUETAS...)

TIENEN QUE TRAER LA INFORMACIÓN CONCRETA QUE SEPAN EXPONER A LOS DEMÁS, CON APOYO DE ALGÚN CARTEL, TEXTO, IMAGEN, LIBRO O CUALQUIER OTRO MATERIAL.

MUCHAS GRACIAS

ESTIMADAS FAMILIAS:

COMENZAMOS UN NUEVO PROYECTO DE TRABAJO: “**LA INDIA**”

PARA ELLO NECESITAMOS VUESTRA COLABORACIÓN:

- QUE INVESTIGUÉIS CON VUESTROS HIJOS SOBRE **INVENCIONES Y DESCUBRIMIENTOS**.
- QUE APORTÉIS AL AULA CUALQUIER MATERIAL QUE TENGÁIS SOBRE EL TEMA (CUENTOS, FOTOS, VÍDEOS, MAQUETAS...)

TIENEN QUE TRAER LA INFORMACIÓN CONCRETA QUE SEPAN EXPONER A LOS DEMÁS, CON APOYO DE ALGÚN CARTEL, TEXTO, IMAGEN, LIBRO O CUALQUIER OTRO MATERIAL.

MUCHAS GRACIAS

ESTIMADAS FAMILIAS:

COMENZAMOS UN NUEVO PROYECTO DE TRABAJO: “**LA INDIA**”

PARA ELLO NECESITAMOS VUESTRA COLABORACIÓN:

- QUE INVESTIGUÉIS CON VUESTROS HIJOS SOBRE **VIVIENDAS Y CONSTRUCCIONES**.
- QUE APORTÉIS AL AULA CUALQUIER MATERIAL QUE TENGÁIS SOBRE EL TEMA (CUENTOS, FOTOS, VÍDEOS, MAQUETAS...)

TIENEN QUE TRAER LA INFORMACIÓN CONCRETA QUE SEPAN EXPONER A LOS DEMÁS, CON APOYO DE ALGÚN CARTEL, TEXTO, IMAGEN, LIBRO O CUALQUIER OTRO MATERIAL.

MUCHAS GRACIAS

ESTIMADAS FAMILIAS:

COMENZAMOS UN NUEVO PROYECTO DE TRABAJO: “**LA INDIA**”

PARA ELLO NECESITAMOS VUESTRA COLABORACIÓN:

- QUE INVESTIGUÉIS CON VUESTROS HIJOS SOBRE **GEOGRAFÍA** (RÍOS, MONTAÑAS, CIUDADES, POBLACIÓN, LOCALIZACIÓN EN EL MAPA...)
- QUE APORTÉIS AL AULA CUALQUIER MATERIAL QUE TENGÁIS SOBRE EL TEMA (CUENTOS, FOTOS, VÍDEOS, MAQUETAS...)

TIENEN QUE TRAER LA INFORMACIÓN CONCRETA QUE SEPAN EXPONER A LOS DEMÁS, CON APOYO DE ALGÚN CARTEL, TEXTO, IMAGEN, LIBRO O CUALQUIER OTRO MATERIAL.

MUCHAS GRACIAS

ESTIMADAS FAMILIAS:

COMENZAMOS UN NUEVO PROYECTO DE TRABAJO: “**LA INDIA**”

PARA ELLO NECESITAMOS VUESTRA COLABORACIÓN:

- QUE INVESTIGUÉIS CON VUESTROS HIJOS SOBRE **ANIMALES Y PLANTAS**.
- QUE APORTÉIS AL AULA CUALQUIER MATERIAL QUE TENGÁIS SOBRE EL TEMA (CUENTOS, FOTOS, VÍDEOS, MAQUETAS...)

TIENEN QUE TRAER LA INFORMACIÓN CONCRETA QUE SEPAN EXPONER A LOS DEMÁS, CON APOYO DE ALGÚN CARTEL, TEXTO, IMAGEN, LIBRO O CUALQUIER OTRO MATERIAL.

MUCHAS GRACIAS

6.3. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD I: “SUKHĪ Y SMĀRTA”



Queridos niños y niñas de la clase de



Somos Sukhī y Smārta, un niño y una niña que nos hemos perdido y no recordamos dónde vivimos. Necesitamos que nos ayudéis a encontrar nuestro hogar, pero para ello debéis averiguar de dónde venimos y cuál es nuestra cultura.

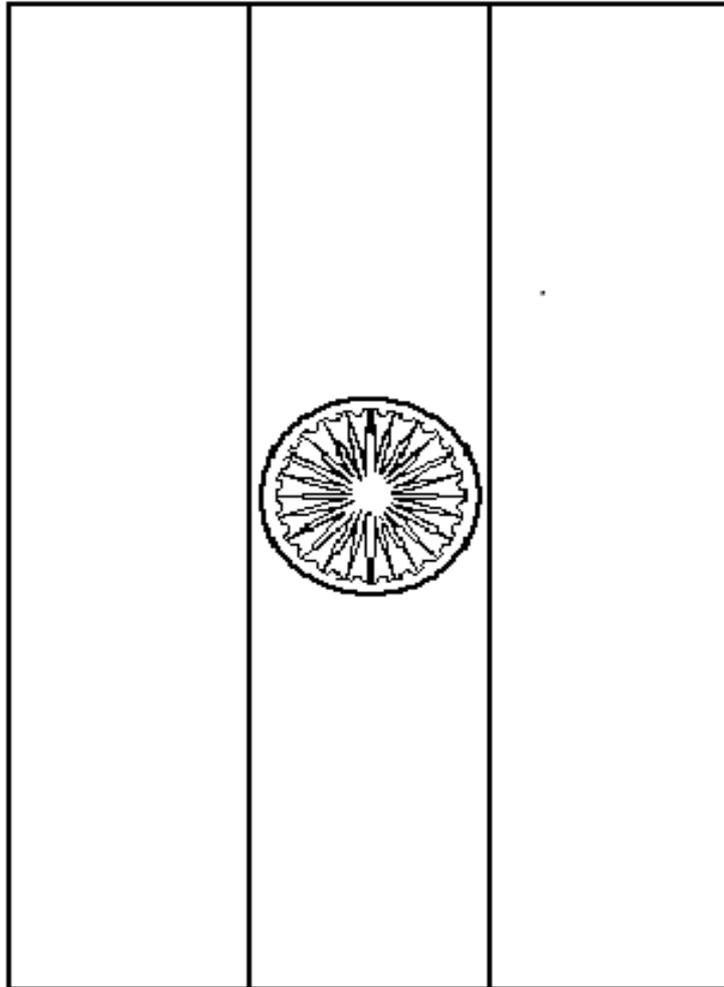
Si trabajáis bien, iréis recibiendo recompensas, y las guardaréis en esta caja que os hemos dejado. Cuando consigáis todas las recompensas, os llegará una pieza de puzle; más adelante os contarán unos amigos para qué son las piezas. ¡¡Qué misterio!!

Un saludo amigos y trabajad mucho.

LOCALIZO ESPAÑA Y LA INDIA EN EL MAPAMUNDI



LA BANDERA DE LA INDIA

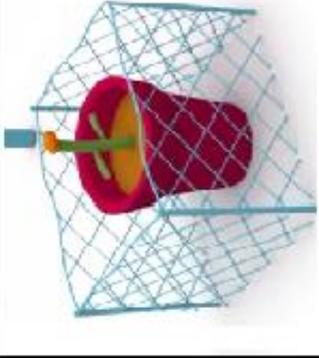
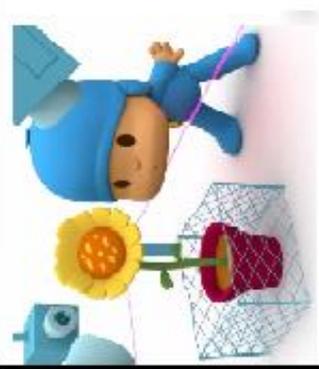


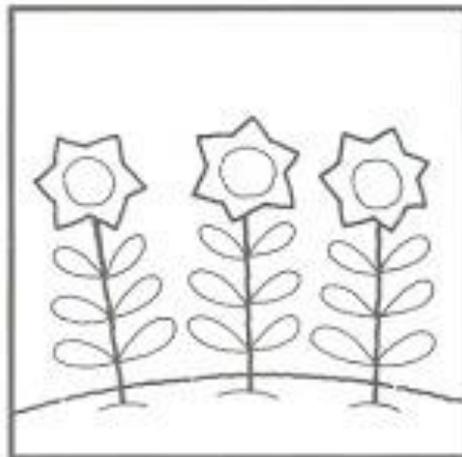
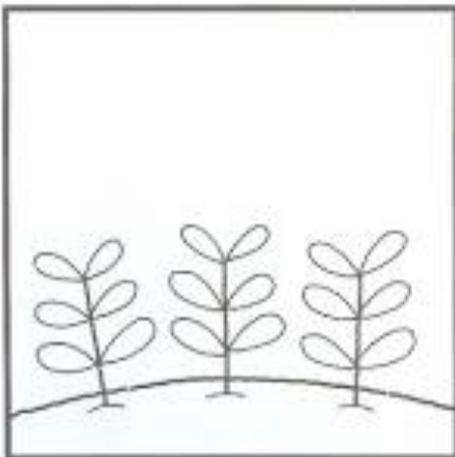
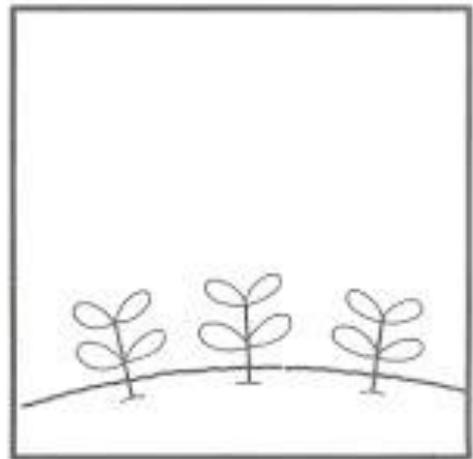
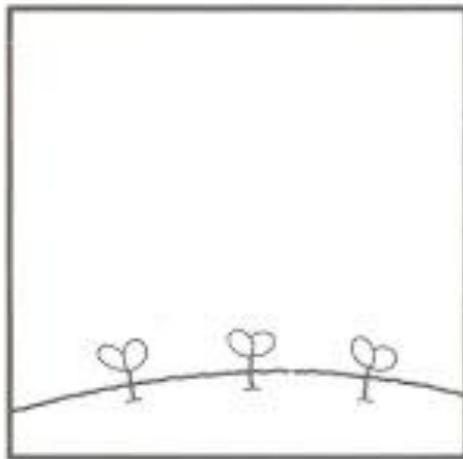
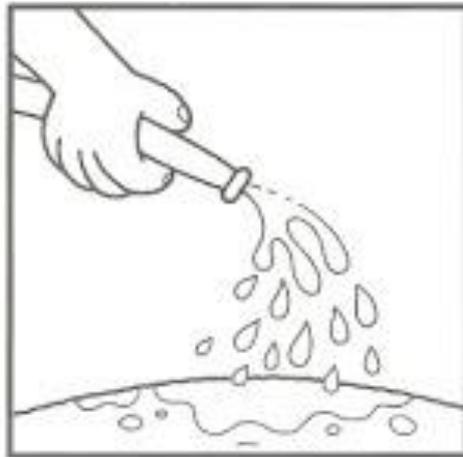
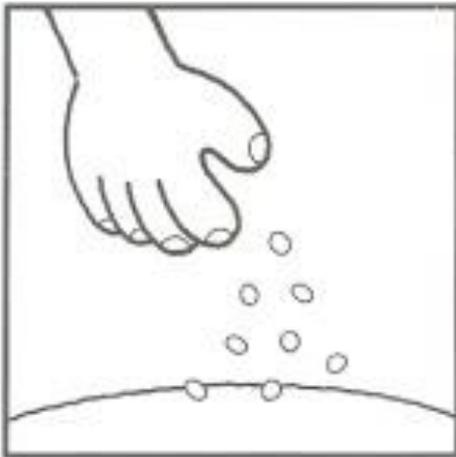
Tiene ___ colores,
por eso se llama
"*tiranga*".

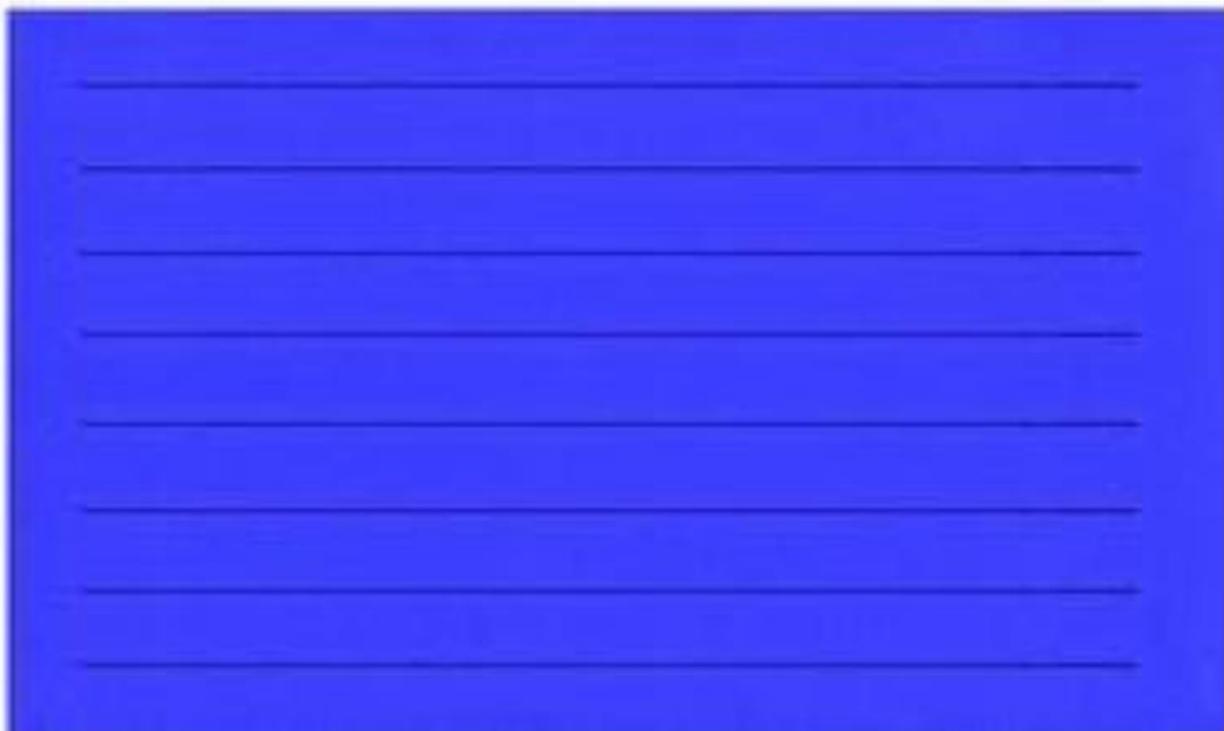
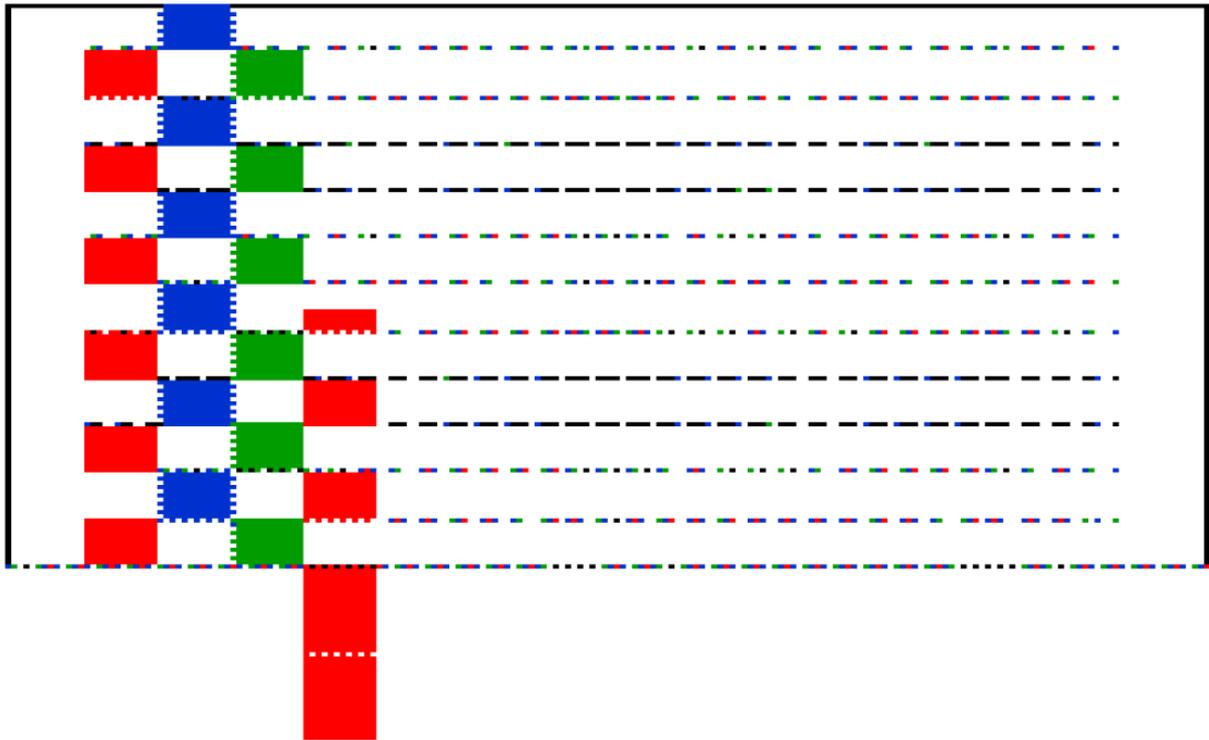
Tiene una rueda en
el centro de
color ○

6.4. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD II: “EL ALGODÓN”

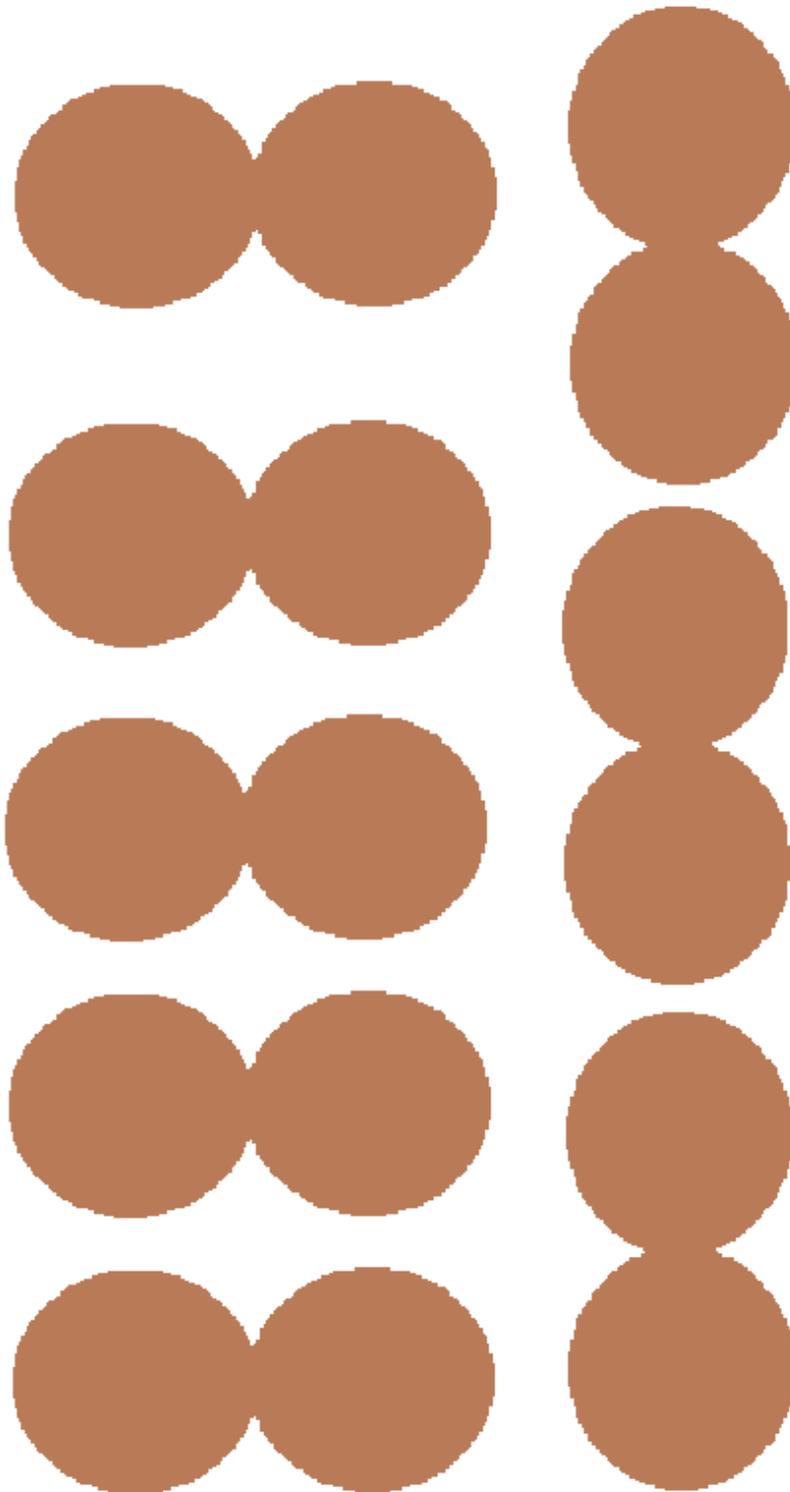
¿CÓMO NACEN LAS PLANTAS?

1	
2	
3	
4	



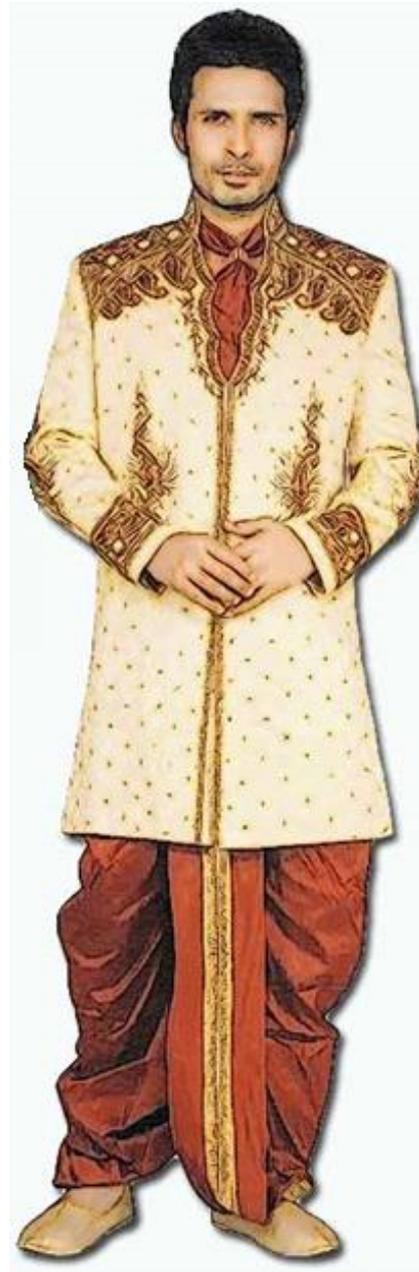


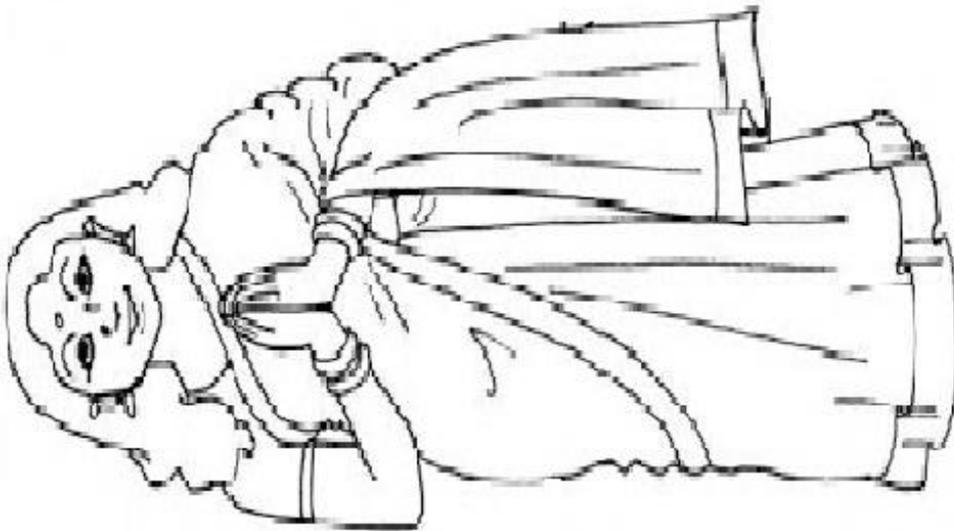
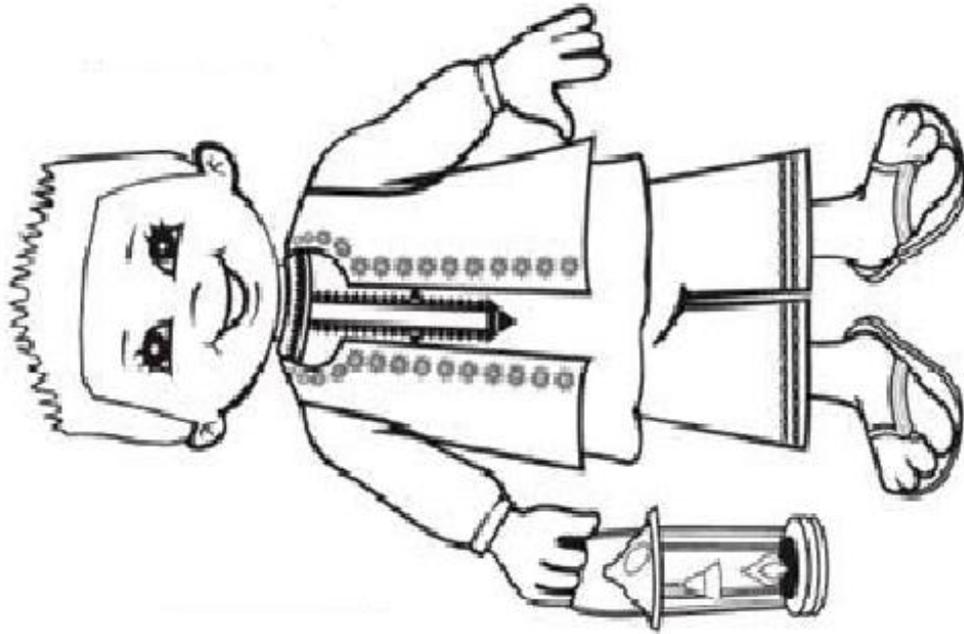
6.5. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD III: “NUESTRA PLANTA DE ALGODÓN”





6.6. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD IV: “LAS VESTIMENTAS”





6.7. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD V: “CUENTO: EL TIGRE, EL BRACMÁN Y EL CHACAL”

Hubo una vez un tigre que cayó en una trampa. En vano trató de salir por entre los barrotes; tuvo que darse por vencido y lo proclamó con fuertes rugidos.

Por casualidad un bracmán pasaba por allí y al verle el tigre le dijo:

- Por favor, venerable santo, ayúdame a salir.

- De ninguna manera, amigo mío -replicó el bracmán.- Si lo hiciese me devorarías.

- No lo haré -aseguró el tigre.- Al contrario, te quedará eternamente agradecido y seré tu esclavo.

Tantas fueron las lágrimas que vertió el tigre, que el santo hombre se compadeció de su infortunio y consintió en abrir la trampa.

Libre, el tigre saltó sobre el bracmán, y le dijo:

- ¡Qué estúpido has sido! ¿Quién puede impedirme devorarte en un momento? He estado encerrado mucho tiempo y me muero de hambre.

En vano intentó el bracmán convencerle de lo injusto de su sentencia; la única cosa que logró fue que el juez se atuviera al juicio de las tres primeras cosas a quienes el bracmán interrogara. Si éstas decidían que la condena era injusta, el tigre no lo devoraría.

El bracmán interrogó primero a una acacia, pero el árbol le contestó fríamente:

- ¿De qué te quejas? ¿No doy yo sombra a los cansados pastores y sin embargo ellos arrancan mis ramas para alimentar el ganado? No llores; sé hombre.

El bracmán siguió su camino hasta encontrar un cebú que hacía girar una noria. Sin embargo, la respuesta que obtuvo no fue mejor que la anterior.

- ¡Eres un imbécil si confías en la gratitud! ¡Fíjate en mí! Mientras he dado leche me han alimentado a cuerpo de rey, pero ahora que ya no sirvo para ello, me atan a esta noria que terminará conmigo.

El bracmán reanudó la marcha por la carretera, a la cual preguntó su opinión acerca del caso.

- Lo encuentro muy natural, santo padre -replicó la carretera.- Lo que no encuentro natural es que vos, esperaseis otro pago. ¡Fijaos en mí! Soy útil a todos, ricos y pobres, grandes y

pequeños, y ¿qué obtengo de ello? Que me abran profundos surcos en mi carne y me tiren los residuos de sus comidas.

El bracmán, abatido, apartóse del camino. En esto tropezó con un chacal que le preguntó:

- ¿Qué os ocurre, santo bracmán? Parecéis como un pez fuera del agua.

El bracmán explicó al chacal lo que le ocurría.

- ¡Qué historia tan enredada! -exclamó el chacal.- ¿Queréis repetírmela de nuevo, a fin de que me haga cargo de todo lo que ha pasado?

El bracmán repitió su historia, pero el chacal movió la cabeza indicando que no entendía aún.

- Es muy extraño -murmuró,- pero me da la impresión de que me entra por un oído y me sale por otro. Será mejor que vayamos al sitio donde ha ocurrido eso y así, tal vez, pueda entenderlo mejor.

Regresaron, pues, junto a la trampa en donde el tigre esperaba el regreso del bracmán.

- Has tardado mucho -le reconvino.- Pero en fin, te perdono. Dispónete a servirme de cena.

- Dadme unos minutos -pidió el bracmán.- Quisiera explicar al chacal cómo ha ocurrido la cosa. Es un poco duro de cabeza y no me ha entendido bien.

El tigre consintió en ello y el bracmán empezó de nuevo la historia, sin omitir detalle alguno.

- ¡Qué cabeza la mía! -dijo el chacal, apretándose las sienas.- Repetid otra vez ese cuento. Vos estabais en la trampa, y en esto aparece el tigre...

- ¡Idiota! exclamó el tigre.- Yo era quien estaba dentro de la trampa.

- ¡Sí, sí, claro, ya comprendo! Yo estaba dentro de la trampa y... -el chacal se apretó de nuevo las sienas.- ¡No, no era yo! ¡No sé cómo tengo el cerebro! El tigre había caído dentro del bracmán y llegó la jaula... ¡No, tampoco es esto!

- ¡Claro que no! -rugió el tigre, enfadado por la estupidez del chacal.- Te lo voy a explicar gráficamente, con detalles. Yo soy el tigre, ¿me entiendes?

- Sí, señor tigre.

- Este es el bracmán.

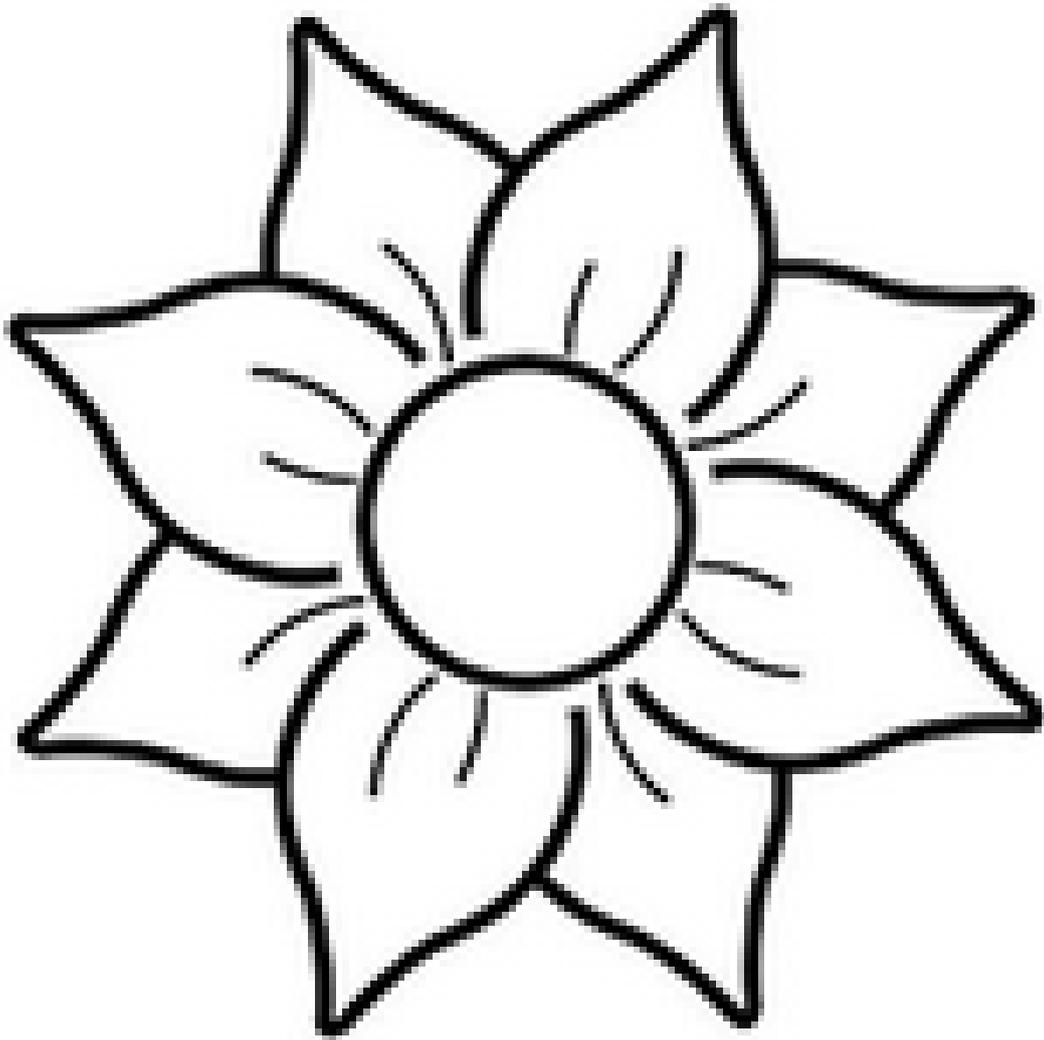
- Sí, señor tigre,

- Yo estaba dentro de la trampa. Yo, ¿entiendes?
- Sí... No... no le entiendo mucho, ¿podría...?
- ¿Qué? -aulló impaciente el tigre.
- ¿Podría explicarme cómo cayó en la trampa?
- ¿Cómo? Pues como se cae en una trampa.
- No, no, así no nos entenderemos. La cabeza vuelve a darme vueltas. ¿Cuál es la manera de caer dentro de una trampa?

Al oír esto el tigre agotó la paciencia y saltando dentro de la trampa gritó:

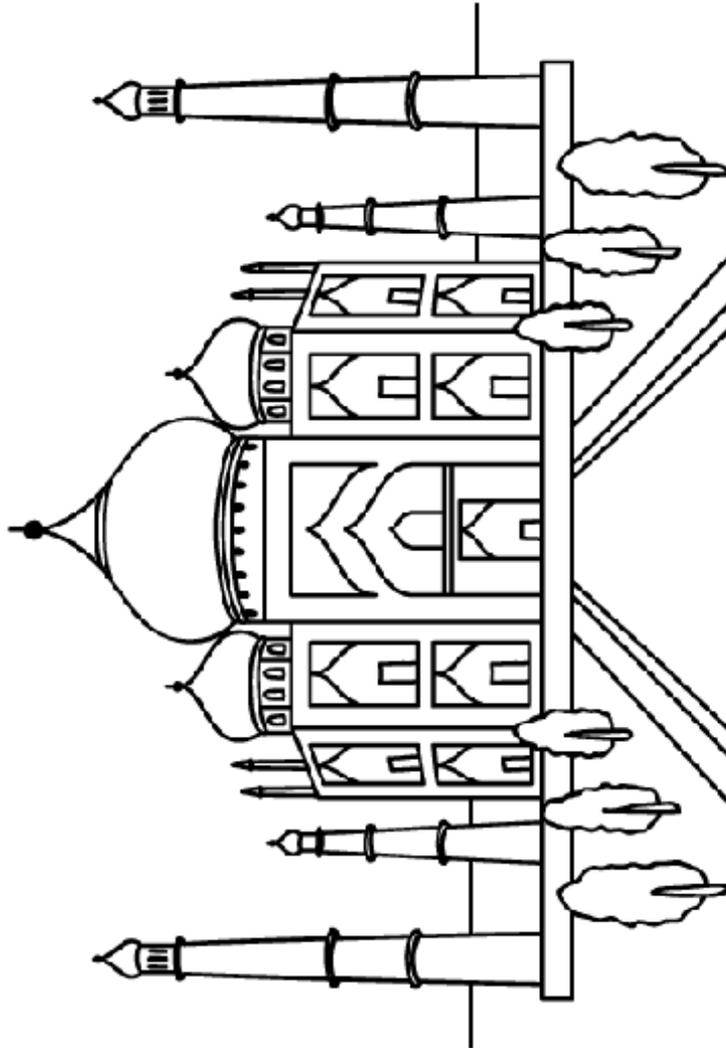
- ¡Esta! ¿Has entendido ahora cómo es?
- Perfectamente -sonrió el chacal, y cerrando diestramente la puerta, añadió:
- Con vuestro permiso, señor tigre, os diré que ahora las cosas quedan como antes y podréis reflexionar acerca de la conveniencia de cumplir la palabra que se da.

6.8. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD VI: “LA FLOR DE LOTO”



6.9. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD IX: “LA CLASE ES EL TAJ MAHAL”

¿CÓMO SE LLAMA ESTE EDIFICIO?

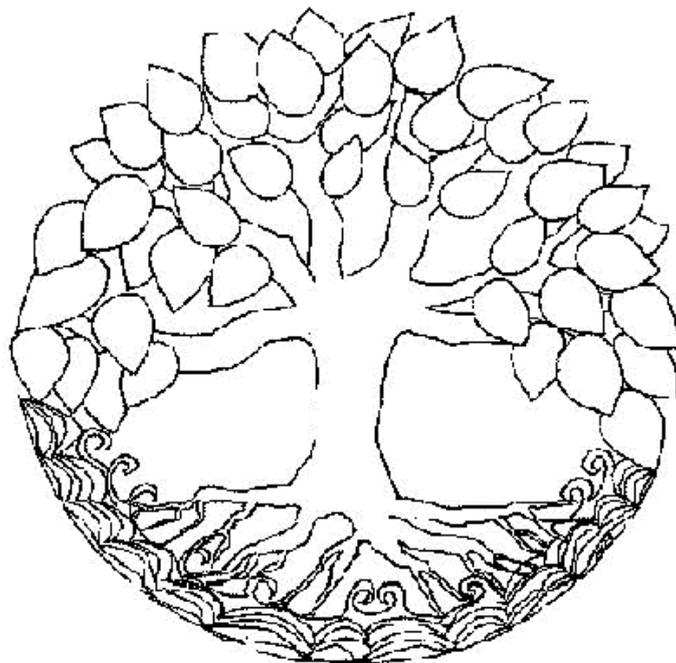


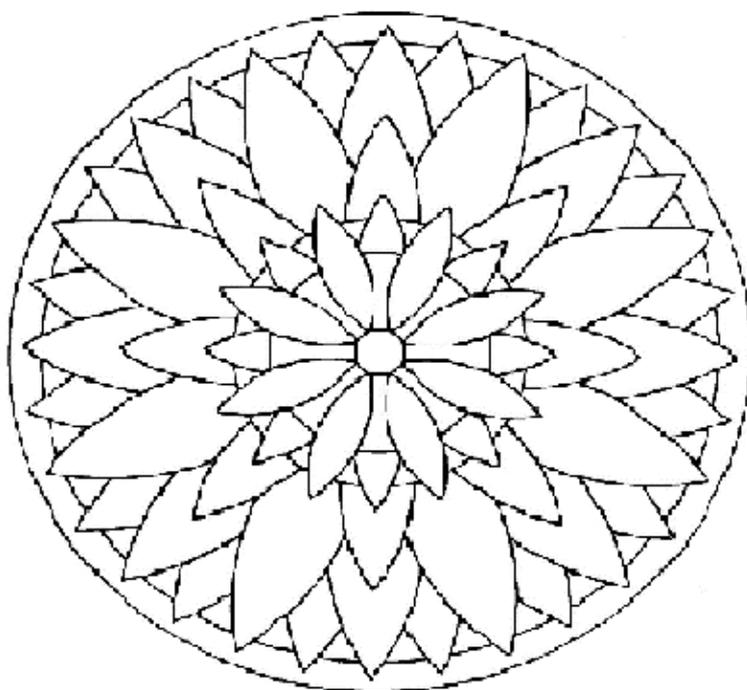
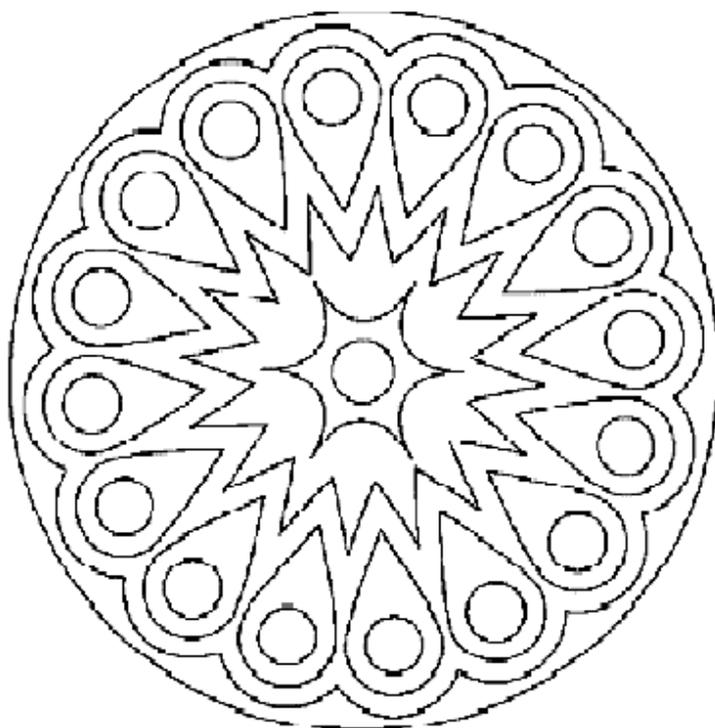
--	--	--

--	--	--	--	--

TAJ MAHAL

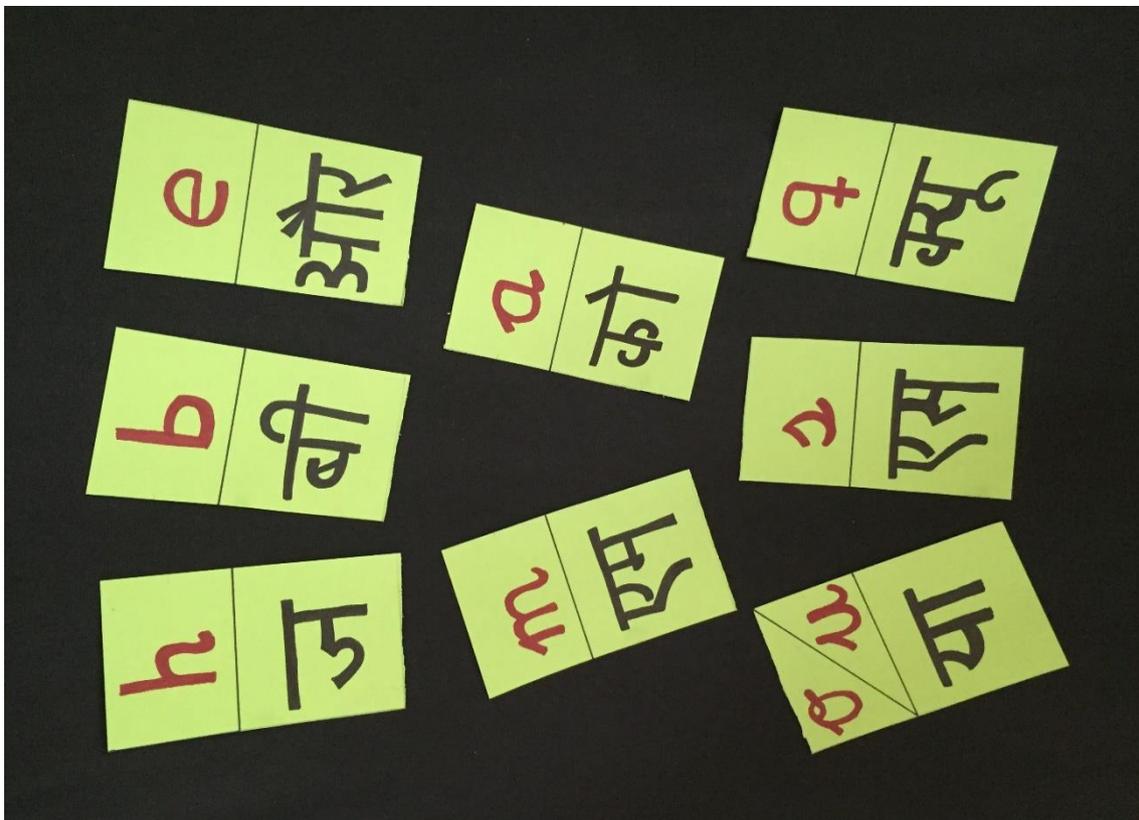
6.10. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD X: “MANDALA”

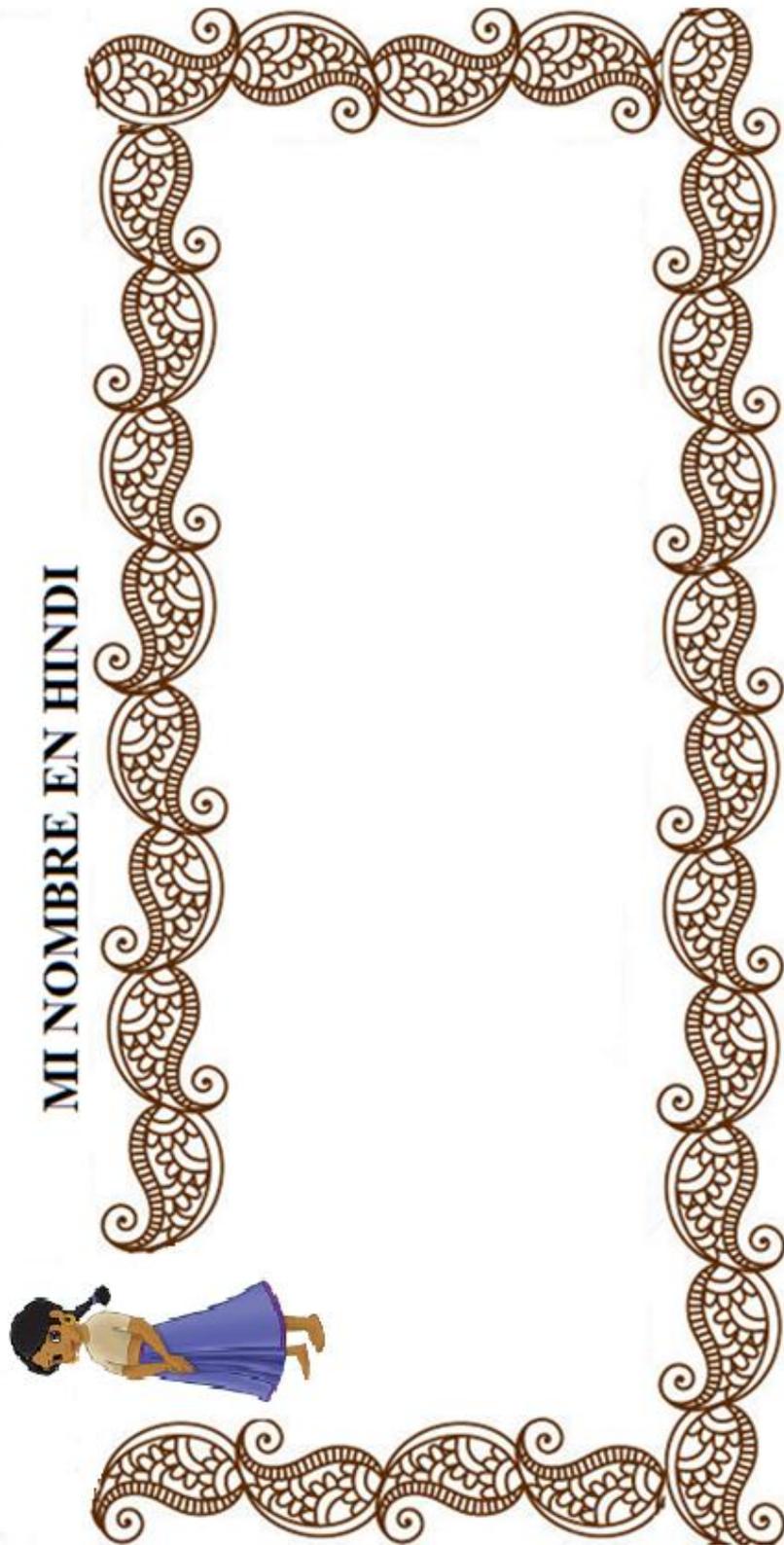


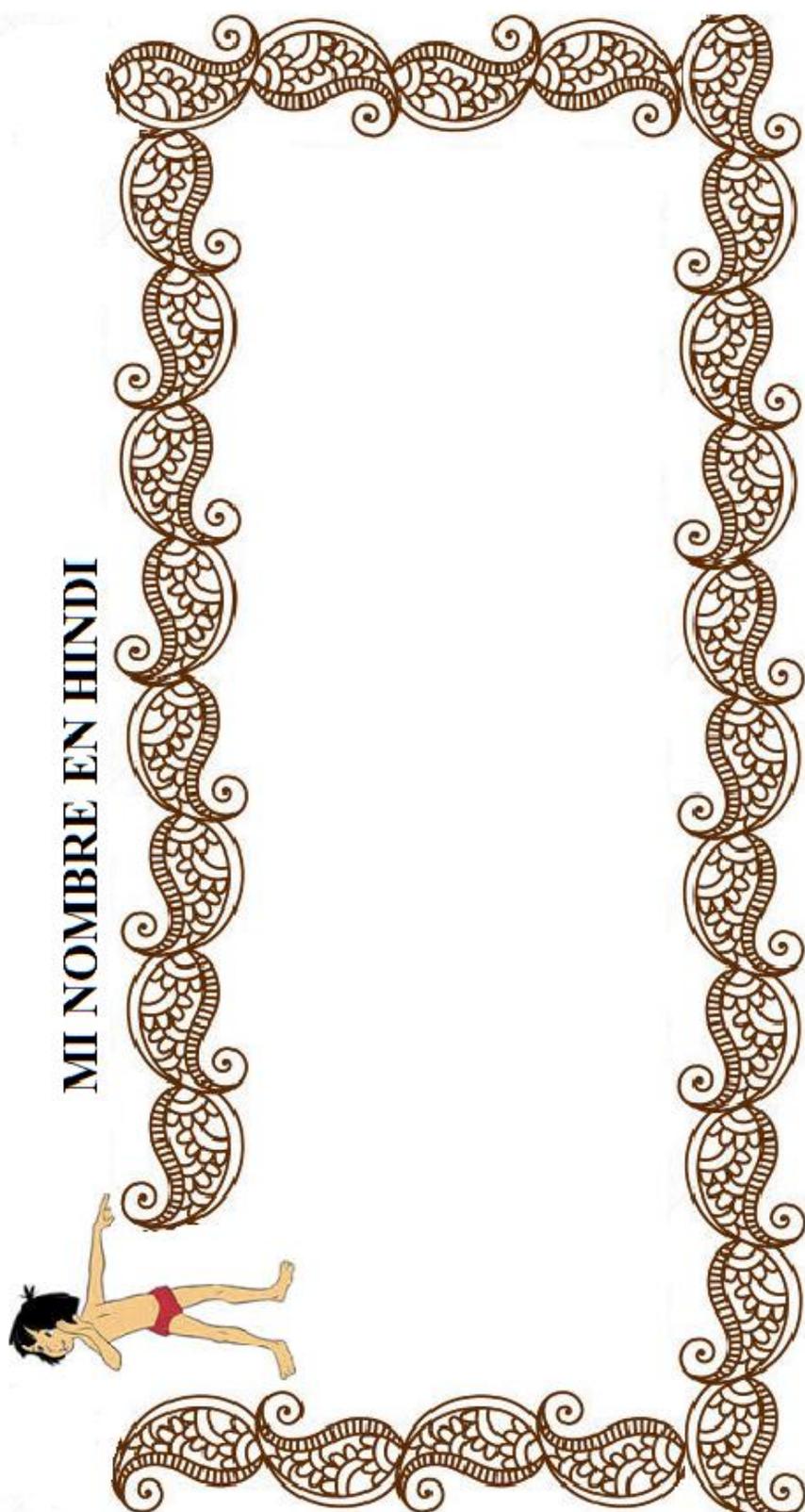


6.11. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XII: “MI NOMBRE EN HINDI”

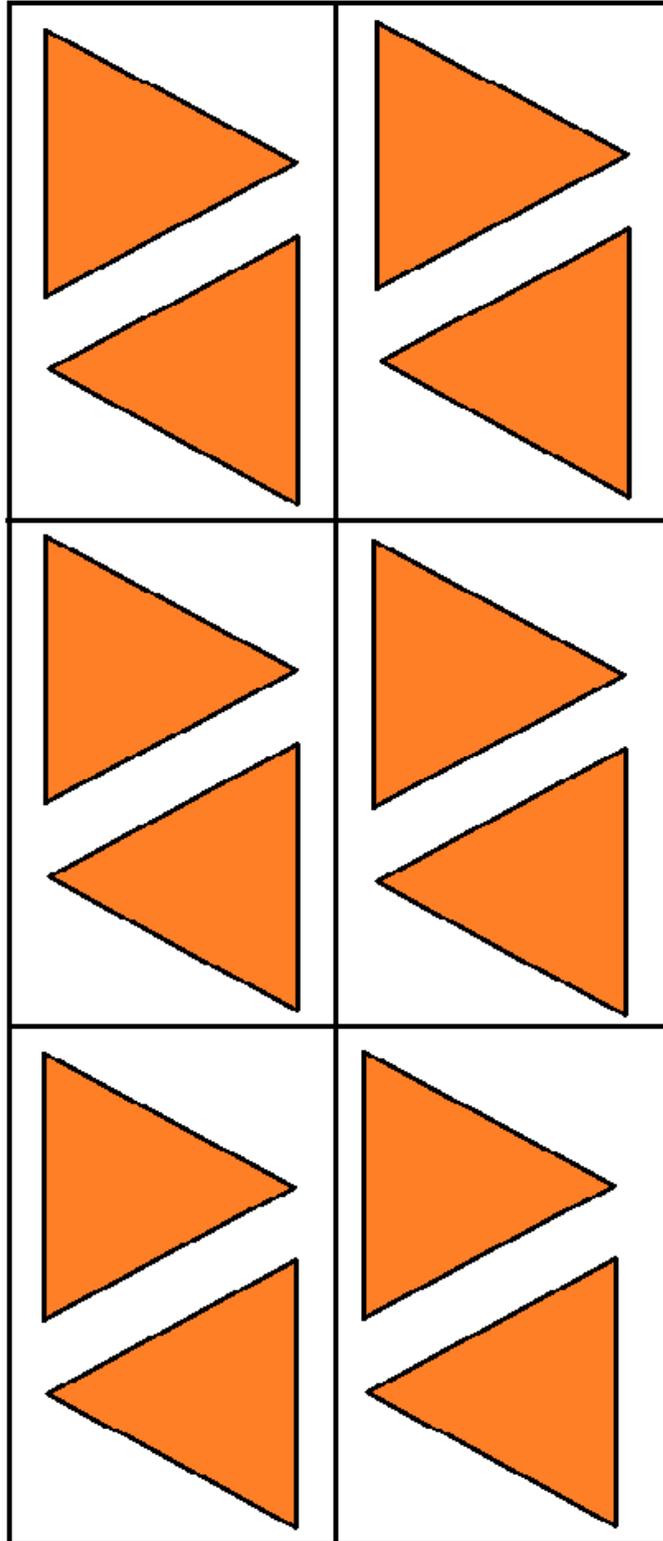
ABECEDARIO HINDI	a	को	f	एफ	k	क	कश्मीर	२	आर		
	e	और	i	इ	जम्भू	३	पी				
	d	घ	l	ल	मैं	४	या	x	एक्स		
	c	सी	h	ह	डि	म	एम	v	वी		
	b	बी	g	जी	५	एल	६	एस			





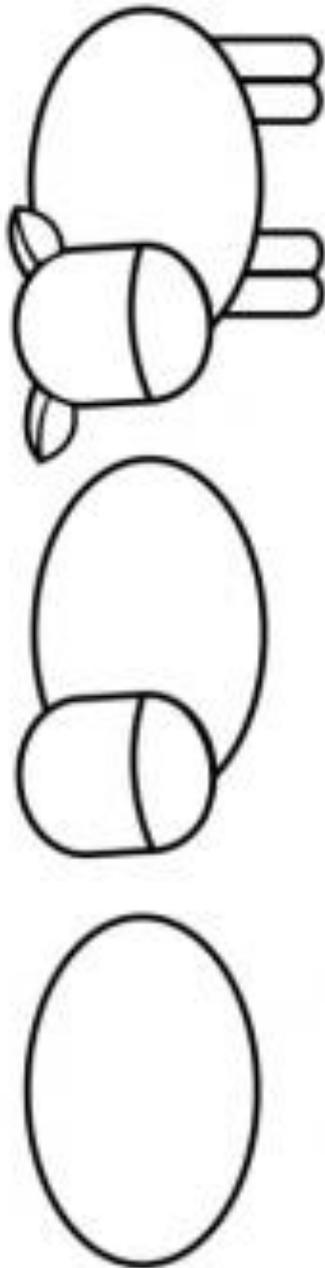


6.12. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XIII: “EL TIGRE DE BENGALA”





6.13. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XIV: “LA VACA, UN ANIMAL SAGRADO”

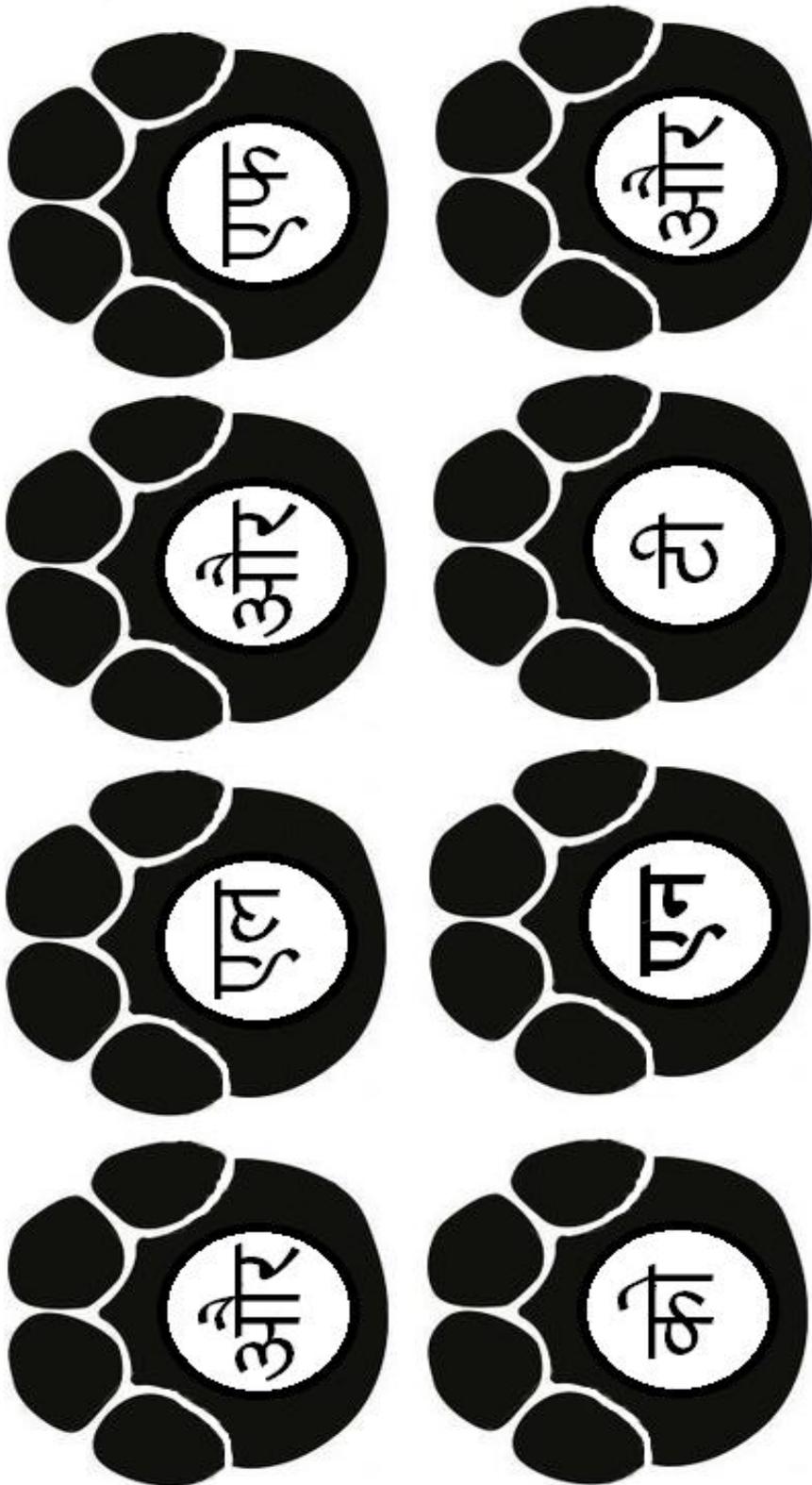


¿CUÁL ES EL ANIMAL SAGRADO?

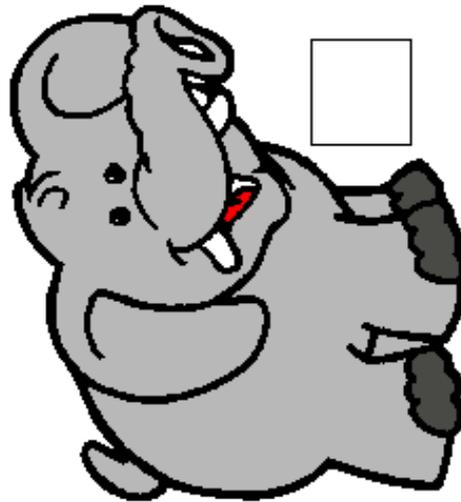
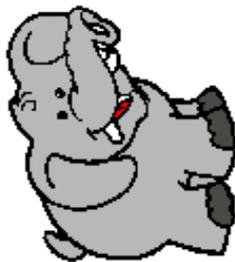
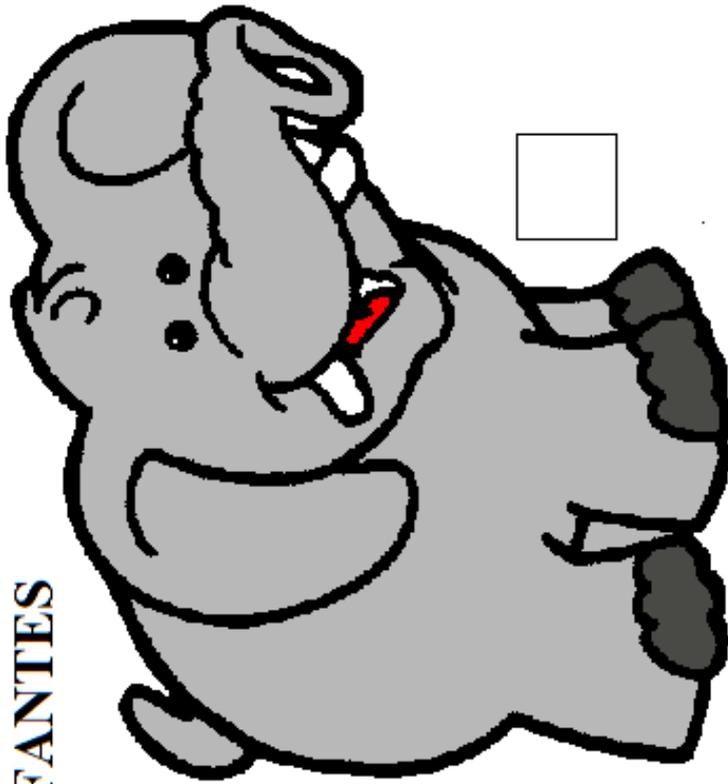
1º		3º	
	2º		6º
			5º
			4º

LA VACA

6.14. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XV: “HUELLAS MISTERIOSAS”



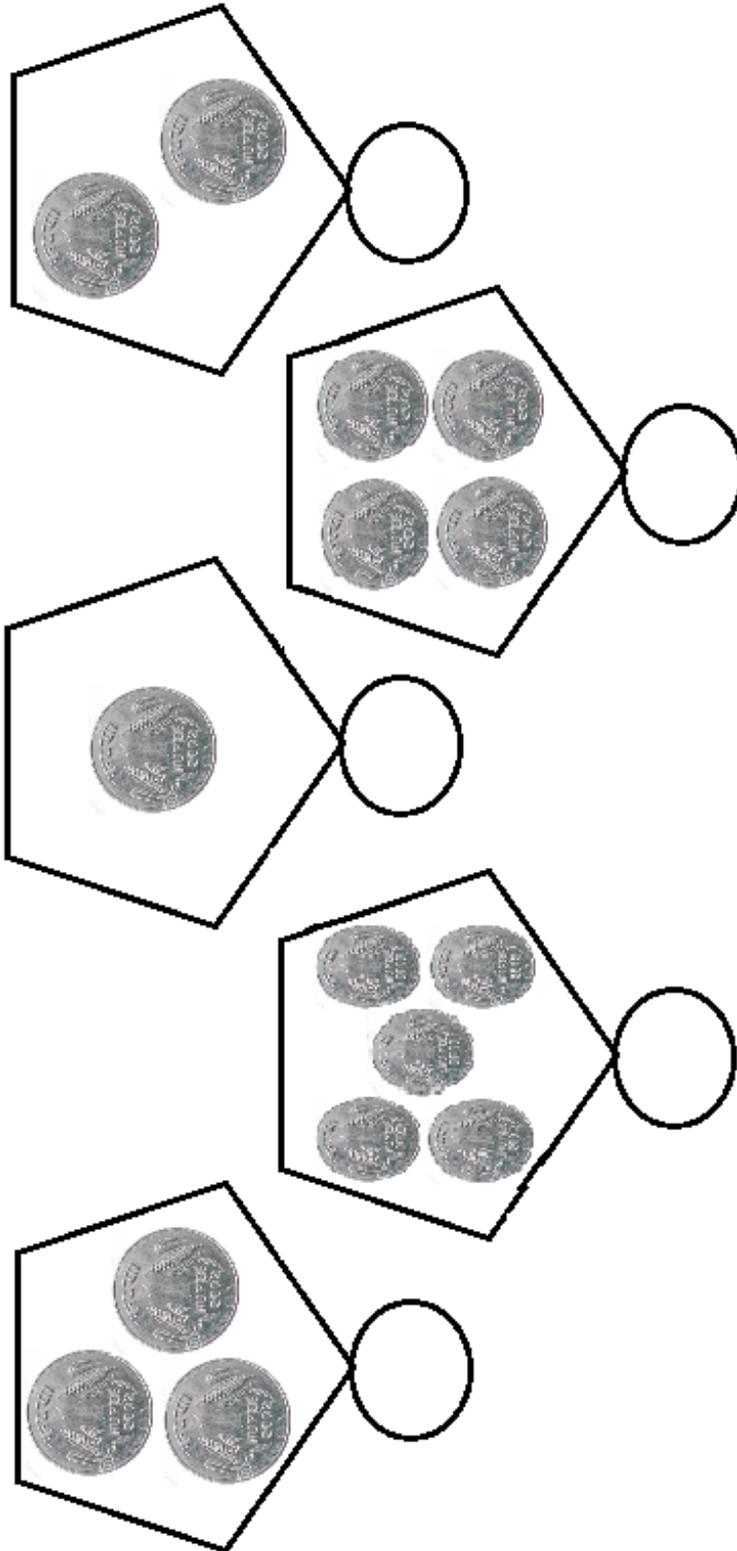
ORDENO ELEFANTES



6.15. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XVI: “LAS RUPIAS”



¿CUÁNTAS RUPIAS HAY?



6.16. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XVII: “RESTAURANTE HINDÚ”

Receta de CHANA MASALA (Raciones para 2 ó 3 personas)

- TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 minutos
- COCCIÓN: 25 minutos
- TOTAL: 30 minutos

Ingredientes:

- 160 gramos de garbanzos crudos o 400 gramos de garbanzos cocidos
- 3 dientes de ajo
- 1 cebolla
- 1 cucharadita de jengibre fresco
- 170 gramos de concentrado de tomate
- 1 cucharadita de garam masala
- 1 cucharadita de semillas de cilantro
- 1 cucharadita de cúrcuma
- 1 cucharadita de comino
- 1 cayena (opcional)
- 2 cucharadas de cilantro fresco para decorar (opcional)
- 2 tazas de agua o del caldo de cocción de los garbanzos (500 mililitros)
- Aceite de oliva virgen extra
- Sal y pimienta negra al gusto

Preparación:

1. Podemos usar **garbanzos** de bote o cocer los garbanzos. Si optamos por esta última opción, tenemos que dejar los garbanzos en **remojo entre 8 y 12 horas** en abundante agua. A diferencia de otras legumbres, los garbanzos deben echarse en la olla cuando el agua esté hirviendo, dejamos **cocer durante 2 horas** y le añadimos la sal al final.
2. En una sartén ponemos aceite de oliva y **freímos los ajos, el jengibre y la cebolla muy picados**.
3. Cuando empiecen a dorarse **añadimos el concentrado de tomate y las especias** (el garam masala, las semillas de cilantro, la cúrcuma, el comino, la cayena, la sal y la pimienta negra). Añadimos una **taza de agua** o caldo de cocción y dejamos a **fuego medio** unos **5 ó 10 minutos** hasta que se **reduzca** y espese.

4. Pasado ese tiempo *añadimos los garbanzos, otra taza de líquido y dejamos unos 15 minutos *de nuevo a fuego medio para que se integren todos los sabores. Cuando esté listo emplatamos y le echamos por encima un poco de **cilantro fresco** para decorar.

MENÚ DEL DÍA



6.17. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XVIII: “YOGUR DE LA INDIA”

Ingredientes:

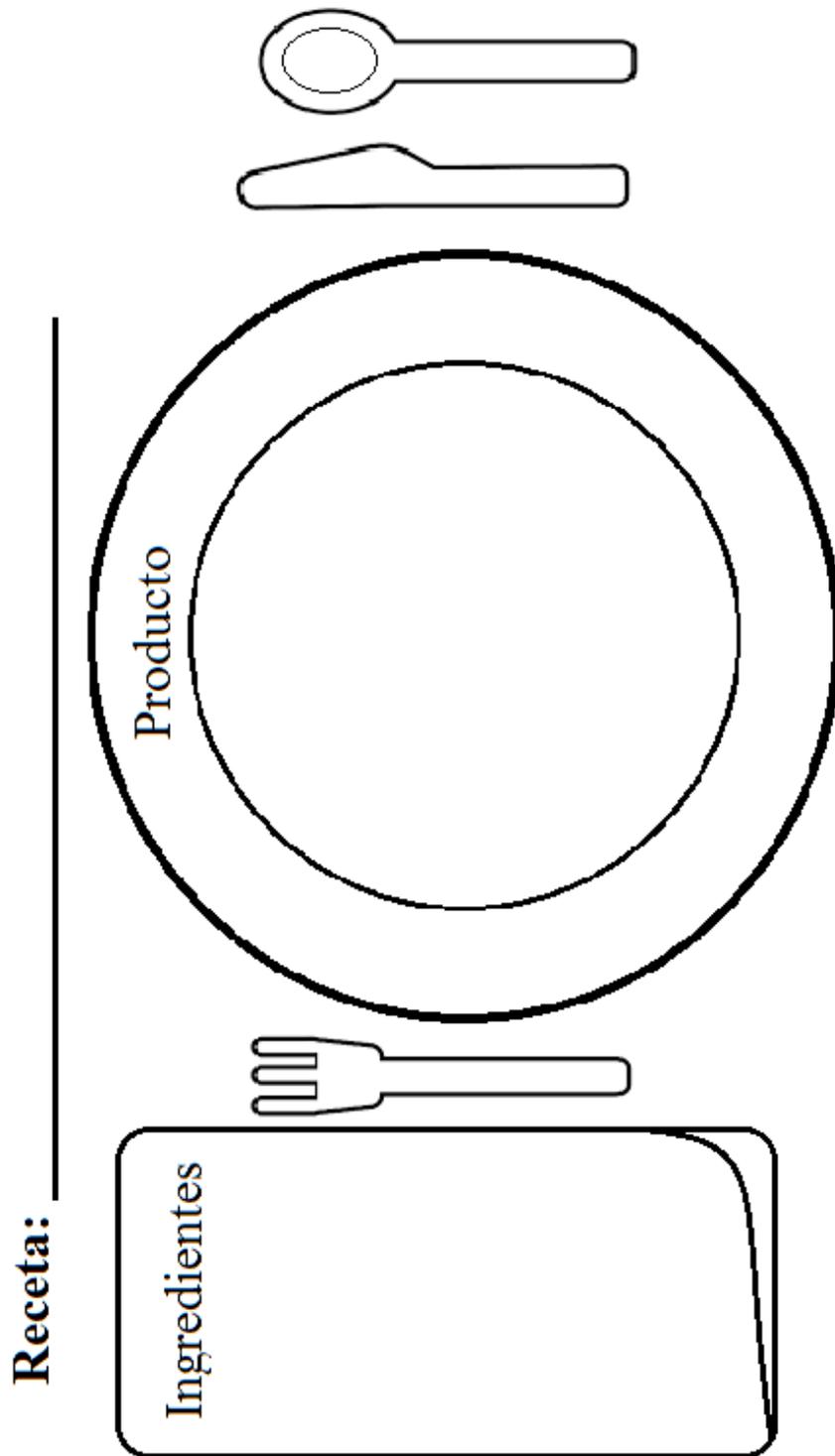
- Un poco de azafrán.
- 4 cucharadas soperas de leche templada.
- 150g de yogur griego natural.
- Una cucharada sobera de nata líquida.
- Nuez moscada.

Preparación:

1. Se coloca el azafrán en la leche tibia y se deja unos minutos en remojo.
2. Mientras, se mezcla en un bol el yogur griego, la nata, la miel y se echa un poco de nuez moscada.
3. A continuación se juntan todas las cosas

¡YA ESTÁ LISTO PARA COMER!

A modo de decoración se puede hacer una cara; pon una fresa de boca y dos arándanos de ojos.



6.18. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XIX: “COLLAR DE BOTONES”



**6.19. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XXII: “LA DIOSA
LAKSHMI POOJA”**

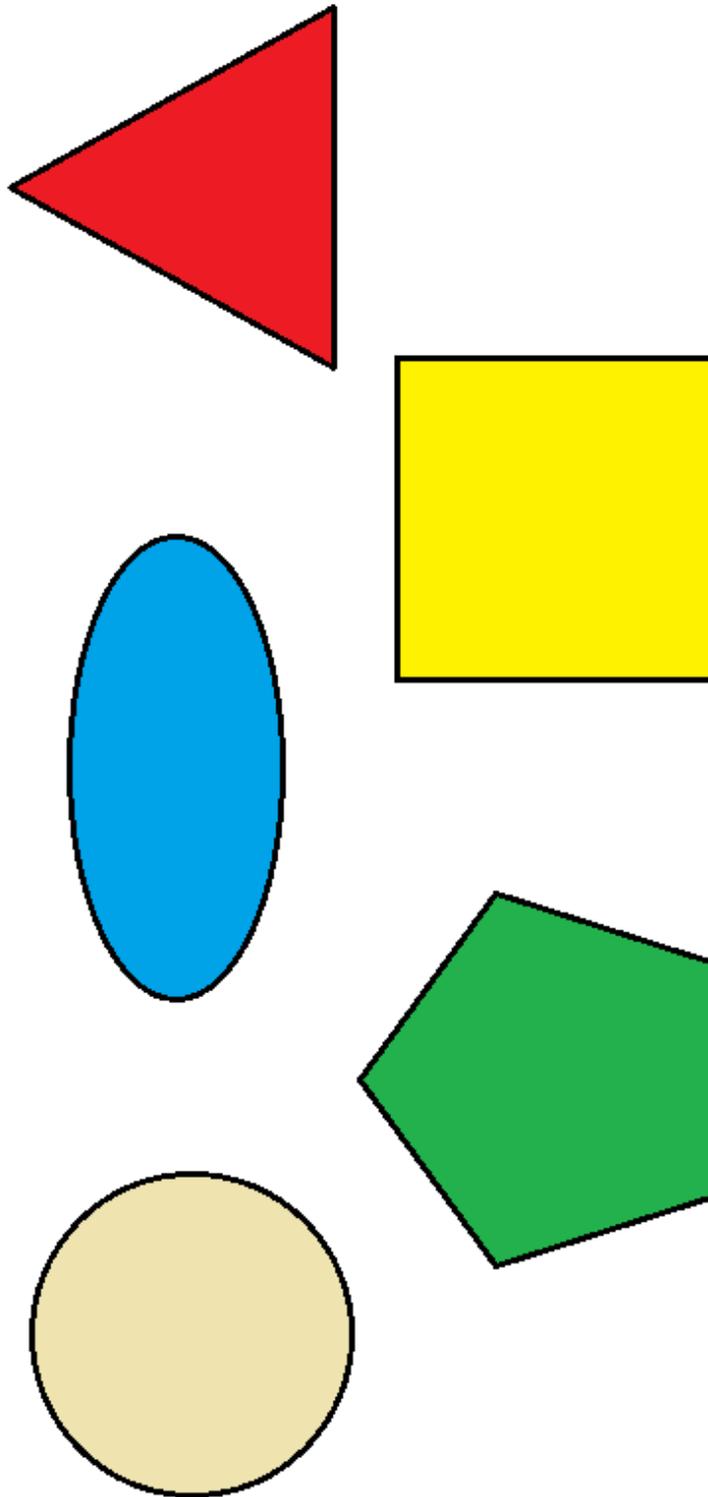


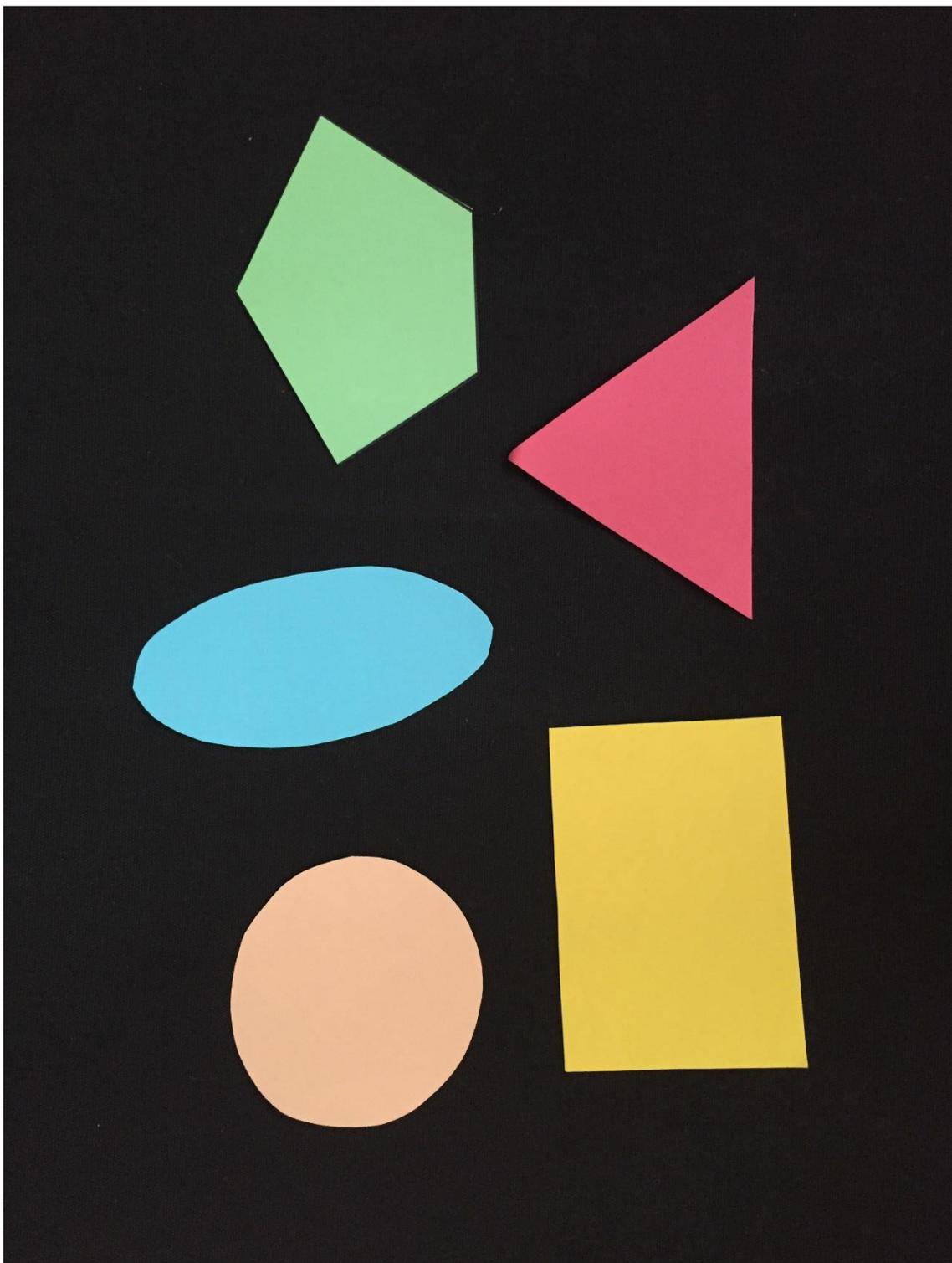
LA DIOSA LAKSHMI POOJA



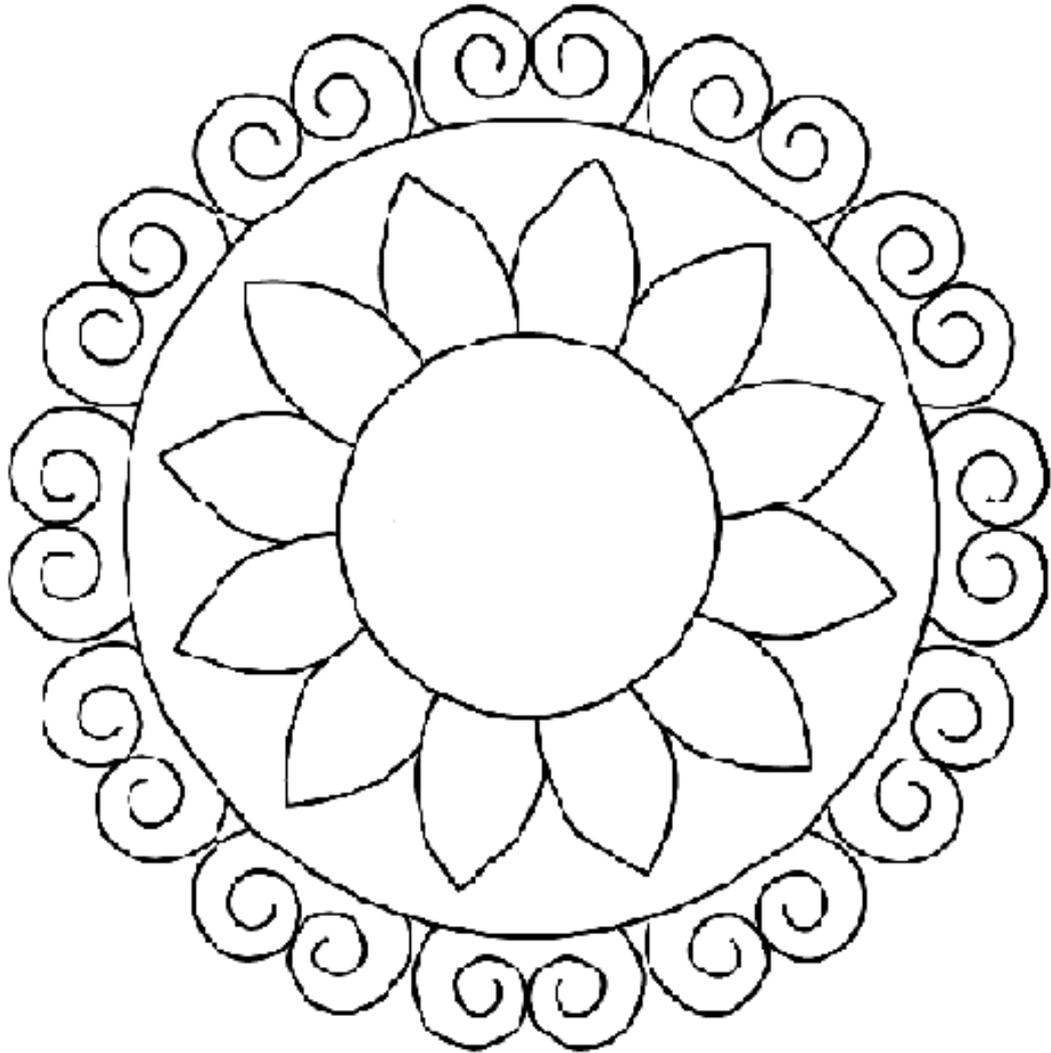
Es la diosa de la
belleza y de la
buena suerte

6.20. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XXIII: “PATRONES RANGOLI”

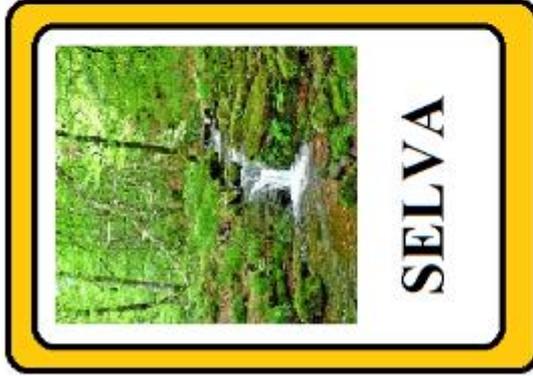
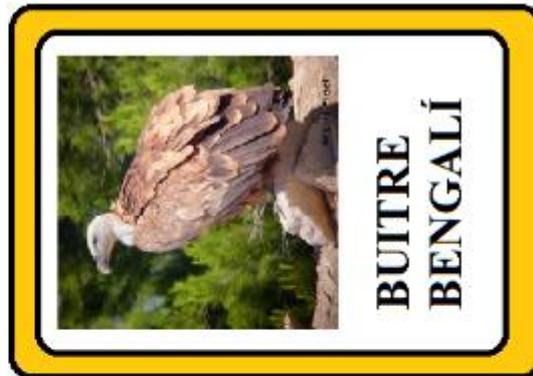
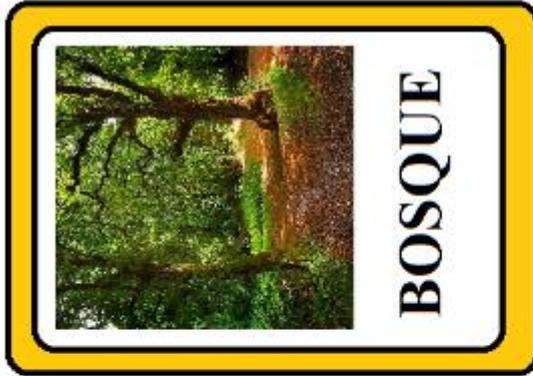
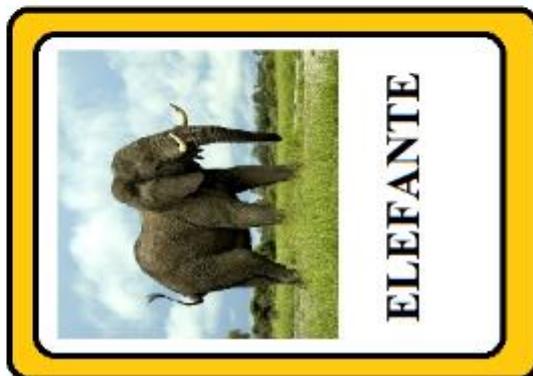
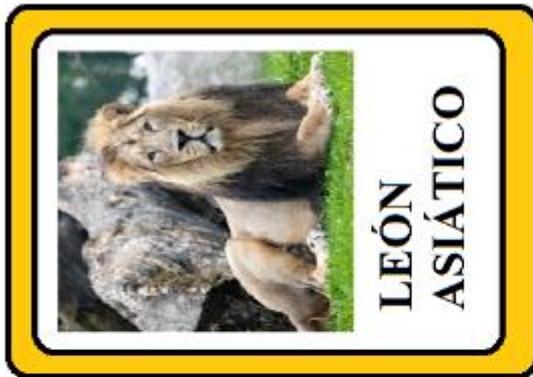


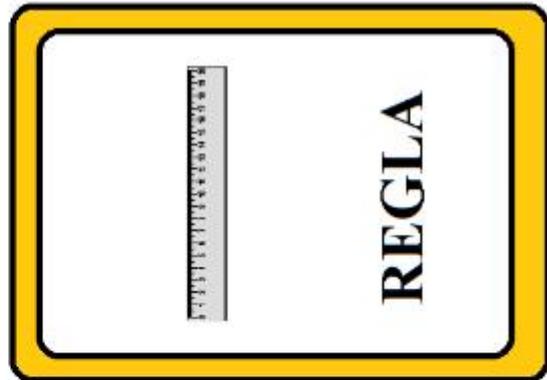
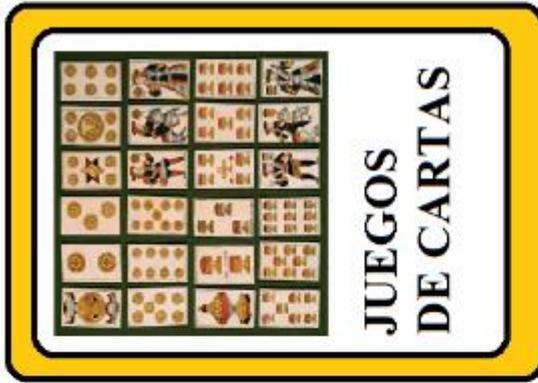


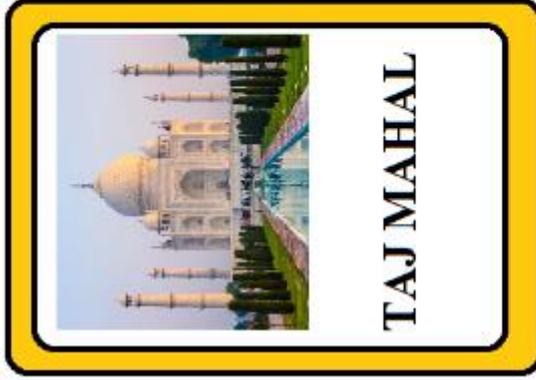
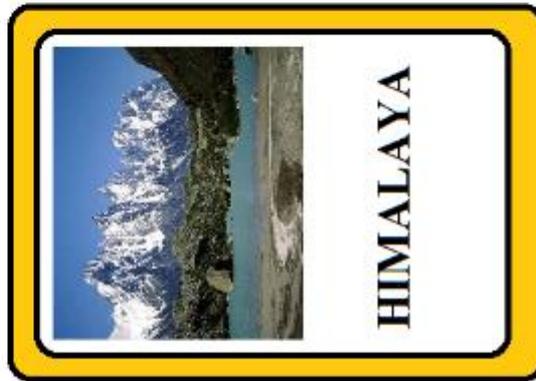
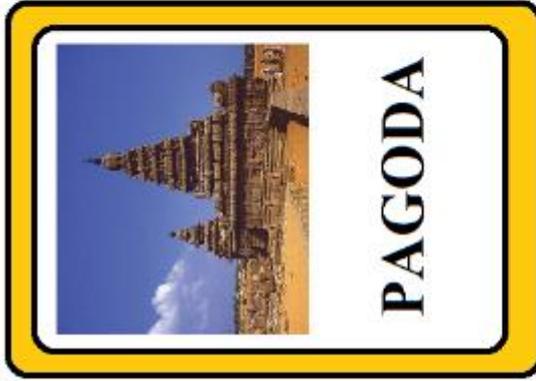
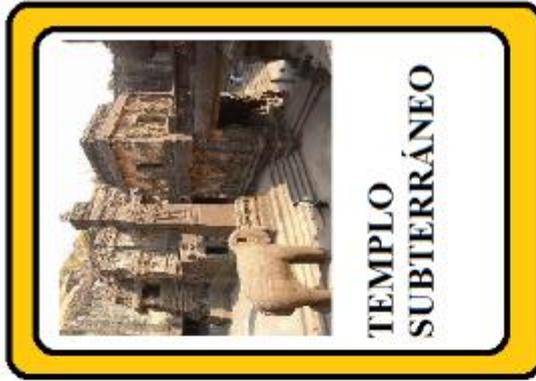
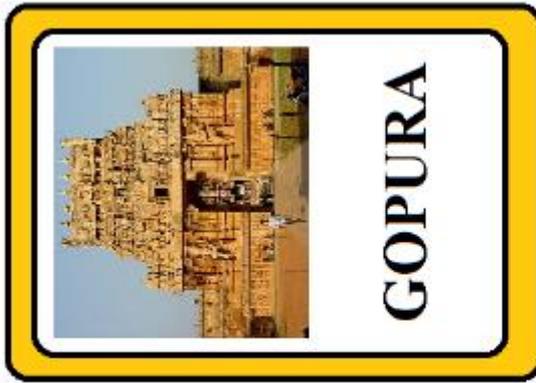
MI PROPIO RANGOLI

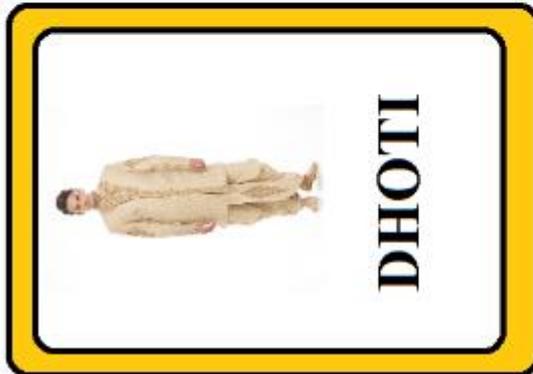
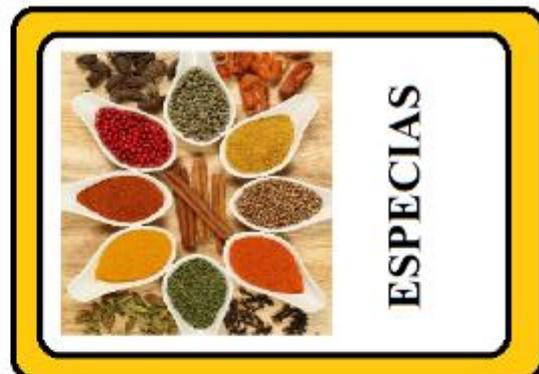
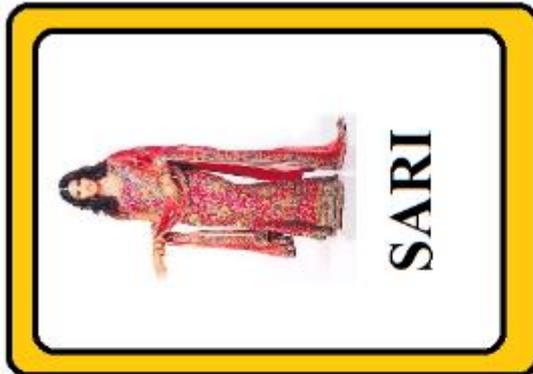
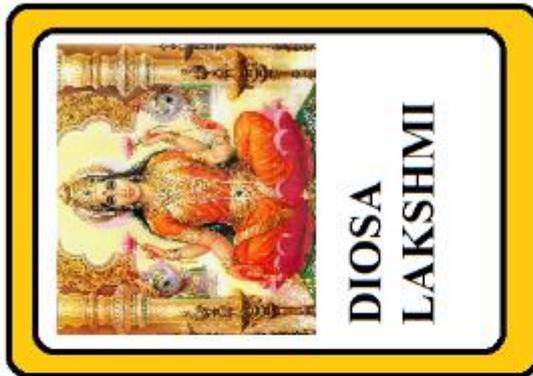


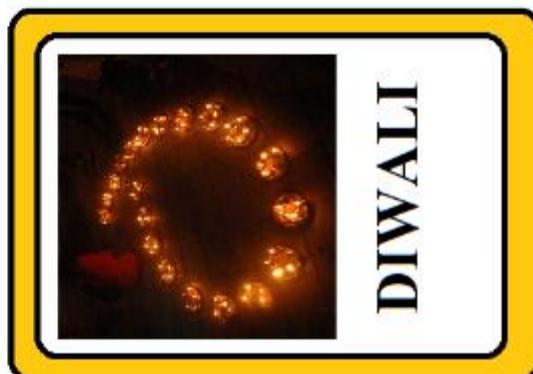
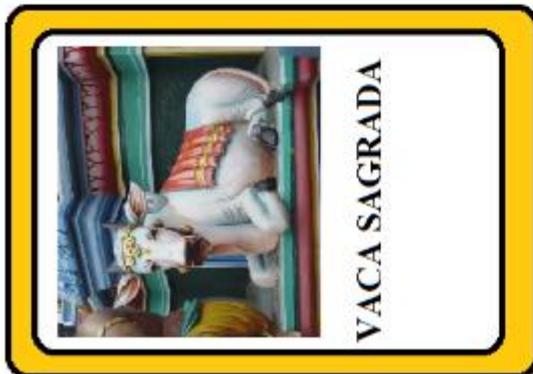
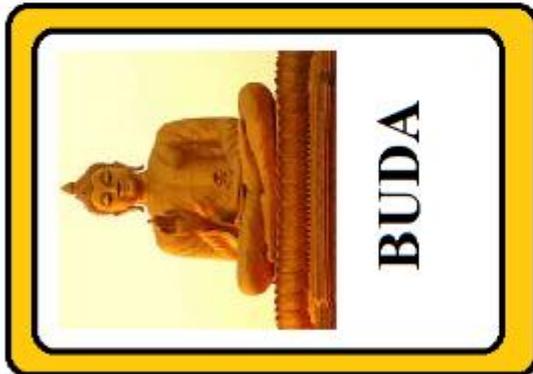
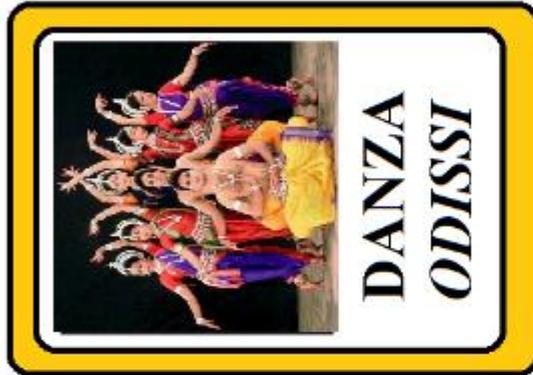
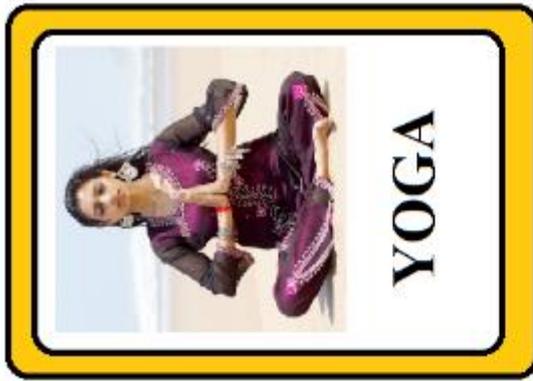
6.21. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XXV: “BITS DE INTELIGENCIA SOBRE LA INDIA”











6.22. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XXVII: “DIWALI”



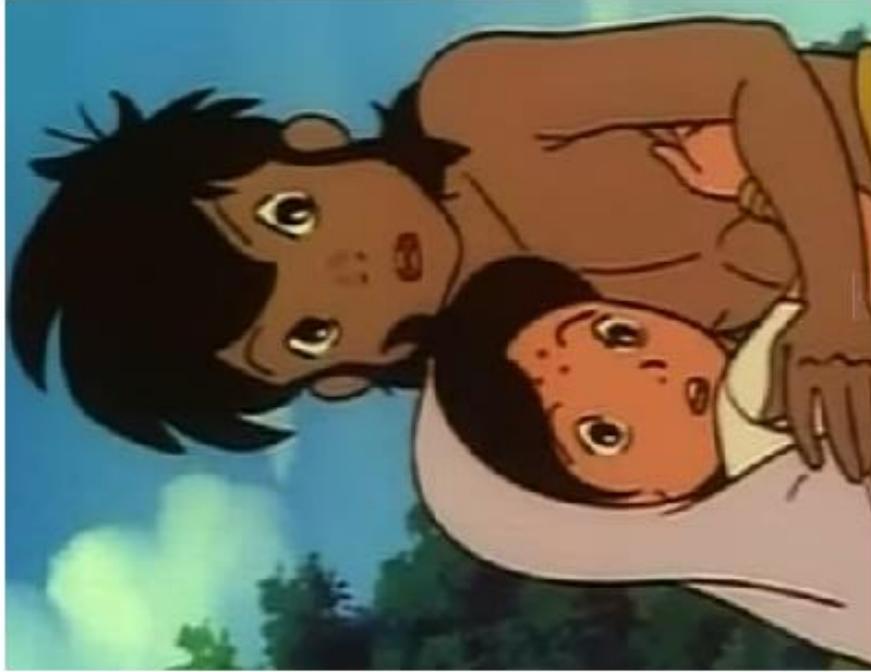
Hola niños y niñas de la clase de

Somos Sukhī y Smārta, vuestros amigos. Habéis trabajado muy bien durante este tiempo, y por ello queremos recompensaros.

Os hemos ido observando y hemos visto que habéis conseguido todos los objetos que necesitábais para el premio final, así que aquí os hacemos entrega del gran misterio.

Tenéis que guardar esta pieza hasta final de curso, para hacer un puzle gigante muy bonito, que os irán indicando más adelante nuestros amigos.

Un saludo amigos y gracias.



6.23. ANEXOS CORRESPONDIENTES A LA ACTIVIDAD XXVIII: “NUESTRO LIBRO DE LA INDIA”

