



# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

*LA MAGIA DEL APRENDIZAJE FUERA DEL AULA  
EN EDUCACIÓN INFANTIL:  
LAS BRUJAS DE SAN MILLÁN.*



**Autora:** Pilar Martín López

**Tutor académico:** Darío Pérez Brunicardi

TÍTULO

La magia del aprendizaje fuera del aula en Educación Infantil:  
las brujas de San Millán.

AUTOR

Pilar Martín López

TUTOR ACADÉMICO

Darío Pérez Brunicardi

TITULACIÓN

Grado en Educación Infantil

CURSO ACADÉMICO

2019-2020

FACULTAD

Facultad de Educación

Campus María Zambrano de Segovia

Universidad de Valladolid

“Solo conservamos lo que amamos, solo amamos lo que entendemos  
y solo entendemos lo que nos han enseñado”

Baba Dioum

## **RESUMEN**

El presente trabajo pretende promover el entorno natural y cultural como eje vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de paliar el analfabetismo ecológico y la falta de identidad cultural que caracterizan a los niños y niñas del siglo XXI. Asimismo, intenta forjar un aprendizaje significativo a través de una cultura de pensamiento y un aprendizaje fuera del aula. Estas ideas se materializan en un proyecto de 15 sesiones que gira en torno al arrabal de San Millán, dado que ha sido diseñado para el alumnado de 1º de Educación Infantil del colegio Maristas de Segovia. Sin embargo, los elementos vertebradores que conforman el proyecto son fácilmente extrapolables a otro contexto educativo e incluso a otro curso o etapa educativa.

## **ABSTRACT**

This work aims to promote the natural and cultural environment as the backbone of the teaching-learning process in order to alleviate ecological illiteracy and the lack of cultural identity that characterizes the children of the 21st century. It also tries to forge meaningful learning through a culture of thinking and learning outside the classroom. These ideas materialize in a project of 15 sessions that revolves around the suburb of San Millán, since it has been designed for the students of 1st Pre-school Education at the Maristas school in Segovia. However, the vertebrate elements that make up the project are easily extrapolated to another educational context and even to another course or educational stage.

## **PALABRAS CLAVE**

Aprendizaje fuera del aula, entorno, cultura de pensamiento, educación infantil, naturaleza.

## **KEYWORDS**

Learning outside the classroom; Environment; Culture of thinking; Childhood education; Nature.

# ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	1
2	OBJETIVOS	2
3	JUSTIFICACIÓN	2
4	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
4.1	Aprendizaje fuera del aula en educación infantil	4
4.2	El entorno generador de aprendizaje perdurable y significativo	6
4.3	El entorno como recurso y foco del aprendizaje en educación infantil	7
4.4	El entorno natural	8
4.5	Entorno cultural	11
4.6	La presencia del entorno en el currículo de educación infantil	12
4.7	Desarrollar una cultura de pensamiento	15
5	DISEÑO	18
5.1	Justificación	18
5.2	Características psico-evolutivas del alumnado	20
5.3	Objetivos	21
5.4	Contenidos	22
5.5	Metodología	22
5.6	Temporalización	23
5.7	Sesiones	24
5.8	Materiales y recursos	26
5.9	Evaluación	27
6	ALCANCE DEL TRABAJO	29
7	CONCLUSIONES	30
8	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
9	ANEXOS	38
	Anexo 1: Objetivos del proyecto	38
	Anexo 2: Contenidos del proyecto	40
	Anexo 3: Relación entre los criterios del proyecto y las IIMM	44
	Anexo 4: Desarrollo de las sesiones	46
	Anexo 5. Hospital sancti spiritus	60
	Anexo 6. Somos soldados del ejército.	61
	Anexo 7. ¡Hacemos una pócima!	62

Anexo 8. Un hombre nos mira	63
Anexo 9. Petrificus totalus	63
Anexo 10. Concierto nocturno	64
Anexo 11. Charly y la fábrica de chocolate	65
Anexo 12. Los pequeños agricultores del valle	66
Anexo 13. Fauna y flora	67
Anexo 14. Paleontólogos por un día	68
Anexo 15. 1, 2, 3 el lobo ya esta aquí	69
Anexo 16. Descubriendo escudos	71
Anexo 17. Alojomora	72

## **ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1. Las ocho fuerzas para una cultura de pensamiento	16
Figura 2. Mapa de los lugares que conforman el proyecto	24
Figura 3. Webquest del proyecto	26
Figura 4. Ruleta del proyecto	26

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Resumen de las sesiones que componen el proyecto	25
Tabla 2. Las evaluaciones llevadas a cabo en cada sesión.	27

# 1 INTRODUCCIÓN

El presente trabajo aboga por el aprendizaje fuera del aula como generador de aprendizaje significativo en el alumnado de Educación Infantil. Asimismo, otorga al entorno un alto valor pedagógico, ya que lo convierte en el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje. La proximidad que lleva implícito el entorno despierta en el alumnado predisposición, interés y motivación por conocer y descubrir lo que este envuelve. Al concebir el entorno como objeto de estudio o recurso disminuye notoriamente la capacidad de abstracción requerida para la comprensión de los aprendizajes por parte de los discentes algo que les resulta más placentero y atractivo.

Dentro de este entorno se prioriza que los niños y niñas estén en contacto con la naturaleza para suplir el trastorno por déficit de naturaleza y mitigar el analfabetismo ecológico que padecen debido a la expansión de la sociedad urbanita. Además, se pretende desarrollar una identidad cultural para que cuiden y valoren su entorno.

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno del alumno<sup>1</sup> apuesto por desarrollar una cultura de pensamiento a través de las ocho fuerzas culturales: expectativas, oportunidades, tiempo, modelos, lenguaje, entornos, interacciones y rutinas. Todas ellas tienen cabida dentro del método socrático y permiten generar un aprendizaje profundo que facilita la comprensión de los contenidos gracias a que se realiza un proceso activo y no una mera memorización.

En el presente documento materializo las ideas anteriores en un proyecto “Las brujas de San Millán” destinado a los alumnos de 1º de Educación Infantil del colegio Maristas de Segovia. Este proyecto se encuentra asentado sobre una fundamentación teórica que lo respalda y apoya.

---

<sup>1</sup>En coherencia con el valor de la igualdad de género asumida por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este trabajo se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

## **2 OBJETIVOS**

Los objetivos que pretendo alcanzar con este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Promover el entorno natural y cultural del alumnado como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Forjar un aprendizaje significativo en el alumnado a través de una cultura de pensamiento y un aprendizaje fuera del aula.
- Elaborar una propuesta educativa viable que conceda al entorno del barrio de San Millán un lugar primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de 1º de Educación Infantil del colegio Maristas de Segovia.

## **3 JUSTIFICACIÓN**

La motivación para la realización del presente Trabajo de Fin de Grado reside en mi deseo por generar alumnos que conozcan, valoren y cuiden su entorno, ya que la globalización ha provocado que los niños y niñas no tengan contacto con este y por consiguiente, carezcan de cualquier tipo de arraigo. Esta propuesta educativa sigue la línea del proyecto que presente el año pasado en mi Trabajo de Fin de Grado, Segovia a través del agua. Dada la buena acogida que tuvo por parte del tribunal decidí elaborar una propuesta similar pero, en este caso, para la etapa de Educación Infantil.

A esta motivación, se suma el tipo de educación que me han dado mis padres, ya que el contacto con el entorno natural y la identidad cultural han sido piezas clave en mi infancia. Criarse en el campo y vivir de él concede una serie de experiencias, costumbres, gustos y valores muy diferentes a los que se pueden desarrollar llevando una vida urbanita. Los paseos con mi padre viendo, oliendo, oyendo, sintiendo la fauna, la flora, los minerales, la hidrografía (fuentes romanas, manantiales, molinos, ríos) o los diferentes accidentes geográficos han provocado que tenga muy claro el tipo de educación que quiero ofrecer a mi alumnado y sus familias. En palabras de Giner de los Ríos “un día de campo vale más que un día de clase” y de Rousseau “la mejor escuela es la sombra de un árbol”.

Asimismo, he crecido entre refranes, léxico perteneciente al castellano antiguo, costumbres, historias sobre las diferentes épocas históricas y he vivenciado como la religión impregna diferentes aspectos de la vida en el pueblo. Todo ello, ha provocado que se genere en mí una curiosidad y una necesidad por conocer todo lo que nos rodea, ya que considero que forma parte de nosotros. En definitiva, apuesto por las palabras de Cossío “hay que llevar al niño al taller, al museo, al campo, que conozca la realidad y que luego entre en el aula solo para reflexionar sobre lo que ha visto, para escribirlo y transformarlo en conocimiento” y por el refrán más mencionado por mi abuela “el saber no ocupa lugar”.

Este Trabajo de Fin de Grado ha contribuido a la adquisición de competencias del título, ya que algunas de ellas mantienen una estrecha relación con este trabajo. Estas se recogen en la *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.*

Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil. Las sesiones que conforman el proyecto Las Brujas de San Millán responden a estos elementos del currículo.

Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva. El proyecto que presento es globalizador, ya que dentro de una misma sesión se trabajan contenidos que corresponden a diferentes inteligencias múltiples.

Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos. Las sesiones del proyecto abogan todas ellas por el entorno como espacio de aprendizaje para que los alumnos adquieran actitudes y contenidos. Asimismo, las sesiones son flexibles y abiertas por lo que se adaptan a cada uno de los discentes.

Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos. Salir del aula no es algo habitual por lo que

es posible que surjan conflictos y malos comportamientos. Sin embargo, este proyecto hace que el alumnado se familiarice con las salidas, dado que estas son reiterativas.

Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia. Este proyecto apuesta por la webquest como recurso, ya que permite a los alumnos consultar los contenidos del proyecto desde casa y hacer partícipes a sus familias de su día a día. Además, da respuesta a la enseñanza online requerida en tiempo de pandemia.

Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes. Este proyecto está diseñado siguiendo metodologías activas que apuestan por el alumnado como protagonista de su propio aprendizaje.

## **4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1 APRENDIZAJE FUERA DEL AULA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Según Robertson (2017), el aprendizaje fuera del aula es un término paraguas que abarca cualquier experiencia de aprendizaje que tiene lugar fuera del aula, ya sean actividades de aventura, educación medioambiental, actividades por equipos, una excursión internacional o un juego en el patio del colegio. En definitiva, este aprendizaje busca sacar el máximo partido de cualquier lugar o espacio fuera de las cuatro paredes del aula tradicional.

Wass (1992) afirma que “son pocas las cosas que hacemos en el aula que no puedan realizarse mejor fuera” (p.11). Pese a esta afirmación, las experiencias al aire libre siguen sido anecdóticas y puntuales en la mayoría de centros escolares, por lo que estamos ante lo que Freire (2011) denomina la primera generación que ha crecido principalmente sentada. Esto ha generado una cultura agorafóbica que delimita y acordona los espacios amplios y abiertos por miedo.

Los docentes deben darse cuenta de que los muros de los centros escolares no solo son físicos, ya que dificultan una percepción más amplia. Son barreras que generan

aislamiento, fundan miedos, ascos, fobia, niegan la identidad y cimentan la oposición entre las personas y su entorno (Robertson, 2017). Asimismo, dificulta la adquisición de una identidad natural, socioeconómica y cultural del entorno (Bolívar, 2006). Esto último, es imprescindible para que la sociedad genere actitudes de respeto y cuidado hacia este.

Lladós (2018) concibe el aire libre como un entorno de calidad donde los niños y niñas entran en contacto con la naturaleza y el mundo social. Además, considera que el entorno es un espacio en que confluyen vivencias compartidas y donde la curiosidad estimula las preguntas y genera un proceso de investigación que conlleva un aprendizaje. Por ello, debemos ser conscientes de que sacando al alumnado del aula les ponemos en contacto con experiencias enriquecedoras y auténticas a las que es muy probable que respondan de una forma creativa, aumenten sus destrezas específicas e inciten su desarrollo personal (Alario y Delgado, 1994).

El alumnado de la etapa de Educación infantil es el que más necesita aprender del propio entorno, ya que presenta un escaso bagaje de experiencias en este (López y Albadalejo, 2016). Los docentes deben ser conscientes de que cuanto más ejerciten, en sus primeros años, el movimiento y los sentidos, mejores serán sus capacidades intelectuales después. Por ello, apresurarse a enseñar conceptos lógicos y abstractos rompe su unidad vital con el mundo, y es como empezar a construir una casa por el tejado. Además, las salidas fuera del aula en busca de aventuras estimulan la imaginación y creatividad del alumnado (Freire, 2011). Esta última, muy demandada y valorada por la incertidumbre que caracteriza a lo que Bauman denomina la postmodernidad líquida. El pensamiento divergente debe caracterizar a la sociedad del futuro, por lo que educación debe ir en esta línea y apostar por todas aquellas prácticas que contribuyan a su desarrollo.

El profesorado tiene que estar convencido plenamente de los beneficios que genera el aprendizaje fuera del aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que como dice Robertson (2017) “cuando vi a los niños salir del edificio escolar, supe inmediatamente que era una de esas clases. El tipo de clase que se plantea retos, interroga y lleva al docente al límite” (p.4).

## **4.2 EL ENTORNO GENERADOR DE APRENDIZAJE PERDURABLE Y SIGNIFICATIVO**

Existen estudios que afirman que los recuerdos más nítidos de cuando íbamos al colegio son aquellos que están vinculados con el tiempo que pasábamos fuera del aula. Por ello, puede que este medio sea el más apropiado para contribuir a que el alumnado recuerde mejor lo que aprende.

Según Heath y Heath (2007) seis principios que componen la fórmula del éxito para que los acontecimientos o experiencias perduren en nuestra memoria son los siguientes: simple, inesperado, concreto, creíble, emotivo e historias (Heath y Heath, 2007). Casualmente, estos son fáciles de extrapolar a los aprendizajes que tienen lugar fuera del aula, por lo que los docentes deberán tenerlos en cuenta a la hora de organizar actividades al aire libre.

- Simple. Los recursos necesarios para llevar a cabo una actividad fuera del aula son mínimos, ya que se encuentran in situ.
- Inesperado. Durante las actividades fuera del aula, son habituales las interrupciones, por ejemplo: un pájaro se posa al lado del grupo-clase y capta toda su atención. Esto no debemos verlo como un obstáculo sino como un sinfín de oportunidades.
- Concreto. Fuera del aula existe una gran cantidad de ejemplos que permiten vincular los aprendizajes con la realidad. Esto facilita el proceso al alumnado, ya que exige un mínimo grado de abstracción.
- Creíble. El alumnado explora, conoce y disfruta a través de los sentidos cuando se encuentra fuera del aula.
- Emotivo. Las emociones condicionan el proceso de aprendizaje y las actividades al aire libre nos permiten generar fácilmente la capacidad de asombro en el alumnado.
- Historias. Envolver los aprendizajes bajo un hilo conductor ayuda a que estos perduren en el tiempo. Los elementos que se encuentran fuera del aula son susceptibles de esto, e incluso muchos de ellos tienen historias propias. Son numerosos los discursos narrativos que inundan nuestra memoria desde pequeños.

### **4.3 EL ENTORNO COMO RECURSO Y FOCO DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL**

La sociedad debería concebirse como la fuente principal del currículo escolar. El reflejo concreto y real de dicha sociedad en la vida del alumnado, la forma el entorno donde el niño vive, se manifiesta y desenvuelve diariamente (García, 1993). Esto concedería al alumnado la posibilidad de desenvolverse mejor en este, ya que conocería los diferentes elementos que lo constituyen. Asimismo, le permitiría dominar y comprender realidades más amplias y complejas que no pueden ser vividas ni observadas (Marrón, 1990).

Aparentemente parece que esto se cumple, ya que el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, dedica un área entera al entorno del alumnado.

Sin embargo, a la hora de la práctica los docentes no apuestan por esta idea, ya que confunde el término entorno con el de medio provocando así un alejamiento del centro de interés y una desvinculación de los niños y niñas. Debido a esto se producen numerosas dificultades a la hora de relacionar los contenidos con el mundo real. Esto sería fácil de solventar si el profesorado se decantase por un aprendizaje fuera del aula donde el entorno fuese recurso y objeto de estudio en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Concebir el estudio y descubrimiento del entorno como eje central de la enseñanza-aprendizaje conlleva una serie de beneficios para los discentes, los cuales son expuestos por García (1993).

- Estudiar el entorno concede a los discentes la posibilidad de relacionar los elementos que lo componen, ya que los aprenden de forma activa sobre el terreno.
- Su estudio despierta en los niños y niñas un potente interés capaz de contribuir a la adquisición de un aprendizaje significativo.
- El descubrimiento del entorno se inclina por los métodos activos y participativos que conceden al alumnado todo el protagonismo y estimulan en este un interés por su propio aprendizaje.

- El alumnado concibe el entorno como un agente motivador, ya que es donde vivencia sus experiencias propias.
- El entorno facilita un verdadero aprendizaje interdisciplinar, ya que todas las áreas de conocimiento pueden trabajarse desde este.
- El entorno incita a la indagación de este y por consiguiente, permite familiarizar de una forma natural a los niños y niñas con el método científico.
- La exploración del entorno concede una fuente inagotable de sensaciones e informaciones que favorecen al desarrollo intelectual y la formación de su personalidad.
- La observación permite generar en los niños y niñas posturas críticas hacia las relaciones que se forjan entre el entorno y el hombre. Asimismo, les permite desarrollar un compromiso personal.
- El descubrimiento y la exploración del entorno favorece notablemente la curiosidad, la creatividad, el pensamiento crítico, la actitud investigadora, la solidaridad y la cooperación del alumnado.

#### **4.4 EL ENTORNO NATURAL**

El crecimiento de la urbanización ha ocasionado un notorio alejamiento hacia los entornos naturales (Taylor, Kuo y Suvillan, 2001). Esto ha provocado que la salud de la sociedad empeore notablemente y que el medio ambiente se encuentre tremendamente degradado.

La salud de la sociedad de la información demanda urgentemente contacto con la naturaleza. Para poder comprender la situación es importante contemplar la salud como un estado completo de bienestar físico, psicológico y social, y no la mera ausencia de enfermedad. Las investigaciones han dejado patente que la desconexión del entorno natural perturba la salud física (Ozdemir y Yilmaz, 2008) y mental (Taylor, Kuo y Sullivan, 2001) de los niños y niñas. Tal es esta perturbación que Louv (2008) acuñó el término de trastorno por déficit de naturaleza para referirse al conjunto de dolencias modernas como la depresión, el estrés, el déficit de atención-hiperactividad o la ansiedad, que afectan a la infancia.

El profesorado puede contribuir a mejorar las tres dimensiones de la salud si apuesta por el entorno natural como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que tiene en sus manos la sociedad del futuro.

- Dimensión física. Las salidas reiteradas a la naturaleza mejoran notablemente las habilidades motoras de coordinación, equilibrio y agilidad (Fjortoft y Sageie, 2000).
- Dimensión psíquica. El contacto con las zonas verdes disminuye el estrés (Corraliza, Collado y Bethelmy 2012) y favorece la capacidad de concentración (Wells, 2000).
- Dimensión social. Louv (2008) afirma que el tiempo que se pasa en la naturaleza optimiza notablemente la socialización y reduce la violencia social.

En definitiva, un contacto redundante con el entorno natural fortalece notablemente el sistema inmunológico, el cual juega un papel primordial a la hora de conservar la salud. Además, este ha cobrado una notoria importancia tras la pandemia del Covid-19.

La degradación del medio ambiente es un hecho (Amestoy, 2001). La sociedad actual y las generaciones futuras se enfrentan a grandes retos provocados por un desarrollo incontrolado. Por ello, nos hallamos metidos en una crisis ambiental de carácter global, una emergencia planetaria, con numerosas causas relacionados como la superpoblación, el descomunal consumo de recursos naturales, la contaminación, el cambio climático, la deforestación o la pérdida de biodiversidad (WWF, 2012). Esto se debe a que la sociedad del siglo XXI ha desarrollado un analfabetismo ecológico, por el cual tiene las siguientes creencias:

- El mundo natural es meramente material e inerte y no requiere respeto alguno.
- Los animales son inferiores al ser humano, por lo que debemos distanciarnos.
- La naturaleza es un gran almacén de provisiones a disposición del hombre.
- El ser humano debe transformar el medio natural en algo útil para sí mismo. (Freire, 2011)

Los docentes deben ser conscientes de que los niños y niñas que tienen entre sus manos son la sociedad del mañana, por lo que como dice García (1993) debemos preparar al alumnado para vivir en su entorno y, para que, tras conocerlo, llegue a amarlo (García, 1993). Por ello, es importante que los discentes desarrollen experiencias gratificantes en el medio natural y esto lo podemos conseguir gracias al aprendizaje fuera del aula.

Por tanto, queda patente la necesidad que existe de aproximar a los niños y niñas al entorno natural (Wells, 2000) y por ende, el papel que los docentes poseen al respecto. Freire (2011) afirma que “los humanos tenemos una necesidad innata de contacto con el mundo natural” (p.26). Sería un grave error que la escuela de la espalda a dicha necesidad, por lo que todos los colectivos implicados en la educación deben apoyar este acercamiento (Torres, Alcántara, Arrebola, Rubio y Mora, 2016).

Las salidas a la naturaleza son el mejor método para que el alumnado comprenda el mundo que les rodea (Feeney, 1994), ya que representa un entorno de aprendizaje en el que pueden adquirir competencias que les permitan llevar una vida feliz y exitosa.

El empleo de materiales naturales suele promover pensamientos de alto nivel cognitivo, ya que son todos distintos y poseen mayor complejidad sensorial que los plásticos (Freire, 2011). Además, incitan a que los alumnos debatan y generen discusiones basadas en los estímulos (Robertson, 2017).

El escaso contacto con la naturaleza lleva a su desconocimiento, por lo que los niños de 8 años poseen un mayor conocimiento de dibujos Pokémon que de especies silvestres (Balmford, Clegg, Coulson y Taylor, 2002). Nuestro vínculo con el entorno natural se forja a lo largo de toda la vida. Sin embargo, los siete primeros años de vida configuran una etapa crucial, debido a que el hogar es el centro de su actividad y, también, la naturaleza que les rodea (Freire, 2011).

El sistema educativo debe ser conocedor de que los niños y niñas prefieren los espacios naturales entre los diferentes espacios de su barrio (Castonguay y Jutras, 2009), ya que sienten predilección por los elementos naturales (Korpela, 2002). Asimismo, tienden a dibujar entornos al aire libre como lugar favorito (Moore, 1986).

El sentido mágico que caracteriza la etapa de infantil nos permite desarrollar en el alumnado una auténtica conciencia ecológica, fundamentada en la fuerza emocional que nos vincula con la vida (Freire, 2011). Los discentes no conocen su mundo estudiándolo de forma objetiva, sino convirtiéndose en las cosas, sintiéndose como ellas. Por ello, el juego simbólico juega un papel fundamental.

Durante la infancia, los pequeños presentan numerosas dificultades a la hora de diferenciar entre yo y los otros. Esto provoca que proyecten sus sensaciones y emociones en la fauna y la flora, así como que hagan suyos los sentimientos y sufrimientos ajenos. Los docentes tienen la oportunidad de generar un sentido de la conexión que se les permitirá entender conceptos tan abstractos como la interdependencia de todos los seres que habitan el planeta. Además, poseen una afinidad magnética con el mundo animal, ya que les resultan familiares sus impulsos, reacciones y movimientos (Freire, 2011).

#### **4.5 ENTORNO CULTURAL**

Compatibilizar lo global con lo local se ha convertido en una preocupación para la sociedad del siglo XXI. El mundo cambiante y la sociedad compleja de la que formamos parte entorpecen la mirada hacia lo local, hacia la riqueza de las tradiciones y debilitan la identidad cultural y social de la nación (González y Araya, 2002). Por ello, es importante que la escuela abogue por poner en valor esta, ya que Candreva (2001) señala la incidencia de la educación en la construcción de las identidades.

Batllori (2001) recoge la necesidad de una educación en identidad cultural, ya que es consciente de su escasez en las aulas formales. Por ello, expone una serie de políticas europeas que persiguen la promoción de la identidad cultural, las cuales se utilizan en situaciones de educación no formal que pueden ser transferibles a la educación escolar.

La identidad cultural como fuente de aprendizaje y el tratamiento didáctico de las ciudades, no son un contenido que haya cobrado importancia ahora, ya que son numerosos los estudios que señalan a este contenido como recurso para lograr aprendizajes más significativos (Norambuena y Mancilla, 2005). Asimismo, García y Cascajero (2001) afirman que la identidad cultural genera aprendizajes de calidad,

debido a que desarrolla una serie de capacidades y valores en el alumnado que le convierten en participante activo y crítico de la sociedad.

Bueno (2001) expone que la enseñanza fundada en la preocupación por el humanismo sólo tiene cabida por medio del estudio de la identidad cultural, ya que no existe la posibilidad de educar humanísticamente a nadie al margen de su raza, cultura, sexo e idioma.

Los espacios cercanos y reales adquieren una mayor valoración por parte de la sociedad cuando los identifican con los lugares físicos donde crecieron y vivieron sus antepasados (Romero, 2007). Esto permite crear un vínculo emocional que garantiza el cuidado y respeto por estos. En esta línea, Pinto (2000) afirma que respetando la cultura se respeta, a su vez, la diversidad y, que sólo valorizando la identidad se respetará el pasado y el presente.

#### **4.6 LA PRESENCIA DEL ENTORNO EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

A continuación, voy a realizar un repaso por las diferentes leyes vigentes sobre la presencia del entorno en estas. Para ello, comenzaré por las de carácter nacional y, finalizaré, por las de carácter autonómico.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, recoge todo lo referente a la etapa de Educación Infantil en el título I, capítulo I. Dentro de este, se hace referencia de forma explícita al entorno en el artículo 13b destinado a los objetivos: “observar y explorar su entorno familiar, natural y social” (p.21). Los docentes deben saber que observar se puede hacer a través de una foto tomada del entorno, pero explorar no, por lo que es imprescindible la salida del aula para conseguir este objetivo.

El REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, señala la importancia del entorno en numerosas ocasiones. La primera, la podemos observar en el preámbulo: “en esta etapa, más que en cualquier otra, desarrollo y aprendizaje son procesos dinámicos que tienen lugar como consecuencia de la interacción con el entorno” (p.474). La segunda, la encontramos en el artículo 3 destinado a los objetivos. Aquí

podemos ver reflejado el mismo objetivo que recoge la Ley Orgánica 2/2006. La tercera, en el artículo 6, el cual recoge el conocimiento del entorno como una de las tres áreas. Sin embargo, es en el anexo donde existe una mayor cantidad de referencias explícitas, ya que en este se desarrollan las tres áreas.

El área I, conocimiento de sí mismo y autonomía personal, recoge que “las experiencias de los niños y niñas con el entorno deben ayudarles a conocer global y parcialmente su cuerpo, sus posibilidades perceptivas y motrices” (p.476). Esta área apuesta por el entorno como recurso para lograr alcanzar otros contenidos.

El área II, conocimiento del entorno, comienza afirmando que “para conocer y comprender cómo funciona la realidad, el niño indaga sobre el comportamiento y las propiedades de objetos y materias presentes en su entorno” (p. 478). Los docentes deben ser conscientes de que la ley indica que el paso previo a la comprensión es la indagación, la cual solo es posible sacando al alumnado fuera del aula. Siguiendo esta idea, podríamos cuestionar el título otorgado a esta área. Además, cabe reseñar que se trata de la única área de conocimiento que apuesta por el entorno como objeto de estudio en sí mismo. Sin embargo, considero que el bloque 1, medio físico: elementos, relaciones y medida, utiliza el entorno como recurso más que como objeto de estudio. El bloque 2, acercamiento a la naturaleza, encierra el entorno natural y el bloque 3, cultura y vida en sociedad, engloba todo lo referente al entorno cultural y social del alumnado. Tras el análisis del documento, podemos observar como el concepto medio se utiliza como sinónimo de entorno, aunque semánticamente esto no es del todo correcto, ya que el entorno es el espacio próximo y el medio es un espacio más alejado.

El área III, lenguajes: comunicación y representación, hace mención al entorno solo en el bloque 3, destinado a la educación artística, ya que concibe este como recurso a través del cual desarrollar los contenidos pertinentes. Asimismo, en el preámbulo se hace referencia a que desde esta área se contribuye al desarrollo de la identidad cultural del alumnado.

La Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, recoge en el artículo 4 el mismo objetivo que ya recogían la Ley Orgánica 2/2006 y el REAL DECRETO 1630/2006. Aunque, lo amplía, ya que apuesta por el hecho de que el alumnado de

Educación Infantil debe “observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer y apreciar algunas de sus características y costumbres y participar activamente, de forma gradual, en actividades sociales y culturales del entorno” (p. 3). Esta orden explica de forma detallada los criterios de evaluación ya enunciados en el REAL DECRETO. Esto me ha permitido observar que solo en el criterio 2 del área II se hace referencia explícita, hasta en dos ocasiones, a la salida del alumnado del aula. Me llama la atención que no ocurra esto en el criterio 3, ya que considero que no tiene mucho sentido forjar una identidad cultural sin estar en contacto con el entorno.

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, expone una información mucho más detallada. Sin embargo, en lo que atañe al entorno aporta escasa información nueva.

El área I, conocimiento de sí mismo y autonomía personal, recoge en el preámbulo que el alumnado “a través de las sensaciones y percepciones procedentes de su medio físico, natural y social va configurando una imagen de sí mismo y tomando conciencia de su propia competencia” (p.10). Así como, que “las distintas experiencias con el entorno deben ayudarle a conseguir una buena percepción global y parcial de su cuerpo para alcanzar la adecuada representación del mismo” (p.10). Por tanto, sigue abogando por el entorno como recurso.

El área II, conocimiento del entorno, detalla de forma minuciosa los contenidos del entorno que se deben trabajar en cada bloque. En el punto 2.3 destinado al paisaje recoge que “las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza”. Considero que no tiene mucho sentido encasillar las salidas al entorno natural solo para trabajar ese contenido y no todos los que se encuentran bajo el bloque 2, acercamiento a la naturaleza. Asimismo, sigo echando en falta una referencia explícita a las salidas al entorno para construir la identidad cultural del alumnado.

El área III, lenguajes: comunicación y representación, aboga por el entorno no solo para el bloque 3 (educación artística) sino que, también, para el bloque 1 (lenguaje verbal), ya que considera que “la iconografía del entorno, fotos, símbolos, carteles... utilizados en el aula favorecen la preparación de la conciencia lectora, relacionando el

lenguaje con su experiencia próxima” (p.14). Por ello, sigue apostando por el entorno como recurso.

#### **4.7 DESARROLLAR UNA CULTURA DE PENSAMIENTO**

Habitualmente, el profesorado repite a su alumnado que piense pero, en ningún momento, le enseña a pensar. Esto se debe a la inexistencia de una cultura del pensamiento dentro del sistema educativo (Ritchhart, 2002).

El pensamiento es básicamente invisible. En la mayoría de los casos el pensamiento permanece bajo el capó, dentro del maravilloso motor de nuestra mente y cerebro. Sin embargo, existen multitud de maneras de hacer el pensamiento visible. La más fácil es que los docentes hagan uso de un lenguaje del pensamiento dentro del aula (Perkins y Tishman, 2001). En esta línea trabaja desde hace años el Proyecto Zero que se lleva a cabo en la universidad de Harvard.

Emplear el lenguaje del pensamiento es un elemento de algo aún más importante: ser un modelo de persona pensante para los estudiantes. El profesorado que no aguarda respuestas inmediatas, que visibiliza sus propias dudas, que concede tiempo para pensar muestra respeto por el proceso del pensamiento (Perkins, 1997).

Valorar, visibilizar y promover de forma continuada el pensamiento individual y grupal conlleva a forjar una cultura de pensamiento en el aula (Ritchhart, 2015). Numerosos estudios confirman que los buenos docentes implantan esta desde el comienzo del curso escolar. Para ello, diseñan sus clases siguiendo las ocho fuerzas que enuncia Ritchhart (2015):

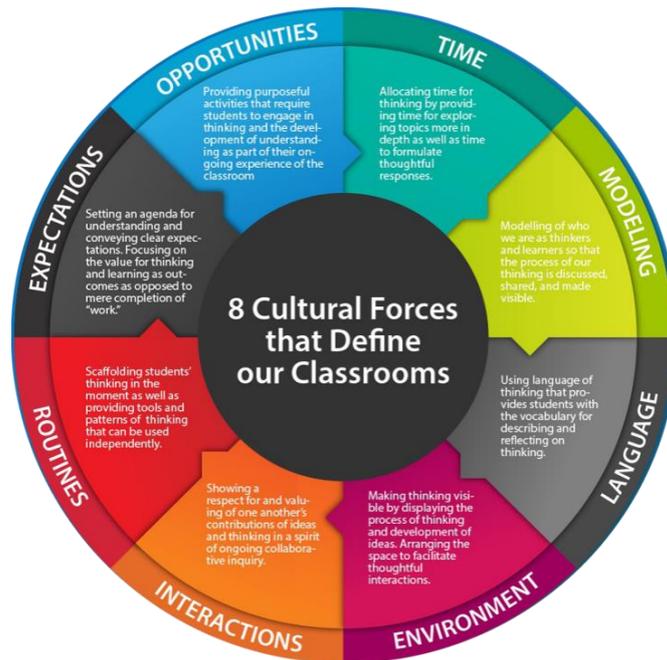


Figura 1. Las ocho fuerzas para una cultura de pensamiento.  
Fuente: Creating Cultures of Thinking

- 1- **Tiempo.** La jornada escolar debe destinar un tiempo para que el alumnado piense, unifiquen ideas y reorganice pensamientos.
- 2- **Oportunidades.** Los docentes deben ofrecer al alumnado juegos que favorezcan e induzcan procesamientos activos a nivel cognitivo.
- 3- **Rutinas.** Estas herramientas permiten hacer el pensamiento visible de una forma organizada y pautaada. El uso habitual y continuado en el aula permitirá que los alumnos las interioricen.
- 4- **Lenguaje.** Desarrollar el pensamiento de un lenguaje del pensamiento, donde se puedan denominar, describir, distinguir los distintos procesos cognitivos y reflexionar sobre los mismos.
- 5- **Creación de modelos.** Compartir ideas, intercambiar puntos de vista y discutirlos permiten desarrollar diferentes modelos de pensamiento.
- 6- **Interacciones.** Escuchar y preguntar permiten al alumnado colaborar para construir la cultura de pensamiento.

Harris (como se citó en Krueger, 2018) expone que el alumnado entre dos y cinco años hace alrededor de 40.000 preguntas. La mayoría obtiene su pico preguntón a los 4 años,

después de ahí el volumen de preguntas disminuye y sus habilidades de indagación comienzan a atrofiarse.

Laufenberg (como se citó en Krueger, 2018) indica que los docentes deben ser conscientes de que el alumnado tiene preguntas realmente poderosas, las cuales se reserva para él mismo, ya que no dejamos suficiente espacio en las clases para que las formulen.

Existe un consenso acerca de que la capacidad para hacer buenas preguntas es elemento fundamental para un pensamiento crítico y solucionar problemas (López, 2018).

7- **Ambiente.** La organización del aula debe incitar y predisponer al alumnado a participar y a comunicarse entre ellos.

8- **Expectativas.** Los docentes deben tener altas expectativas de y para el alumnado.

Estas fuerzas podrían llevar desde el siglo V a.C contenidas en el método socrático, ya que la idea de enseñar a pensar es muy antigua. Sócrates demostró y fomentó patrones de pensamiento con los que comprender mejor el funcionamiento de un mundo desconcertante (Swartz, Reagan, Costa, Beyer y Kallick, 2014).

El método socrático es un sistema de enseñanza basado en la dialéctica y en el que se diferencian dos fases: ironía y mayéutica.

La ironía es la fase deconstructiva, ya que Sócrates buscaba mostrar al discente la falsedad sus conocimientos previos y, por consiguiente, que este reconociera su propia ignorancia. Para ello, realizaba le realizaba una serie de preguntas.

Numerosas investigaciones consideran que las preguntas desempeñan un papel crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que activan los conocimientos previos, ayudando al alumnado a establecer conexiones y descubrir patrones. Las preguntas contribuyen a forjar un pensamiento crítico y a mejorar la capacidad de recordar lo aprendido (Krueger, 2018).

Berger (como se citó en Krueger, 2018) afirma que el arte de hacer preguntas es probablemente una de las herramientas más importantes que tenemos para aprender y comprender. Asimismo, realiza un símil entre la pregunta y la linterna, ya que considera que esta ilumina lo desconocido y que cuanto mejor es la pregunta, más luz aporta.

La mayéutica (la expresión proviene de mieu, dar a luz) es la fase constructiva, ya que Sócrates trataba de guiar las respuestas del discente hacia la búsqueda de la verdad. Para ello, recurría a la indagación y, por ende, a los razonamientos inductivos.

El método socrático pretende superar el aprendizaje superficial para llevar al alumnado a una comprensión más profunda. Biggs (1987) considera que se pueden dar dos tipos de aprendizaje:

- Un aprendizaje superficial basado en la repetición de contenidos para su posterior memorización.
- Un aprendizaje profundo centrado en procesos activos que impliquen al alumnado para una comprensión que conlleve a un aprendizaje significativo.

Los docentes deben apostar por el segundo de estos para que los aprendizajes persistan en el tiempo. El pensamiento visible permite adquirir un aprendizaje profundo, en el que una comprensión efectiva ayude al alumno a tomar decisiones y desarrollar nuevas comprensiones a partir de la relación de conceptos e ideas comprendidas (Swartz et al., 2014).

La falta de curiosidad de los estudiantes ha alarmado a muchos educadores que ven la investigación como un punto de partida crucial para el aprendizaje más profundo, el cual es necesario para desarrollar en los estudiantes habilidades de la era digital (Krueger, 2018). La curiosidad del alumnado y del profesorado se reactiva e intensifica gracias a la indagación emocionante y activa del medio natural (Miklitz, 2000).

## **5 DISEÑO**

### **5.1 JUSTIFICACIÓN**

El proyecto Las Brujas de San Millán pretende poner en valor el entorno del barrio de San Millán como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos curriculares, ya que tiene un alto valor pedagógico que está siendo desaprovechado por la escuela. De ese extraordinario entorno que caracteriza este arrabal, esta propuesta educativa concede un lugar primordial al entorno natural.

En el siglo XXI, ha disminuido notablemente el interés por lo que nos rodea y el contacto con la naturaleza. Esto genera que el alumnado desconozca su entorno y carezca de experiencias positivas y reconfortantes que le hagan sentirse parte de ese espacio. Por ello, abogo por el desarrollo de una identidad cultural, ya que es incomprensible pedir que se valore y se cuide algo que se desconoce.

Siguiendo la idea de que son pocas las cosas que realizamos mejor dentro del aula que fuera de este, abogo por un proyecto que ponga en contacto directo al alumnado con su entorno y, en especial, con el natural. El colegio Maristas de Segovia se encuentra enclavado en un lugar extraordinario para poder llevar a cabo esta propuesta con el alumnado de 1º del segundo ciclo de Educación Infantil.

Asimismo, busco que estas salidas didácticas despierten la curiosidad del alumnado y forjen un aprendizaje significativo. Para ello, es importante indagar los conocimientos previos del alumnado para poder construir un aprendizaje sólido, por lo que todas las sesiones comenzarán con el método socrático.

El hilo conductor de mi proyecto son las brujas que cada semana nos llevarán a conocer y explorar un entorno diferente de este barrio de extramuros. A continuación, paso a detallar los motivos por los que he elegido esta zona:

- Dar a conocer que el barrio de San Millán es conocido desde hace tiempo como el barrio de las brujas, gracias al pintor Zuloaga.
- Reconocer la importancia que tiene el valle del Clamores para Segovia y en especial, para el barrio de San Millán. Este ha influenciado tanto en la urbanización como en las actividades económicas. Un ejemplo de esto son las huertas y los diferentes molinos ubicados en esta zona natural.
- Reconocer la existencia e influencia del mar en Segovia, ya que este ha condicionado nuestro paisaje. Díez y Martín (2005) afirman que la última vez que llegó el mar a Segovia fue durante el Cretácico Superior, es decir, hace unos 86-85 millones de años y este se llamaba mar Tethys.
- Poner en valor el parque de San Roque. En primer lugar, porque en la Edad Media albergaba una mina de arena. En segundo lugar, porque en él se encuentra el busto del escultor Aniceto Marinas, hijo predilecto del barrio.

- Dar respuesta a la pregunta de si hubo o no dinosaurios en Segovia, ya que hay estudios que señalan la aparición de fósiles de tiranosaurios. Díez y Martín (2005) afirman que “sus restos fósiles, fragmentados y revueltos al haber sido arrastrados por los ríos, han aparecido entre las areniscas, gravas y arcillas formadas en esta época, y que han sido explotadas como materiales de construcción en localidades segovianas” (p.196).
- Apreciar las aves que anidan en los huecos de la muralla que separa el barrio del centro de la ciudad.
- Reconocer la flora del valle del Clamores como uno de los pulmones más importantes para el barrio y por consiguiente, para la ciudad de Segovia.
- Señalar el Pinarillo como entorno natural único del barrio para realizar una ruta con alumnos.

Para ello, tendré en cuenta tanto los objetivos, como los contenidos y los criterios de evaluación que aparecen reflejados en 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.*

## **5.2 CARACTERÍSTICAS PSICO-EVOLUTIVAS DEL ALUMNADO**

El grupo-clase para el que está planteado esta propuesta educativa, está compuesto por 21 niños y niñas de edades comprendidas entre 3 y 4 años.

Mi alumnado se encuentra en la etapa preoperacional según Piaget, por lo que el juego simbólico adquiere una gran importancia para su desarrollo global. Sin embargo, el egocentrismo dificulta y obstaculiza ciertas situaciones.

Siguiendo el esquema clásico propuesto por Piaget y perfeccionado por Vigotsky e Inhelder sobre la comprensión del espacio, y aceptado por la moderna psicología cognitiva como esquema modelo, el alumnado se encuentra en la fase del espacio topológico o vivido. Esto quiere decir que la comprensión del espacio está unida al movimiento y por tanto, vive este a través de su propio cuerpo. Para trabajar el espacio en esta fase es más necesario sentir que ver.

En cuanto al concepto de tiempo, su comprensión esta relaciona con el tiempo vivido o personal. Esto quiere decir que entienden el tiempo como su propia existencia personal, debido al egocentrismo que les caracteriza. El ritmo vivido carece de un antes y un después, ya que sólo tiene un ahora.

A nivel motor, el alumnado se encuentra forjando y experimentado su esquema corporal a través de sus experiencias vividas. Aunque la lateralidad no se encuentra definida, sí que experimenta un notable predominio sobre uno de los dos hemisferios.

Atendiendo a sus dibujos, se encuentran entre la etapa del realismo fortuito y el realismo frustrado, ya que el parecido con la realidad es casual y aparece, por primera vez, la figura humana.

Las características que les determinan han sido tenidas en cuenta a la hora del diseño de la propuesta educativa.

### **5.3 OBJETIVOS**

De los objetivos generales de etapa, obtenidos del 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, recojo aquellos a los que pretendo contribuir a través de esta programación:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- e) 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.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

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

Sin embargo, el objetivo recogido en la letra d será el que nos permitirá desarrollar el resto, ya que a través de la exploración y descubrimiento del entorno de San Millán trabajaremos contenidos que contribuyan a alcanzar los otros objetivos de etapa. Además, recojo los objetivos de área que se pretenden trabajar con este proyecto en una tabla ubicada en el [anexo 1](#).

Respecto a los objetivos didácticos de esta programación, me centro en cuatro objetivos principalmente:

- Conocer y explorar el arrabal de San Millán centrándonos especialmente en sus entornos naturales.
- Trabajar los contenidos curriculares a partir del entorno del barrio concediendo un lugar primordial a las zonas naturales que lo componen.
- Disfrutar de las salidas didácticas por los alrededores del barrio de San Millán.
- Admirar y valorar el patrimonio y la biodiversidad que encierra este arrabal de extramuros.
- Forjar un aprendizaje significativo a partir de metodologías activas y participativas.

## **5.4 CONTENIDOS**

Los contenidos que se trabajarán con este proyecto serán los correspondientes al *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*. En la tabla que se encuentra en el [anexo 2](#), recojo los objetivos de área, contenidos y criterios de evaluación que corresponden a cada sesión del proyecto.

## **5.5 METODOLOGÍA**

Los docentes deben ser capaces de generar situaciones o ambientes donde se propicie el aprendizaje significativo y se aproveche la curiosidad del propio alumnado, me decantaré por una metodología de carácter ecléctico, ya que me facilitará el logro de

los objetivos. Fernández (2006) afirma que “el uso exclusivo de un único método es incompatible con el logro de la diversidad de metas y objetivos que profesores y alumnos buscan alcanzar” (p.42).

Esta propuesta educativa aboga por el conjunto de metodologías activas y participativas, ya que estas convierten al alumnado en protagonista y constructor de su propio aprendizaje, y al docente en un guía en la construcción de conocimientos. Murillo (2017) alega que estas metodologías promueven el “desarrollo de actitudes y habilidades que busquen la adquisición activa de nuevos conocimientos y no sólo la memorización” (p.145).

La propuesta educativa de “Las brujas de San Millán” se encuentra dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Sin embargo, cada sesión recurre a una metodología determinada en función de sus objetivos.

El patrón común que se puede extraer de todas ellas se divide en dos partes. En primer lugar, comienzan con el juego de “Se te ha encendido la bombilla” que emplea el método socrático. El alumnado activa los conocimientos previos gracias a la fase de la ironía y empieza a construir conocimientos en la fase de la mayéutica. En segundo lugar, el resto de juegos se inclinan por otras metodologías activas y participativas como pueden ser: rutinas de pensamiento, aprendizaje cooperativo o aprendizaje por descubrimiento, entre otras.

## **5.6 TEMPORALIZACIÓN**

Este proyecto consta de 15 sesiones. Dado que todas exigen la salida del centro, estas se realizarán todos los viernes de cada semana para evitar posibles obstáculos por parte del centro o de las familias. El proyecto comenzará en el mes de marzo y se extenderá hasta el mes de junio. Esto permitirá que el alumnado adquiera como rutina salir fuera del aula. Además, al comienzo de cada semana, se comunicará a las familias el destino de ese viernes para que compartan sus conocimientos con sus hijos.

## 5.7 SESIONES

Las sesiones que conforman el proyecto de Las brujas de San Millán se pueden ver desarrolladas en el [anexo 4](#). Sin embargo, a continuación, paso a resumir el proyecto en una tabla que recoge las sesiones que lo conforman y el lugar donde se llevarán a cabo. Asimismo, adjunto un mapa que encierra los lugares que visitaremos.

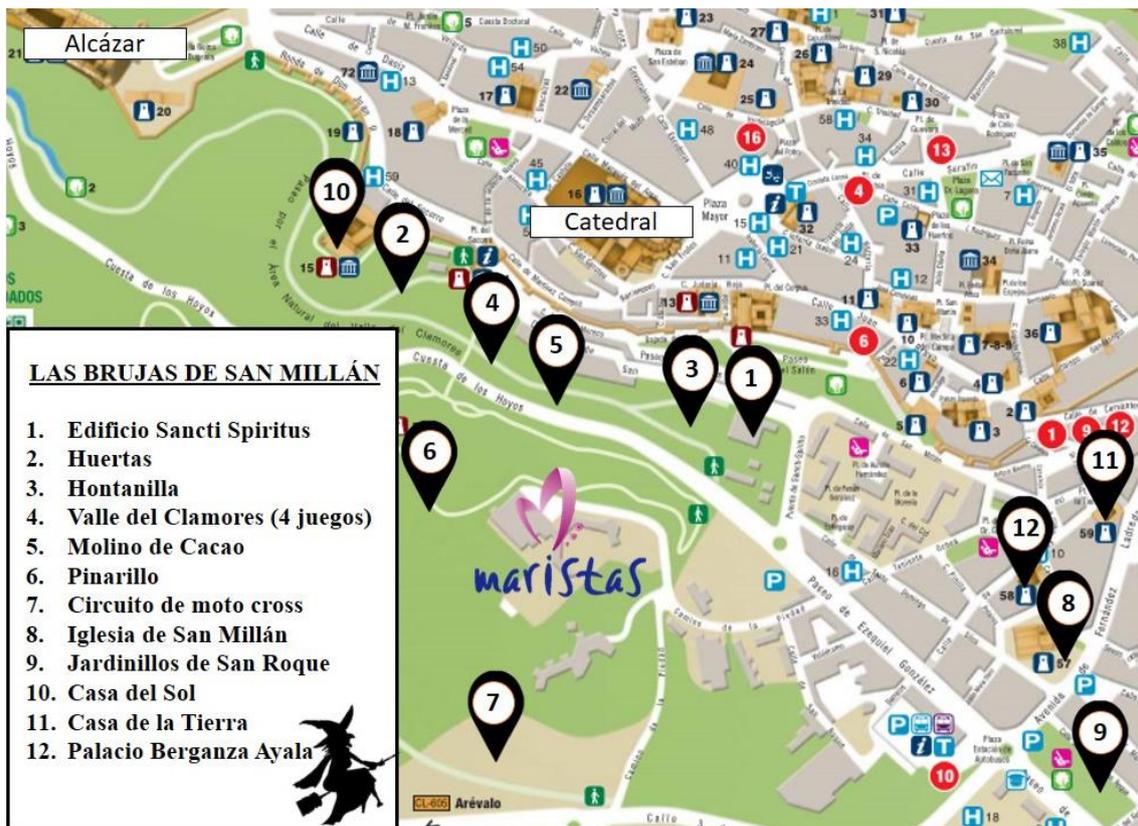


Figura 2. Mapa de los lugares que conforman el proyecto (elaboración propia a partir del mapa de Turismo de Segovia).

Tabla 1.

Resumen de las sesiones que componen el proyecto.

PROYECTO		
LAS BRUJAS DE SAN MILLÁN		
Nº de sesiones	Título	Lugar
Sesión 1	Quickly, quickly wash your hands	Hospital Sancti Spiritus
Sesión 2	Somos soldados del ejército	Hontanilla
Sesión 3	¡Hacemos una pócima mágica!	Circuito de moto cross
Sesión 4	Un hombre nos está mirando	Parque de San Roque: busto del escultor Aniceto Marinas
Sesión 5	<i>Petrificus totalus</i>	Iglesia de San Millán
Sesión 6	El concierto nocturno	Pinarillo
Sesión 7	Charly y la fábrica de chocolate	Molino de cacao en el valle del Clamores
Sesión 8	Los pequeños agricultores del valle	Las huertas del valle del Clamores
Sesión 9	Fauna y flora del valle	Valle del Clamores
Sesión 10	Paleontólogos por un día	Valle del Clamores
Sesión 11	Yoga	Valle del Clamores
Sesión 12	1,2,3 el lobo ya está aquí	Casa del Sol (antiguo matadero).
Sesión 13	Sinfonía verde cordial. Obra teatral a cargo del grupo Tamanka.	Valle del Clamores
Sesión 14	Descubriendo escudos	Casa de la Tierra o Casa de los Pueblos
Sesión 15	<i>Alojomora</i>	Palacio Berganza-Ayala

Fuente: elaboración propia.

## 5.8 MATERIALES Y RECURSOS

El recurso principal será la webquest donde recopilaremos la información de todo el proyecto. Goig (2012) afirma que “aunque sea una herramienta que se utiliza en etapas educativas superiores, pensamos que también resulta efectiva en la etapa de infantil” (p.75). Esto permitirá hacer partícipes a las familias, ya que el objetivo es que la consulten cada semana para descubrir con sus hijos el lugar que nos presentarán las brujas ese viernes. El destino se lo dará la ruleta mágica de las brujas.



Figura 3. Webquest del proyecto.

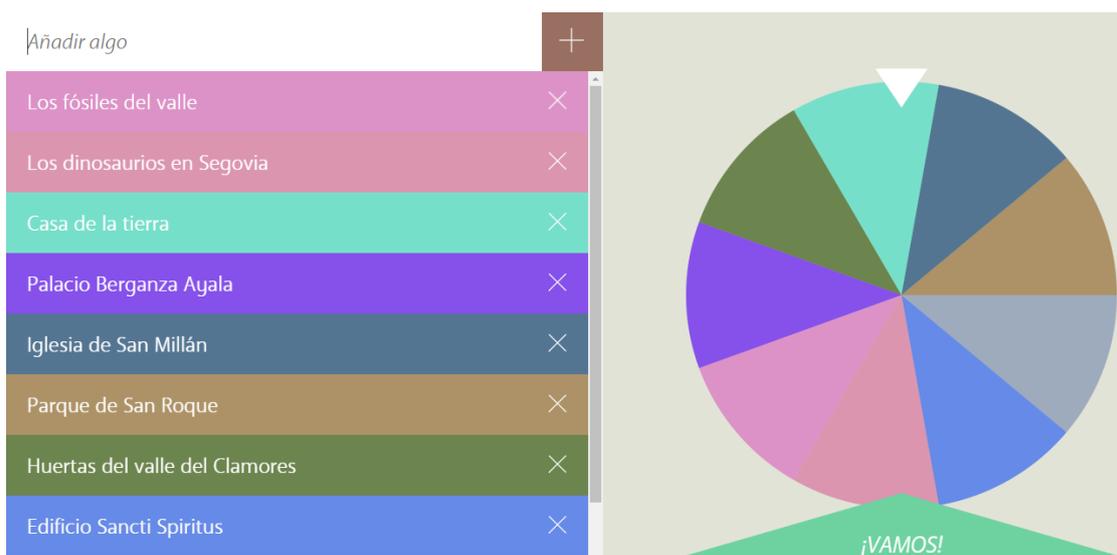


Figura 4. Ruleta del proyecto.

Asimismo, los padres deberán transmitir los conocimientos que dispongan sobre dicho lugar e investigar mínimamente de forma conjunta. Esto me permitirá tener mucho más juego durante el método socrático. Goig (2012) recoge que es “una

actividad enfocada a la investigación, donde la información usada por los alumnos es, en su mayor parte, descargada de la Web” (p.77).

El resto de materiales se encuentran detallados y especificados en las tablas de las sesiones, ya que cada una de ellas requiere diferentes ([anexo 4](#)).

## 5.9 EVALUACIÓN

Los contenidos trabajados en cada sesión los pretendo evaluar de una forma activa y en especial, haciendo uso de las rutinas de pensamiento, ya que creo firmemente en la cultura de pensamiento. Morales y Restrepo (2015) afirman que “la visibilización del pensamiento se constituye en una herramienta al momento de evaluar, ya que al evidenciar las comprensiones de los estudiantes se tendrá claridad sobre sus avances” (p.93). Asimismo, Ritchhart, Church y Morrison (2011) señalan que “las rutinas de pensamiento facilitan un proceso de evaluación efectiva, pues logran visibilizar el pensamiento de los estudiantes de una forma diferente” (p.94).

A continuación, paso a detallar en una tabla el tipo de evaluación que se llevará a cabo en cada sesión.

Tabla 2.  
Las evaluaciones llevadas a cabo en cada sesión.

TÍTULO	EVALUACIÓN
1. Quickly, quickly wash your hands	<p>La evaluación la realizaremos a través de dos diagramas espina de pescado (organizador gráfico).</p> <p>En el primero de ellos, recogeremos las causas en las espinas de por qué hay en nuestras manos bacterias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: tocamos muchas cosas, no nos lavamos las manos.</li> <li>• Efecto: nuestras manos se llenan de bacterias.</li> </ul> <p>En el segundo, recogeremos las causas por las que no hay bacterias en nuestras manos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: tocamos menos objetos, nos lavamos las manos con jabón.</li> <li>• Efecto: no crecen bacterias en nuestras manos.</li> </ul>
2. Somos soldados del	Para evaluar recurriré a la rutina de pensamiento de color, símbolo e imagen. El alumnado tendrá que elegir un color, un símbolo y una

ejercito	imagen que represente para ellos el ejército.
3. ¡Hacemos una pócima mágica!	El pulpo es la destreza de pensamiento que usaré para evaluar esta sesión, ya que es ideal para organizar conceptos de vocabulario (los colores). Como mi alumnado no sabe escribir en cada una de las patas del pulpo pegarán un gomet de un color.
4. Un hombre nos mira	Para evaluar la sesión haremos uso de la escalera de la metacognición.
5. <i>Petrificus totalus</i>	Con el objetivo de evaluar la sesión me decantaré por la rutina de pensamiento de las partes y el todo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partes: campanario, torre, nave y altar.</li> <li>• Todo: iglesia.</li> </ul>
6. Concierto nocturno	La evaluación se realizará a través de una destreza de pensamiento: compara-contrasta. Esta estará ambientada en una mariposa de tal manera que en el tronco de esta se recojan las características comunes a los grillos y los sapos/ranas. Mientras que en las alas van las diferencias. Un ala es para los grillos y el otro para las ranas/sapos.
7. Charly y la fábrica de chocolate	La evaluación la realizaremos a través de un organizador gráfico: la espina de pescado o diagrama de Ishikawa. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: la mosca deposita el polen.</li> <li>• Efecto: la planta da cacao.</li> </ul>
8. Los pequeños agricultores	En primer lugar, llevaremos a cabo la rutina de pensamiento las partes y el todo. El todo corresponderá a la planta y las partes a los elementos que componen esta. En segundo lugar, la rutina de pensamiento de compara-contrasta. Para ello, haremos uso del dibujo de una mariposa. Una de las alas se destinará para las frutas y la otra, para las hortalizas. El tórax de la mariposa recogerá las similitudes entre ambas.
9. Fauna y flora	Los árboles del valle los evaluaré a través de los bits de inteligencia. Mientras que las dos aves que habitan en este entorno lo haré a través del compara-contrasta.
10. Paleontólogos por un día	La evaluación la realizaré a través de la rutina de pensamiento del titular.
11. Yoga en el valle	Llevaremos a cabo una asamblea para hablar sobre la experiencia.
12. 1, 2, 3 el lobo	La evaluación la realizaremos a través de dos diagramas espina de

ya está aquí	<p>pescado (organizador gráfico).</p> <p>En el primero de ellos, recogeremos las causas en las espigas de por qué los cencerros emiten un sonido rápido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: los animales sienten miedo, echan a correr.</li> <li>• Efecto: el cencerro emite un sonido rápido.</li> </ul> <p>En el segundo, recogeremos las causas por las que otras veces suena lento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: los animales están relajados, caminan despacio.</li> <li>• Efecto: el cencerro emite un sonido lento.</li> </ul>
13. Sinfonía verde cordial.	Al finalizar la obra teatral, efectuaremos una asamblea en función de lo vivenciado en ella.
14. Descubriendo escudos	Para la evaluación me decantare por la rutina de pensamiento del titular. Esto me permitirá conocer la esencia que han captado mi grupo-clase sobre la sesión.
15. <i>Alojomora</i>	<p>Finalizaré el proyecto con una asamblea final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gorro de bruja: ¿qué es lo que más me ha gustado?</li> <li>• Escoba: ¿qué es lo que no me ha gustado?</li> <li>• Pócima: ¿cómo me he sentido?</li> <li>• Barita: ¿qué otras cosas me gustaría aprender?</li> </ul>

Fuente: elaboración propia.

## 6 ALCANCE DEL TRABAJO

El proyecto Las Brujas de San Millán es extrapolable a cualquier centro educativo de Segovia capital, ya que pretende que el alumnado descubra su entorno próximo y construya una identidad cultural que le permita valorar y cuidar el patrimonio. Además, no solo usa el entorno próximo como contenido sino que también apuesta por este como recurso para aprender y adquirir contenidos propios del currículo.

Dada la flexibilidad de las sesiones que componen el proyecto considero que estas se podrían llevar a cabo en cualquier curso de la etapa de Educación Infantil, dado que el cambio más notorio se produciría en las respuestas y reflexiones del alumnado que en el propio contenido. Asimismo, creo que el hilo conductor y la temática de algunas sesiones se pueden emplear para la etapa de Educación Primaria. El alumnado de esta etapa echa en falta muchas veces ejemplos reales que le permitan dejar de lado

tanta abstracción y mejorar así la comprensión de esos contenidos. Esta carencia la podemos paliar con el aprendizaje fuera del aula porque nos permite ejemplificar en nuestro entorno cualquier tipo de contenido. Además, tal y como está enfocado el proyecto aboga por esa interdisciplinariedad tan necesaria en Primaria.

Una gran ventaja es que elementos vertebradores como la metodología, la estructura de las sesiones o la *webquest* se podrían mantener a la hora de extrapolar este a un centro fuera de Segovia. Esto permitiría llevar a cabo un proyecto muy similar al presentado en este trabajo. La única modificación sería que habría que hacer una búsqueda de información y un estudio minucioso sobre el nuevo entorno para no perder la posibilidad de generar un vínculo afectivo con los diferentes lugares que se incluirían.

Una futura línea de trabajo podría ser apostar por salir del aula no solo un día a la semana, como pretende este proyecto, sino varios días.

## 7 CONCLUSIONES

Llegados a este punto es conveniente saber si los objetivos propuestos al comienzo de este trabajo se han cumplido, ya que es imprescindible conocer nuestra posición con respecto a la meta marcada.

**Objetivo 1. Promover por el entorno natural y cultural del alumnado como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje.**

Tanto la fundamentación teórica que sustenta este trabajo como el proyecto diseñado respaldan y apoyan la idea de usar el entorno del alumnado como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los libros de texto carecen de contenidos que hagan referencia al entorno de los discentes por lo que les es complicado extrapolarlos y encontrar un sentido a estos en su día a día. Además, hay que añadir las escasas salidas didácticas y la mala vinculación de estas con los contenidos impartidos en el aula. Sin embargo, utilizando el entorno como contenido y recurso los alumnos aprenden en contacto con su realidad.

**Objetivo 2. Forjar un aprendizaje significativo en el alumnado a través de una cultura de pensamiento y un aprendizaje fuera del aula.**

Este trabajo apuesta por generar un aprendizaje significativo en el alumnado desechando así el aprendizaje memorístico. Con ello busco que los niños y niñas formen parte de un proceso activo que les permita una comprensión profunda y una perduración de los conocimientos en el tiempo. Para alcanzar dicho aprendizaje me decante por dos vías: cultura de pensamiento y el entorno.

Son numerosos los autores que respaldan estas dos vías como promotoras del aprendizaje significativo dentro de la fundamentación teórica expuesta anteriormente. Algunos de los autores que apuestan por la primera vía para conseguir ese aprendizaje son Swartz et al. (2014) porque afirman que el pensamiento visible permite adquirir un aprendizaje profundo, en el que una comprensión efectiva ayude al alumno a tomar decisiones y desarrollar nuevas comprensiones a partir de la relación de conceptos e ideas comprendidas. Asimismo, como autor que aboga por la segunda vía está García (1993) debido a que considera que el estudio del entorno despierta en los niños y niñas un potente interés capaz de contribuir a la adquisición de un aprendizaje significativo.

Sin embargo, al no poder haber llevado a la práctica el proyecto no he podido forjar ese tipo de aprendizaje en los alumnos. Por ello, considero que el infinito por el que comienza este objetivo debería cambiar.

**Objetivo 3. Elaborar una propuesta educativa viable que conceda al entorno del barrio de San Millán un lugar primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de 1º de Educación Infantil del colegio Maristas de Segovia.**

En primer lugar, llevé a cabo una búsqueda de información sobre la historia que encierra el arrabal donde se encuentra el centro de los Maristas. Esta tarea no fue fácil, ya que no existe un único documento que recoja los diferentes aspectos del barrio. Esto se debe a que la información está muy dispersa, por lo que tuve que agudizar la investigación. Tras este proceso encontré en las brujas el perfecto hilo conductor para el proyecto, gracias a que descubrí que este barrio es conocido, desde hace años, como el barrio de las brujas. Además, el pintor Zuloaga pintó un cuadro en honor a este lugar y le puso de título: Las Brujas de San Millán.

En segundo lugar, elegí un total de 15 lugares o espacios que más se adaptaban y que más enriquecimiento educativo podían aportar al proyecto. Asimismo, intente decantarme por los entornos naturales para que los alumnos se favoreciesen de los beneficios que poseen. Por ello, de los 15 lugares seleccionados 11 son espacios verdes.

En tercer lugar, diseñé las sesiones que se iban a llevar a cabo en cada uno de estos espacios. Dentro de estas hay juegos que tratan al entorno como contenido y otros como recurso. Además, establecí un vínculo entre las inteligencias múltiples y los juegos que componían las sesiones, dado que estas son uno de los ejes vertebradores del modelo educativo Icrezco, vigente en la etapa de Educación Infantil del colegio Maristas.

## 8 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amestoy, J. (2001). Aspectos de la degradación del medio ambiente: su influencia en el clima. *Papeles de Geografía*, (34), 17-49.
- Balmford, A., Clegg, L., Coulson, T., y Taylor, J. (2002). Why conservationists should heed Pokémon. *Science*, 295(5564), 2367-2367.
- Batllo, R. (2001). Identidad y conocimiento del medio desde una perspectiva cultural. En J. Estepa, F. Frieria y R. Piñeiro. (Ed.), *Identidades y territorios: reto para la didáctica de las ciencias sociales* (107 – 116). Oviedo, España: KRK.
- Biggs, J. B. (1987). Study Process Questionnaire Manual. Student Approaches to Learning and Studying. Australian Council for Educational Research Ltd., Radford House, Frederick St., Hawthorn 3122, Australia.
- Bruchner, P. (2012). Escuelas infantiles al aire libre. *Cuadernos de pedagogía*, 420, 26-29.
- Bueno, G. (2001) Identidades y educación: perspectivas de un filósofo” En J. Estepa, F. Frieria y R. Piñeiro. (Ed.), *Identidades y territorios: reto para la didáctica de las ciencias sociales* (5-54). Oviedo, España: KRK.
- Candrea, A. (2001). Educación, identidad y territorio de las comunidades pluriculturales: un reto para la didáctica de las Ciencias Sociales. En J. Estepa, F. Frieria y R. Piñeiro. (Ed.), *Identidades y territorios: reto para la didáctica de las ciencias sociales* (117-129). Oviedo, España: KRK.
- Castonguay G., Jutras S. (2009). Children’s appreciation of outdoor places in a poor neighbourhood. *Journal of Environmental Psychology*, 29, 102-109.
- Corraliza J. A., Collado S., Bethelmy L. (2012). Nature as a Moderator of Stress in Urban Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 38, 253-263.

- Delgado, E. y Alario, M. T (1994). La interacción fuera de aula: itinerarios, salidas y paseos. *Revista Tabanque*, (9), 155-178.
- Díez, A. y Martín, J.F. (2005). *Las raíces del paisaje. Condicionantes geológicos del territorio de Segovia*. Segovia, España: Junta de Castilla y León.
- Feeney L. (1994). Today's teacher tips: Fabulous field trips. *Early Childhood Today*, 8, 8.
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.
- Freire, H. (2011). *Educación en verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*. Barcelona, España: Grao.
- Fjortoft, I. y Sageie, J. (2000). The natural environment as a play ground for children Landscape description and analyses of a natural playscape. *Landscape and Urban Planning*, 48, 83-97.
- García, A. L. (1993). *Didáctica de las ciencias sociales en la Educación Primaria*. Sevilla, España: Algaída.
- García, M. y Cascajero, A. (2001). Identidad y Educación” En J. Estepa, F. Frieria y R. Piñeiro. (Ed.), *Identidades y territorios: reto para la didáctica de las ciencias sociales* (85-91). Oviedo, España: KRK.
- Goig, R. M. (2012). El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y docencia (REID)*, (7), 73-89.
- González, E. y Araya, F. (2002). *Historia y Ciencias Sociales: estrategias para reforzar la identidad cultural*. Chile: Editorial Belzart.
- Heath, C. y Heath, D. (2007). *Made to stick: Why some ideas survive and others die*. Random House.
- Korpela K. (2002). Children's environments. En R. B. Bechtel y A. Churchman (Eds.). *Handbook of environmental psychology* (363-373). New York: John Wiley.

- Krueger, N. (2018). The art of asking: It's not about what you know — but knowing what to ask. *Empowered learner*. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/iste-el-arte-de-preguntar>
- Lladós, L. (2018). El contacto con la naturaleza: ¿moda o necesidad? *Aula Infantil*, 96, 27-32.
- López, D., y Albadalejo, J. (2016). Entorno como realidad de aprendizaje: planificación, organización y desarrollo de salidas escolares en educación infantil. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 9(19), 44-55.
- López, J. C. (2018). La importancia de formular buenas preguntas. *Revista Eduteka*. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/FormularPreguntas>
- Louv, R. (2008). *The Last Child in the Woods. Saving our children from Nature-Deficit Disorder*. Chapel Hill, NC: AlgonquinBooks.
- Marrón, M. J. (1990). El entorno como objeto de estudio y como recurso didáctico para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la EGB. Una experiencia de trabajo para el estudio activo del entorno social. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 2, 161.
- Miklitz, I. (2000). *Der Waldkindergarten. Dimensionen einespädagogischen Ansatzes. Neuwied*. Berlín: Luchterhand Literaturverlag.
- Moore R. C. (1986). *Childhood's domain*. Londres, Inglaterra: Croom Helm.
- Morales, M. Y. (2015). Hacer visible el pensamiento: alternativa para una evaluación para el aprendizaje. *Infancias imágenes*, 14(2), 89-100.
- Murillo, P. (2007). Nuevas formas de trabajar en la clase: metodologías activas y colaborativas. *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*, 129-154.
- Norambuena, P. y Mancilla, V. (2005). La identidad cultural como fuente de aprendizaje significativo. *Geoenseñanza*, 10(2), 219-234.

- Ozdemir, A., y Yilmaz, O. (2008). Assessment of out door school environments and physical activity in Ankara's primary schools. *Journal of Environmental Psychology*, 28, 287-300.
- Perkins, D. (1997). *¿Cómo hacer visible el pensamiento?* Artículo publicado por la Escuela de Graduados de la Universidad de Harvard.
- Perkins, D. N., y Tishman, S. (2001). Dispositional aspects of intelligence. In S. Messick y J. M. Collis (Ed.), *Intelligence and personality: Bridging the gap in theory and measurement* (233-257). Mahwah, New Jersey: Erlbaum.
- Pinto, J. (2000). Cultura, identidad y desarrollo en Chile: una reflexión desde la historia. *Estudios Sociales*, 104, 76-82.
- Ritchart, R. (2002). *Intellectual character: What it is, why it matters, and how to get it*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ritchhart, R. (2015). *Creating cultures of thinking. The 8 forces we must master to truly transform our schools*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ritchhart, R., Church, M., y Morrison, K. (2011). *Making Thinking Visible*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Robertson, J. (2017). *Educar fuera del aula: Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre*. España: Ediciones SM.
- Romero, L. A. (2007). *¿Qué hacer con los pobres? Elites y sectores populares en Santiago de Chile*. Chile: Ediciones Ariadna.
- Swartz, R. J., Reagan, R., Costa, A. L., Beyer, B. K., y Kallick, B. (2014). *El aprendizaje basado en el pensamiento*. España: Ediciones SM.
- Taylor, A., Kuo, F. E., y Sullivan, W.C. (2001). Coping with ADD: The surprising connection to Green play settings. *Environment and Behaviour*, 33 (1), 54-77.
- Torres-Porras, J., Alcántara, J., Arrebola, J. C., Rubio, S. J., y Mora, M. (2016). Trabajando el acercamiento a la naturaleza de los niños y niñas en el

Grado de Educación Infantil. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*, 14(1), 258-270.

Wass, S. (1992). *Salidas escolares y trabajo de campo en la educación primaria*. Ediciones Morata.

Wells N. M. (2000). At home with nature: The effects of nearby nature on children's cognitive functioning. *Environment and Behaviour*, 32, 775-795.

## 9 ANEXOS

### ANEXO 1: OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVOS		EL ENTORNO	
		OBJETO DE ESTUDIO	RECURSO
<b>Á R E A  I</b>	5. Adquirir hábitos de alimentación, higiene, salud y cuidado de uno mismo, evitar riesgos y disfrutar de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.		X
	6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.		X
	8. Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.		X
	9. Descubrir la importancia de los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que experimenta a través de la acción y la relación con el entorno.	X	
	10. Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.	X	X
<b>Á R E A  II</b>	2. Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.	X	
	3. Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.		X
	5. Interesarse por los elementos físicos del entorno, identificar sus propiedades, posibilidades de transformación y utilidad para la vida y mostrar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.		X
	6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.		X
	1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.	X	

<b>Á R E A</b>  <b>III</b>	2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.	X	
	3. Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.	X	
	4. Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. Adoptar una actitud positiva hacia la lengua.	X	
	9. Comprender algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.	X	
	10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.		X
	11. Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión corporal.	X	
	12. Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales. Reproducir con ellos juegos sonoros, tonos, timbres, entonaciones y ritmos con soltura y desinhibición.	X	
	13. Escuchar con placer y reconocer fragmentos musicales de diversos estilos.	X	
14. Participar en juegos sonoros, reproduciendo grupos de sonidos con significado, palabras o textos orales breves en la lengua extranjera.	X		

## ANEXO 2: CONTENIDOS DEL PROYECTO

CONTENIDOS		EL ENTORNO	
		OBJETO DE ESTUDIO	RECURSO
Á R E A  I	Identificación y valoración de las acciones preventivas y de seguridad, evitando las situaciones de riesgo o contagio de la enfermedad.	X	
	Identificación y valoración crítica ante factores y prácticas sociales cotidianas que favorecen o no la salud.	X	
	Exploración de su coordinación dinámica general y segmentaria.		X
	Dominio sucesivo del tono muscular, el equilibrio y la respiración para que pueda descubrir sus posibilidades motrices.		X
	Valoración de sus posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas y las de los demás.		X
	Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico. Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.		X
	Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas		X
	Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características del objeto, de la acción y de la situación.		X
	Reconocimiento de los sentidos; su utilización.		X
	Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.		X
	Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.		X
	Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.		X
	Progresivo control postural estático y dinámico.		X
	Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.		X
	Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.		X
Actitudes de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos.	X		
Identificación de seres vivos y materia inerte.	X		

Á R E A  II	Identificación de algunas de sus propiedades y utilidad para los seres vivos. Interés por la indagación y la experimentación.	X	
	Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma.		X
	Los animales: acercamiento a su ciclo vital, hábitat, comportamiento y necesidades.	X	
	Identificación de algunos elementos y características del paisaje.	X	
	Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.	X	
	Iniciación a la clasificación de animales y plantas en función de algunas de sus características.	X	
	Interés por la experimentación con los elementos para producir transformaciones.	X	
	Manipulación y representación gráfica de conjuntos de objetos y experimentación con materiales discontinuos (agua, arena...).	X	X
	Valoración del medio natural y de su importancia para la salud y el bienestar.	X	
	Espacios más representativos del entorno dedicados a actividades culturales.	X	
	Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de cantidades pequeñas.		X
	Las plantas del entorno: acercamiento a su ciclo vital, necesidades y cuidados.	X	
	Observación de cómo aparecen en la naturaleza (rocas, ríos, mares, nubes, lluvia, viento, día y noche, arco iris...).	X	
	Formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias de algunos fenómenos naturales.	X	
	La actividad humana en el medio próximo: funciones, y oficios habituales.	X	
	Interés y gusto por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.	X	
	Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra Comunidad.	X	
	Reconocimiento de las características y elementos de la localidad.	X	
Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.		X	
Utilización habitual de formas socialmente establecidas (dar las gracias).		X	
Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.	X	X	

<b>Á R E A</b>  <b>III</b>	Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.		X
	Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral.		X
	Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (juegos, rutinas, canciones, cuentos...) en lengua extranjera, con ayuda de imágenes y otros recursos de la lengua escrita, así como de medios informáticos y audiovisuales.		X
	Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.	X	X
	Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas de artistas famosos.	X	
	Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.		X
	Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Juegos sonoros de imitación.		X
	Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna.	X	X
	Ruido, sonido, silencio y música. Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria, de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).		X
	Expresión de planes, ideas, criterios, sugerencias, propuestas... en proyectos comunes o individuales, con una progresiva precisión en la estructura y concordancia gramatical de las frases.		X
	Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.		X
	Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno.	X	
	Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros, respeto por las opiniones de sus compañeros y formulación de respuestas e intervenciones orales oportunas utilizando un tono adecuado.		X
	Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Conocimiento y dominio corporal. Orientación, organización espacial y temporal.		X
Reproducción de grupos de sonidos con significado, palabras y textos orales breves en la lengua extranjera, en un contexto en el que sean necesarios y significativos.		X	
Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación		X	

	Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas.		X
	Utilización del cuerpo en actividades de respiración, equilibrio y relajación. Posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo.		X
	Recitado de algunos textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, disfrutando de las sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.		X
	Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.		X

### ANEXO 3: RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DEL PROYECTO Y LAS IIMM

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	ÁREA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Inteligencia lingüística	III	1. Comunicar por medio de la lengua oral sentimientos, vivencias, necesidades e intereses. 3. Participar en una conversación adecuadamente, con claridad y corrección, y valorar que sus opiniones son respetadas. 4. Hablar con pronunciación correcta, precisión en la estructura gramatical y riqueza progresiva de vocabulario. 5. Relatar o explicar situaciones, hechos reales, razonamientos, tareas realizadas e instrucciones de forma clara y coherente. 10. Explicar y escuchar planes, propuestas de trabajo, proyectos, etc. y participar en ellos con interés. 15. Interpretar y etiquetar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.
Inteligencia musical	III	29. Conocer las propiedades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Reconocer e imitar sonidos del entorno. 30. Reproducir canciones y ritmos aprendidos. 32. Reproducir aspectos sonoros, de ritmo, acentuación y entonación, característicos de la lengua extranjera, en canciones o rimas.
Inteligencia naturalista	II	1. Manipular de forma adecuada objetos del entorno y reconocer sus propiedades y funciones. 12. Interesarse por las características, hábitat, cuidado y ciclo vital de algunos animales y plantas. 13. Reconocer algunos elementos del paisaje e identificar los cambios que se producen en el entorno próximo en función del tiempo y de las estaciones. 14. Actuar con respeto y colaborar en el mantenimiento de espacios limpios y cuidados.
Inteligencia lógico-matemática	II	2. Agrupar y clasificar objetos atendiendo a alguna de sus características. 4. Utilizar la serie numérica para cuantificar objetos y realizar las grafías correspondientes. 6. Resolver sencillas operaciones que impliquen juntar, quitar, expresar diferencia y repartir.
Inteligencia visoespacial	III	24. Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística. 25. Utilizar diversas técnicas plásticas con imaginación. Conocer y utilizar en la expresión plástica útiles convencionales y no convencionales. Explicar verbalmente sus producciones. 27. Dibujar escenas con significado y describir el contenido. 28. Tener interés y respeto por sus elaboraciones plásticas, por las de los demás, y por las obras de autores de prestigio. 36. Mostrar curiosidad por las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno.

Inteligencia cinético-corporal	I	2. Reconocer las funciones y posibilidades de acción que tienen las distintas partes del cuerpo. 3. Realizar las actividades con un buen tono muscular, equilibrio, coordinación y control corporal adaptándolo a las características de los objetos y a la acción. 4. Lograr una cierta orientación espacial, entendiendo algunos conceptos básicos. 11. Mostrar destrezas en las actividades de movimiento.
	II	1. Manipular de forma adecuada objetos del entorno y reconocer sus propiedades y funciones.
	III	33. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos ajustados a las acciones que realiza. 34. Evocar y representar personajes y situaciones reales e imaginarias.
Inteligencia intrapersonal	I	15. Actuar con autonomía en distintas actividades de la vida cotidiana. 9. Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse. 12. Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.
	III	24. Comunicar sentimientos y emociones espontáneamente por medio de la expresión artística.
Inteligencia interpersonal	I	14. Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos. 10. Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. 8. Respetar y aceptar las características de los demás sin discriminación. 13. Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.
	II	1. Manipular de forma adecuada objetos del entorno y reconocer sus propiedades y funciones. 16. Reconocer los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad. 17. Reconocer las normas más elementales de educación vial. 18. Identificar algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra Comunidad. 21. Actuar de acuerdo con las normas socialmente establecidas. 22. Analizar y resolver situaciones conflictivas con actitudes tolerantes y conciliadoras.
	III	2. Escuchar con atención y respeto las opiniones de los demás. 11. Utilizar las formas convencionales del lenguaje para saludar, pedir disculpas, dar las gracias, etc., y regular su propia conducta. 13. Utilizar el vocabulario adecuado socialmente, rechazando términos ofensivos y sexistas, y disfrutar con el uso de palabras amables.

#### ANEXO 4: DESARROLLO DE LAS SESIONES

Titulo	<i>Quickly, quickly wash your hands.</i>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas y media
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Hospital Sancti Spiritus.</p> <p>Comenzaré formulando una serie de preguntas: ¿por qué es importante lavarse las manos?, ¿qué son las bacterias?, ¿habéis escuchado hablar del corona virus?, ¿por qué nos ponemos guantes? Con el objetivo de conocer los conocimientos previos de mi alumnado.</p> <p>A continuación, dividiré al grupo-clase en cuatro grupos y les haré entrega de dos placas de Petri numeradas a cada alumno. En la primera ellos plasmarán la palma de su mano sin lavársela sobre el medio de cultivo (agar). Mientras que en la segunda placa harán lo mismo pero lavándose las manos con agua y jabón. Luego, escribiré el nombre de cada alumno en sus placas y las dejaremos reposar 48 horas.</p> <p>Tras este tiempo, observaremos como han crecido las bacterias en la placa número uno. Asimismo, hablaremos de la diferencia existente entre ambas placas.</p> <p>Finalizaremos el juego cantando la canción de “Wash Your Hands” de Baby Shark. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=L89nN03pBzI">https://www.youtube.com/watch?v=L89nN03pBzI</a></p>
Metodología	Descubrimiento guiado
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia lingüística.</b> A través de las preguntas de investigación el alumnado pondrá en práctica la expresión oral y la comprensión oral.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> Observar a simple vista las bacterias les ayudará a entender que son seres vivos y cuáles son sus funciones básicas: nutrición, relación y reproducción.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> Los alumnos aprenderán la letra de una canción e interiorizan un ritmo melódico.</p> <p><b>Inteligencia lógico-matemática.</b> La relación causa-efecto del diagrama de Ishikawa pondrá en juego esta inteligencia.</p>
Recursos	Placas de Petri con agar, altavoz y rotulador permanente.
Evaluación	<p>La evaluación la realizaremos a través de dos <b>diagramas de Ishikawa (organizador gráfico)</b>.</p> <p>En el primero de ellos, recogeremos las causas en las espigas de por qué hay en nuestras manos bacterias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: tocamos muchas cosas, no nos lavamos las manos.</li> <li>• Efecto: nuestras manos se llenan de bacterias.</li> </ul> <p>En el segundo, recogeremos las causas por las que no hay bacterias en nuestras manos (<a href="#">anexo 5</a>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: tocamos menos objetos, nos lavamos las manos con jabón.</li> <li>• Efecto: no crecen bacterias en nuestras manos.</li> </ul>

Titulo	<b>Somos soldados del ejército</b>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas y media
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: La Hontanilla</p> <p>En primer lugar, realizaremos el juego de “Se te ha encendido la bombilla”, gracias al cual conoceré los conocimientos previos que posee mi alumnado en relación al ejército. Asimismo, compartirán con el resto las hazañas o fotografías de sus padres o abuelos en el servicio militar (mili).</p> <p>A continuación, nos bajaremos al puente de Sancti Spiritus y observaremos que el edificio que se encuentra ahí es del ejército.</p> <p>Luego, nos desplazaremos detrás del edificio para llevar a cabo el juego “Somos soldados del ejército”. Los alumnos se caracterizarán para convertirse en miembros del ejército. Posteriormente, les agruparé en cinco grupos simulando una escuadra militar para llevar a cabo un entrenamiento militar por el medio natural: saltar ríos, reptar por la hierba, escalar, paracaídas... Al final de este recorrido cada grupo deberá buscar una pieza de puzzle (<a href="#">anexo 6</a>) que deberán montar entre todos. Esto les permitirá descubrir las tiendas de campaña que las brujas les cederán.</p> <p>Por último, disfrutarán de juego libre.</p>
Metodología	Aprendizaje cooperativo.
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia cinético-corporal.</b> Los alumnos trabajarán el esquema corporal y las habilidades físicas básicas a través del juego simbólico</p> <p><b>Inteligencia interpersonal.</b> El hecho de tener que trabajar en equipo les obligará a establecer una comunicación y relación entre ellos.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> Relatar las hazañas que sus padres o abuelos hayan vivido en la mili les exigirá una correcta expresión oral.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> El juego simbólico tendrá lugar en un una zona natural, por lo que el alumnado deberá respetar y admirar el entorno.</p>
Recursos	Ropa y telas con estampado militar, pintura de cara, cartón para el tanque militar, cuerda y palos para la tienda de campaña.
Evaluación	Para evaluar recurriré a la <b>rutina de pensamiento de color, símbolo e imagen</b> ( <a href="#">anexo 6</a> ). El alumnado tendrá que elegir un color, un símbolo y una imagen que represente para ellos el ejército.

Titulo	<b>¡Hacemos una pócima mágica!</b>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas y media
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Circuito de moto cross.</p> <p>Nos trasladaremos al circuito de moto cross para llevar a cabo la elaboración de las pócimas mágicas.</p> <p>Comenzaremos con el juego de “Se te ha encendido la bombilla” para que el alumnado muestre sus conocimientos previos sobre este entorno.</p> <p>A continuación, teñiremos la arena con colorante alimenticio</p>

	<p>agrupándola por colores en las cajas.</p> <p>Después, repasaremos los colores tanto en español como en inglés con los bits de inteligencia. Posteriormente, el alumnado deberá jugar al juego de “Cross the river”. Este consiste en que los alumnos deben cruzar el río pisando las rocas de colores a la vez que dicen en voz alta su color. Cuando llegan al otro lado deben decir: I cross the river. Además, en la otra orilla descubrirán que se encuentran los tarros que necesitan para llenarlos con la arena mágica y elaborar la pócima.</p> <p>Por último, cuando todos los alumnos tengan su pócima recitaremos el siguiente hechizo:</p> <p style="text-align: center;">Alas de murciélago, cola de lombriz que hoy y siempre seas muy feliz.</p>
Metodología	Bits de inteligencia ( <a href="#">anexo 7</a> ).
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia lingüística.</b> Al recitar el hechizo requerirán de una adecuada expresión oral. Asimismo, repasarán y aprenderán el léxico relacionado con los colores.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> La sesión se desarrollará en un entorno natural por lo que el alumnado deberá mostrar respeto a la fauna y flora del lugar.</p> <p><b>Inteligencia cinético-corporal.</b> Para pasar al otro lado del río los alumnos deberán saltar de una roca a otra.</p> <p><b>Inteligencia viso-espacial.</b> El alumnado deberá teñir la arena y decidir que colores usa para su pócima.</p>
Recursos	Arena, colorante alimenticio, cajas, tarros, bits con los colores, rocas.
Evaluación	<b>El pulpo</b> ( <a href="#">anexo 7</a> ) es la <b>destreza de pensamiento</b> que usaré para evaluar esta sesión, ya que es ideal para organizar conceptos de vocabulario (los colores). Como mi alumnado no sabe escribir en cada una de las patas del pulpo pegarán un gomets de un color.

Titulo	<b>Un hombre nos mira</b>
Curso	3 años
Temporalización	3 hora
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Parque de San Roque.</p> <p>Nos trasladaremos al parque de San Roque y les contaré que hace mucho tiempo esto no era un parque sino una mina de arena que abastecía a los artesanos del barrio. Esto me permitirá vincularlo con la sesión anterior por lo que para ellos será más visual.</p> <p>A continuación, nos centraremos en el busto de Aniceto Marinas, escultor e hijo predilecto del barrio.</p> <p>Realizaremos el juego de “Se te ha encendido la bombilla” con el fin de conocer los conocimientos previos del alumnado y les contaré la vida de este artista.</p> <p>Luego, nos convertiremos en escultores y realizaremos tres talleres diferentes. El primero, se centrará en incrustar diferentes moldes en arcilla. El segundo, en plasmar materiales del entorno (hojas, palos, rocas) en una plancha de arcilla. El tercero, en convertir un canto</p>

	<p>rodado en un monstruo. Para ello, dividiré al alumnado en tres subgrupos y les asignaré el taller en el que deben empezar. La duración de cada uno de ellos será de unos 15-20 minutos.</p> <p>Después, disfrutarán de juego libre por el parque. Esto permitirá que se sequen las creaciones y podamos pintarlas en el caso de la arcilla o decorarlas en el caso de los cantos rodados.</p> <p>Por último, les propondré regalar sus creaciones a los sanitarios o trabajadores (cocineros/as, limpiadores/as) del hospital de Segovia para darles las gracias por el esfuerzo que han realizado para combatir el Covid-19. Para ello, elaboraremos una pancarta con las manos de mis alumnos y la palabra gracias.</p> <p>Les invitaremos al aula para hacerles entrega de las creaciones y leeremos el cuento de María Coco Hernando titulado “Coronavirus no es un príncipe (ni una princesa)”.</p>
Metodología	Aprendizaje servicio
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia viso-espacial.</b> Toda la sesión girará en torno a la creación de sus propias obras artísticas haciendo uso de diferentes materiales del entorno. Además, contemplarán un busto que forma parte del entorno.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> Pondrán en juego su comprensión oral durante la lectura del cuento. Asimismo, en numerosas ocasiones se les exigirá una adecuada expresión oral. Posiblemente, aprenderán nuevas palabras, por lo que enriquecerá su vocabulario.</p> <p><b>Inteligencia intrapersonal.</b> El alumnado deberá gestionar sus emociones durante la creación de las obras de arte. Además, contribuirá a forjar una mejor autoestima.</p> <p><b>Inteligencia interpersonal.</b> Deberán mostrar un respeto por las creaciones de sus compañeros. Además, se incentivará la empatía hacia el personal del Hospital.</p>
Recursos	Arcilla, cantos rodados, tempera, moldes, rotulador permanente, pegatinas de ojos, elementos del entorno (palos, hojas), tela y cuento.
Evaluación	Para evaluar la sesión haremos uso de la <b>escalera de la metacognición</b> ( <a href="#">anexo 8</a> ).

Título	<i>Petrificus totalus</i>
Curso	3 años
Temporalización	3 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: iglesia de San Millán.</p> <p>Nos desplazaremos a la iglesia del barrio y realizaremos el juego de “Se te ha encendido la bombilla” con el fin de recabar los conocimientos previos del alumnado. A continuación, el párroco nos hará una visita guiada. Posteriormente, llevaremos a cabo la rutina de pensamiento de las partes y el todo.</p> <p>Tras esto les contaré que las brujas del barrio hace mucho tiempo hicieron un hechizo y convirtieron en piedra a diferentes animales, plantas y personas. Por ello, recorreremos los capiteles y canecillos en busca de estos. Además, aprenderemos el hechizo que emplearon:</p>

	<p><i>petrificus totalus</i>. Para ello, cogeremos nuestras baritas mágicas (palos) y nos subiremos a zonas altas para decirlo como los ogros (grave) y a las zonas bajas para decirlo como duendes (agudo).</p> <p>Finalmente, nos iremos a las escaleras de acceso y realizaremos un juego haciendo uso del hechizo y de las baritas. Para ello, les agruparé con su gemelo. Uno de los miembros de la pareja le deberá indicar al otro cuantas escalones tendrá que subir o bajar (1.2 o 3) y este deberá gritar el hechizo (<i>petrificus totalus</i>) para que se quede como una estatua. Posteriormente, cambiarán los roles.</p>
Metodología	Rutina de pensamiento
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia lógico-matemática.</b> Experimentarán lo que es añadir y quitar. Asimismo, asociarán cantidad a número.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> Trabajaremos de una forma lúdica dos conceptos musicales: grave y agudo.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> Recitar el hechizo, escuchar al párroco y aprender vocabulario nuevo son algunos de los momentos que requerirán de esta inteligencia.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> Usarán palos caídos de los árboles del entorno como barita mágica, por lo que estarán en contacto y descubrirán elementos del mismo.</p> <p><b>Inteligencia cinético-corporal.</b> Los alumnos deben desplazarse y subirse a zonas altas para recitar el hechizo.</p> <p><b>Inteligencia interpersonal.</b> Comunicarse con su gemelo les exigirá poner en marcha diferentes habilidades sociales. Asimismo, tendrán que respetar el turno de palabra con el grupo-clase.</p>
Recursos	Lamina con la rutina de pensamiento, palos,
Evaluación	<p>Con el objetivo de evaluar la sesión me decantaré por la <b>rutina de pensamiento de las partes y el todo</b> (<a href="#">anexo 9</a>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partes: campanario, torre, nave y altar.</li> <li>• Todo: iglesia.</li> </ul>

Título	<b>Concierto nocturno</b>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas
Desarrollo de la actividad	<p>En esta sesión simularemos que nos vamos de acampada para pasar una noche en la naturaleza. Los alumnos traerán en sus mochilas un saco de dormir y una linterna. Realizaremos una ruta simulada por el Pinarillo y llegaremos al aula el cual se encontrará completamente a oscuras. Sin embargo, podrán observar que hay una luna y unas estrellas fluorescentes en el techo.</p> <p>Montaremos nuestra zona de acampada y nos colocaremos alrededor del “fuego”. A continuación, mostraré a los alumnos los bits de inteligencia que muestran los sonidos que podemos escuchar por la noche (viento, agua, jabalí, grillo, sapo) en el campo. Como será de noche alumbraremos los bits con las linternas. Además, indagaré en los conocimientos previos que tienen los alumnos.</p>

	<p>Cuando este todo listo, simularemos que dormimos y será entonces cuando comience el concierto nocturno escucharemos sonidos de la naturaleza. Sin embargo, nos centraremos en los sonidos de los grillos y de las ranas o sapos. Escucharemos varias veces el concierto (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ko_GQ9ImAvE">https://www.youtube.com/watch?v=ko_GQ9ImAvE</a>), ya que cada vez que lo escuchemos nos centraremos en una cosa: relajación, identificar el sonido del grillo, identificar el sonido de sapo o rana. El objetivo será que el alumnado llegue a la conclusión de que el sonido del grillo es agudo y el sonido del sapo es grave (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kU2p7MP0mgw">https://www.youtube.com/watch?v=kU2p7MP0mgw</a>).</p> <p>Finalmente, el alumnado deberá rellenar un <b>organizador gráfico</b>, concretamente, el de <i>open mind</i> (<a href="#">anexo 10</a>) ya que nos permitirá generar la impresión de que los pensamientos se pueden ver. El alumno sacará de su mochila un lápiz y un folio. En la primera escucha, oirán numerosos sonidos por lo que en su cabeza se está recreando una noche en el campo, esto lo plasma el niño en el organizador gráfico de <i>open mind</i>. En la segunda, escucharán grillos, por lo que solo dibujarán estos. En la tercera, escucharán sapos.</p> <p>Esta sesión nos dará pie a trabajar las constelaciones o el nombre de diferentes estrellas, ya que podemos proyectar en el techo y simular el cielo que verían los alumnos una noche.</p>
Metodología	Bits de inteligencia
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia musical.</b> Los alumnos escucharán sonidos y deberán identificar quien los emite. Además, deberán diferenciar entre el sonido grave de un sapo y el sonido agudo de un grillo.</p> <p><b>Inteligencia espacial.</b> Los alumnos deberán dibujar lo que creen escuchar en el organizador gráfico.</p> <p><b>Inteligencia intrapersonal.</b> Durante la escucha del concierto nocturno, los alumnos sentirán diferentes emociones que deberán expresar en la asamblea final.</p>
Recursos	Audio que mezcle los sonidos del grillo y la rana o sapo, estrellas fluorescentes, sacos de dormir, tiendas de campaña o sábanas que simulen una cabaña.
Evaluación	La evaluación se realizará a través de <b>una destreza de pensamiento: compara-contrasta</b> ( <a href="#">anexo 10</a> ). Esta estará ambientada en una mariposa de tal manera que en el tronco de esta se recojan las características comunes a los grillos y los sapos/ranas. Mientras que en las alas van las diferencias. Un ala es para los grillos y el otro para las ranas/sapos.

Titulo	<b>Charly y la fábrica de chocolate</b>
Curso	3 años
Temporalización	3 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: molino de cacao en el valle del Clamores.</p> <p>Nos trasladaremos al molino de cacao ubicado en el valle del río Clamores y realizaremos el juego asignado para conocer los conocimientos previos del alumnado, “Se te ha encendido la bombilla”. Durante sesiones anteriores les habré leído el libro de “Charly y la fábrica de chocolate”.</p> <p>Comenzaré dividiendo al alumnado en dos grupos de tal manera que la mitad serán Willy Wonka y la otra mitad, Oompa Lompas. Cuando suene la canción de Willy Wonka los alumnos que sean este personaje deben bailar por el espacio de forma libre. Cuando suene la canción de los Oompa Lompas los alumnos que sean Willy Wonka se tumbarán en el suelo y los otros bailarían al ritmo de la música.</p> <p>Posteriormente, agruparé al alumnado en cinco grupos. Cada uno de ellos corresponderá a uno de los niños elegidos para visitar la fábrica: Violeta, Veruca, August Gloop, Miguel Teavee y Charly. El objetivo será conseguir las chocolatinas (<a href="#">anexo 11</a>) que tienen el billete de oro. Para ello, deberán ir desplazándose de diferentes maneras hasta llegar a las chocolatinas. Por cada ronda solo podrán salir uno de cada equipo.</p> <p>Por último, trabajaremos la polinización de la planta de cacao. Para ello, dividiré al alumnado en dos grupos, de tal manera que la mitad serán moscas (animal encargado de la polinización) y la otra mitad, plantas de cacao. El objetivo será llevar el polen (<a href="#">anexo 11</a>) a las plantas de cacao. Esta quedará polinizada cuando consiga tres círculos de polen y por tanto, se sentará. Cuando todas las plantas estén polinizadas cambiaremos de rol.</p> <p>Las brujas nos darán de recompensa chocolate para que realicemos en el aula una receta con este ingrediente.</p>
Metodología	Aprendizaje por descubrimiento.
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia lógico-matemática.</b> Deberán contar de forma manipulativa hasta tres con los círculos amarillos que simularán el polen.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> El alumnado deberá distinguir dos canciones diferentes y moverse al ritmo de la melodía.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> Trabajaremos el proceso de polinización de una planta de forma lúdica y visual.</p> <p><b>Inteligencia cinético-corporal.</b> Los alumnos se desplazarán haciendo uso de diferentes habilidades físicas básicas.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> Una adecuada expresión y comprensión oral serán imprescindibles para poder participar en esta sesión.</p>
Recursos	Altavoz inalámbrico, chocolatinas de papel, tickets dorados, canciones

	de la película de Charly y la fábrica de chocolate, círculos amarillos, lana.
Evaluación	La evaluación la realizaremos a través de un <b>organizador gráfico: la espina de pescado o diagrama de Ishikawa</b> ( <a href="#">anexo 11</a> ). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: la mosca deposita el polen.</li> <li>• Efecto: la planta da cacao.</li> </ul>

Titulo	<b>Los pequeños agricultores del valle</b>
Curso	3 años
Temporalización	3 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: huertas del valle</p> <p>Nos trasladaremos a las huertas ubicadas a la altura de los focos en el valle del río Clamores y realizaremos el juego asignado para conocer los conocimientos previos del alumnado, “Se te ha encendido la bombilla”.</p> <p>Comenzaremos visitando las huertas con uno de los dueños y nos enseñará las diferentes plantaciones, los utensilios de labranza y la rutina que sigue para su cuidado.</p> <p>Luego, realizaremos la <b>rutina de pensamiento las partes y el todo</b> (<a href="#">anexo 12</a>). El todo corresponderá a la planta y las partes a los elementos que componen esta. Asimismo, veremos para que es necesaria cada una de las partes.</p> <p>Después, jugaremos a descubrir de quién son estas semillas. Para ello, repasaremos con los bits de inteligencias las diferentes frutas y hortalizas. El alumnado en cuatro grupos tendrá que asociar las semillas con el fruto correspondiente.</p> <p>Por último, realizaremos la <b>rutina de pensamiento de compara-contrasta</b> (<a href="#">anexo 12</a>). Para ello, haremos uso del dibujo de una mariposa. Una de las alas se destinará para las frutas y la otra, para las hortalizas. El tórax de la mariposa recogerá las similitudes entre ambas.</p> <p>Las brujas nos darán como recompensa semillas para plantar en nuestro huerto escolar.</p>
Metodología	Bits de inteligencia y rutinas de pensamiento.
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia naturalista.</b> El alumnado estará en contacto con el medio natural y descubrirá como cuidar las plantas.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> Esta sesión permitirá al alumnado ampliar su vocabulario relacionado con la huerta.</p> <p><b>Inteligencia lógico-matemática.</b> El alumnado deberá clasificar en función de unas características.</p>
Recursos	Cartulina con la rutina compara-contrasta, cartulina con la rutina partes-todo, rotulador y bits de inteligencia.
Evaluación	La evaluación la realizaré a través de las dos rutinas de pensamiento empleadas.

Titulo	<b>Fauna y flora</b>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas y media
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Valle del Clamores</p> <p>Nos trasladaremos al valle del río Clamores y realizaremos el juego asignado para conocer los conocimientos previos del alumnado, “Se te ha encendido la bombilla”.</p> <p>Comenzaremos visionando una serie de árboles con los bits de inteligencia. A continuación, buscaremos los árboles que hemos visto en los bits por el valle. Luego, bailarán libremente al ritmo de la música y cuando esta paré cada alumno deberá abrazar a un árbol. Durante el abrazo deberán palpar la textura de la corteza. Después, les mostraré una serie de hojas y las asociaremos con su árbol correspondiente.</p> <p>Por último, les presentaré a dos aves habitantes de ese valle: las chovas piquirrojas y las grajillas. Observaremos las cuevas y los huecos que hay en las rocas, ya que estas son las zonas donde duermen. Además, usaremos los prismáticos para observar. Posteriormente, dividiré el grupo-clase en dos. La mitad serán chovas y la otra mitad, grajillas. Cuando suene el canto de las grajillas (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UneSrf9Ifsk">https://www.youtube.com/watch?v=UneSrf9Ifsk</a>), los alumnos echarán a volar y cuando esta pare deberán meterse en la cueva. Esto mismo realizarán las chovas (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9ZVFIBGZajQ&amp;t=14s">https://www.youtube.com/watch?v=9ZVFIBGZajQ&amp;t=14s</a>).</p> <p>Finalizaremos, realizando un <b>compara-contrata</b> (<a href="#">anexo 13</a>).</p>
Metodología	Aprendizaje por descubrimiento.
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia lingüística.</b> Ampliarán conceptos de vocabulario y usarán una adecuada expresión oral.</p> <p><b>Inteligencia intrapersonal.</b> El contacto con la naturaleza tendrá beneficios en la salud del alumnado. Esto recoge Matthew Silverstone en su libro <i>Blinded by Science</i>.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> Conocerán la fauna y la flora del valle. Además, establecerán un vínculo con el entorno.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> El alumnado tendrá que discriminar los diferentes cantos. Asimismo, deberán diferenciar entre sonido y silencio durante el juego de los abrazos a los árboles.</p>
Recursos	Bits de inteligencia, hojas de árboles ubicados en el valle, altavoz, un par de prismáticos.
Evaluación	Los árboles del valle los evaluaré a través de los bits de inteligencia. Mientras que las dos aves que habitan en este entorno lo haré a través del compara-contrasta ( <a href="#">anexo 13</a> ).

Titulo	<b>Paleontólogos por un día</b>
Curso	3 años
Temporalización	3 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Valle del Clamores.</p> <p>Nos trasladaremos al valle del río Clamores y realizaremos el juego asignado para conocer los conocimientos previos del alumnado, “Se te ha encendido la bombilla”.</p> <p>Comenzaré contándoles que hace mucho tiempo Segovia estaba cubierta de agua, ya que en esta zona se ubicaba un mar denominado Tethys. Nos desplazaremos a diferentes rocas calizas del valle que recogen evidencias de seres marinos. Posteriormente, dividiré al grupo-clase en cinco grupos. Cada uno de ellos tendrá una serie de pinceles y una caja llena de arena. El objetivo es que desentierren los fósiles que contienen estas.</p> <p>Por último, les contaré que cuando este mar se secó aparecieron en Segovia unos dinosaurios llamados Titanosaurios (reptil titán). Tras esta explicación, les haré entrega de un dibujo de ese dinosaurio (<a href="#">anexo 14</a>) y deberán pintarlo con hierba y poner encima del folio arena y piedras para simular el suelo. Cuando hayan finalizado, les entregaré dinosaurios de juguete para que jueguen libremente por el entorno.</p>
Metodología	Aprendizaje por descubrimiento
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia naturalista.</b> El alumnado establecerá un vínculo con el entorno. Asimismo, conocerá y explorará el valle en busca de evidencias que demuestren que había un mar.</p> <p><b>Inteligencia viso-espacial.</b> Expresarán su creatividad a través del dinosaurio.</p>
Recursos	Cajas de plástico, fósiles marinos, pinceles, folios con el dibujo del titanosaurio, dinosaurios de juguete.
Evaluación	La evaluación la realizaré a través de la <b>rutina de pensamiento del titular</b> ( <a href="#">anexo 14</a> ).

Titulo	<b>Yoga en un entorno natural</b>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Valle del Clamores.</p> <p>Nos trasladaremos al valle del Clamores para llevar cabo la clase de yoga, ya que a las brujas del barrio les gusta mucho y siempre que pueden están practicando.</p> <p>1) Juego de bienvenida: el ritual del saludo. Todo el grupo camina por el espacio sin un rumbo concreto. A medida que nos cruzamos con los compañeros, nos saludamos con una sonrisa o una mirada; en el siguiente momento nos presentamos (decimos nuestro nombre) y preguntamos a nuestro compañero qué tal está; la próxima consigna será saludarse chocando diferentes partes del cuerpo (manos, pies, rodillas..); después decir «hola» en el oído susurrando; posteriormente con un abrazo y, finalmente, uno en frente del otro, nos</p>

	<p>miramos a los ojos y nos saludamos con el mudra «namasté»</p> <p>2) Actividad de calentamiento: el saludo al sol. Se realizará con la canción del saludo al sol de Bamboo Kids (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=VYrT5t8STjI&amp;t=6s">https://www.youtube.com/watch?v=VYrT5t8STjI&amp;t=6s</a>). Esta se repetirá varias veces hasta que los alumnos lo asimilen y lo aprendan.</p> <p>3) Juegos de posturas: para desarrollar esta actividad los alumnos, previamente, deberán buscar, por el espacio, las tarjetas que representan las posturas que vamos a realizar, para ello deberán seguir una serie de pistas, que seguirán la misma temática que la sesión. Una vez encontradas las tarjetas se realizarán las diferentes posturas que se muestran en estas, siempre partiendo de la postura del bebé y realizando esta postura entre una postura y otra.</p> <p>4) Juegos de respiración: la flor y el diente de león. El alumnado cogerá con una mano una flor y la olerá para trabajar la inspiración. Posteriormente, cogerá con la otra mano un diente de león y soplará para trabajar la espiración. Durante todo este juego incitaré a la imaginación a través de preguntas: ¿de qué color es tu flor?, ¿es grande o pequeña?</p> <p>5) Juegos de relajación: cuento de La felicidad (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=PDC33XX1fJY&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=PDC33XX1fJY&amp;t=4s</a>). Los alumnos se tumbarán boca arriba con las palmas de las manos hacia arriba y los ojos cerrados. Se les narrará un cuento, del que luego deberán extraer una moraleja.</p> <p>6) Actividad para la despedida: el bastón mágico. En asamblea, los alumnos se pasarán un objeto simbólico, que abre el campo de la palabra, el niño que quiera hablar debe coger el objeto y sus compañeros deben escucharle sin hacer comentarios. Este objeto se pasará al siguiente alumno que quiera hablar.</p>
Metodología	Educación emocional
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia interpersonal.</b> La práctica de yoga permitirá trabajar esta inteligencia de forma completa.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> El alumnado establecerá un vínculo con el entorno. Asimismo, se dará cuenta de lo relajante que puede ser este entorno natural.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> La canción del saludo al sol permitirá al alumnado aprender la letra.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> Durante toda la sesión, el alumnado deberá trabajar la comprensión oral. Sin embargo, esta se incentivará con la escucha del cuento.</p>
Recursos	Esterillas, altavoz, cartas de Edu yoga.
Evaluación	La evaluación se realizará mediante una asamblea.

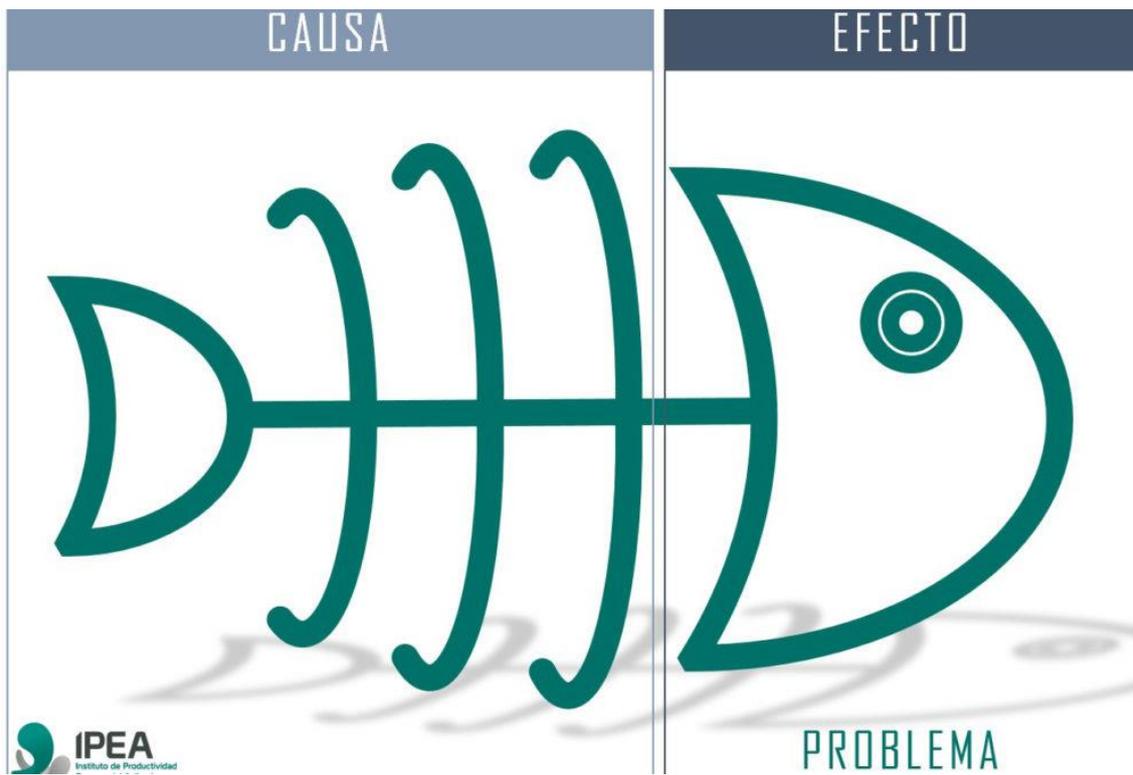
Título	<b>1, 2, 3 el lobo ya está aquí</b>
Curso	3 años
Temporalización	2 horas y media
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Casa del Sol.</p> <p>Nos trasladaremos a la zona del valle a la altura de la Casa del Sol. Comenzaremos realizando el juego de “Se te ha encendido la bombilla”. Posteriormente, les contaré que hace tiempo la Casa del Sol era un matadero. Además, les diré que en el valle pastaban los animales de los ganaderos del barrio.</p> <p>Tras esta explicación, dividiré al alumnado en cuatro grupos: vacas de leche, vacas de campo, ovejas y lobos.</p> <p>A continuación, diré a los alumnos que cuando los lobos tienen hambre bajan de la sierra de Guadarrama en busca de comida. Los lugares donde pastan numerosos animales es el lugar idóneo para ello, ya que los ganaderos dejan solos a sus animales. Si los lobos se acercan al rebaño de ovejas o a la manada de vacas los cencerros de estas sonarán rápido porque echan a correr, por lo que los lobos se asustarán y se irán de nuevo a la montaña. Si el lobo está lejos las ovejas o las vacas pastarán tranquilamente por lo que los cencerros suenan despacio.</p> <p>Por tanto, los alumnos con el rol de vaca u oveja llevarán cencerros si ven que los lobo se acercan deben correr y por tanto, el cencerro emite un sonido rápido. Sin embargo, si los lobos están en la montaña los alumnos con el rol de vaca u oveja pueden pastar tranquilamente, por lo que el cencerro emitirá un sonido lento. En caso de no tener cencerros para todos los alumnos estos irán rotando.</p>
Metodología	Descubrimiento guiado
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia musical.</b> El alumnado trabaja el concepto de tempo: rápido-lento. Asimismo, conoce un objeto que emite un sonido como es el cencerro.</p> <p><b>Inteligencia cinético-corporal.</b> Durante el juego los alumnos simulan ser los animales de la dehesa por lo que deben desplazarse por el espacio a diferentes intensidades en función de la cercanía del lobo.</p> <p><b>Inteligencia naturalista.</b> El alumnado entrará en contacto con un entorno natural. Además, identificará elementos que puede encontrar aquí y debe desarrollar una actitud de respeto ante el entorno durante la salida didáctica.</p> <p><b>Inteligencia interpersonal.</b> Los alumnos deben empatizar con las emociones que pueden sentir los animales en función de su rol: depredador (euforia) y presa (miedo).</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> A través de las preguntas de investigación el alumnado pone en práctica la expresión oral y la comprensión oral.</p>
Recursos	Cencerros y caretas de animales ( <a href="#">anexo 15</a> ).
Evaluación	<p>La evaluación la realizaremos a través de dos <b>diagramas de Ishikawa</b> (organizador gráfico).</p> <p>En el primero de ellos, recogeremos las causas en las espinas de por qué los cencerros emiten un sonido rápido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: los animales sienten miedo, echan a correr.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efecto: el cencerro emite un sonido rápido.</li> </ul> <p>En el segundo, recogeremos las causas por las que otras veces suena lento (<a href="#">anexo 15</a>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas: los animales están relajados, caminan despacio.</li> <li>• Efecto: el cencerro emite un sonido lento.</li> </ul>
--	--

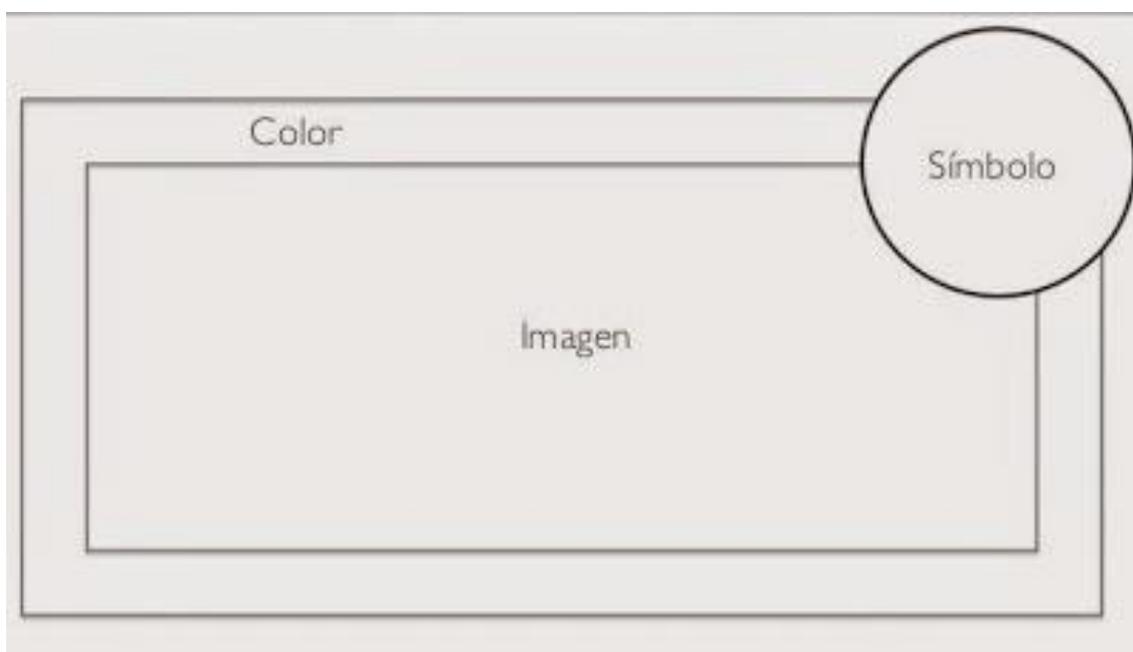
Titulo	<b>Descubriendo escudos</b>
Curso	3 años
Temporalización	3 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Casa de la Tierra o Casa de los Pueblos.</p> <p>Nos trasladaremos a la Casa de la Tierra y realizaremos el juego asignado para conocer los conocimientos previos del alumnado, “Se te ha encendido la bombilla”.</p> <p>A continuación, llevaremos a cabo la rutina de pensamiento: veo, pienso, me pregunto (<a href="#">anexo 16</a>).</p> <p>Posteriormente, nos fijaremos en dos escudos importantes que tiene el edificio.</p> <p>El primero, se encuentra en la fachada y representa un amorcillo (niño desnudo) con un caduceo (vara rodeada de serpientes). El juego que realizaremos será convertir nuestra varita mágica (palo) en un caduceo. Para ello, usaremos los limpiadores de pipa como serpientes.</p> <p>El segundo, representa a la Comunidad de Villa y Tierra de Segovia y está compuesto por un acueducto y 11 piedras que simulan los sexmos existentes. El juego consistirá en construir un acueducto con cajas de zapatos y buscar 11 piedras.</p> <p>Por último, observaremos el plano de la comunidad de villa y Tierra de Segovia. Además, hablaremos de esos pueblos con los que mi alumnado tiene un vínculo y pondremos una chincheta en el plano.</p> <p>Finalizaremos leyendo el cuento de una escritora segoviana, María Albarrán, titulado “Los tres cochinitos” y visionando el video de la leyenda del acueducto de Segovia (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=a6yfr1HAWmk">https://www.youtube.com/watch?v=a6yfr1HAWmk</a>).</p>
Metodología	Rutina de pensamiento
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia espacial.</b> La observación detallada de los escudos esculpidos en piedra contribuirá a desarrollar esta inteligencia.</p> <p><b>Inteligencia lingüística.</b> La lectura del cuento les permitirá desarrollar su comprensión oral. Asimismo, requerirán de una adecuada expresión oral a la hora de hablar de su pueblo.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> El alumnado podrá cantar la canción de la leyenda del acueducto e interiorizar el ritmo de esta.</p>
Recursos	Palos (baritas mágicas), limpiadores de pipa, cajas de zapatos, 11 rocas (sexmos), plano con los 11 sexmos, chinchetas, cuento y proyector.
Evaluación	Para la evaluación me decantaré por la <b>rutina de pensamiento: el titular</b> ( <a href="#">anexo 16</a> ). Esto me permitirá conocer la esencia que han captado mi grupo-clase sobre la sesión.

Titulo	<i>Alojomora</i>
Curso	3 años
Temporalización	3 horas
Desarrollo de la actividad	<p>Lugar: Palacio de Berganza-Ayala.</p> <p>Nos trasladaremos al palacio y realizaremos el juego de “Se te ha encendido la bombilla”.</p> <p>A continuación, les contaré la historia de este palacio convertido ahora en hotel y nos harán entrega de un cofre. Este solo lo podremos abrir gritando la palabra mágica: <i>alojomora</i>.</p> <p>Descubriremos que dentro hay unos billetes de avión (<a href="#">anexo 17</a>) para volar a Buenos Aires (Argentina) y recuperar el cuadro “Las brujas de San Millán” que pinto Zuloaga (<a href="#">anexo 17</a>). Este artista vivió mucho tiempo en este palacio.</p> <p>Posteriormente, subiremos al aula y simularemos el viaje en avión. Para ello, cada niño tendrá un rol (pilotos, azafatas/os) y experimentarán con gafas 3D la sensación de volar.</p> <p>Tras el vuelo, entraremos al museo y cogeremos el cuadro. Sin embargo, deberemos esquivar los rayos laser (lana roja) que lo protegen.</p> <p>Finalmente, las brujas nos felicitarán por nuestro gran trabajo y nos llevarán a la sala de psicomotricidad donde realizaremos una fiesta de luz negra. El alumnado encontrará diferentes disfraces y decorados. Esto les permitirá experimentar con algo totalmente nuevo para ellos. Durante la fiesta una de las brujas nos invitará a hacer una pequeña coreografía de percusión corporal: yo (palmada pierna derecha) soy (palmada pierna izquierda) súper (palmada pierna derecha) bruja/o (palmada pierna izquierda) eh (palmada).</p>
Metodología	Descubrimiento guiado.
Inteligencias múltiples	<p><b>Inteligencia cinético-corporal.</b> El alumnado deberá hacer uso de diferentes habilidades motrices para superar los rayos laser del museo. Además, la luz negra les permitirá poner en juego su expresión corporal.</p> <p><b>Inteligencia interpersonal.</b> El grupo-clase deberá coordinarse para lograr el objetivo común recuperar el cuadro.</p> <p><b>Inteligencia viso-espacial.</b> Gracias a esta sesión conocerán la vida y obra de un pintor muy relacionado con su ciudad. Esto les permitirá enriquecer su cultura y les incitará en un futuro a consumir arte.</p> <p><b>Inteligencia musical.</b> Interiorizarán una pequeña coreografía de percusión corporal.</p>
Recursos	Cofre, billetes de avión, cuadro, gafas 3D, fluorescentes de luz negra, materiales fluorescentes. Pintura fluorescente, lana roja, móvil.
Evaluación	<p>Finalizare el proyecto con una asamblea final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gorro de bruja: ¿qué es lo que más me ha gustado?</li> <li>• Escoba: ¿qué es lo que no me ha gustado?</li> <li>• Pócima: ¿cómo me he sentido?</li> <li>• Barita: ¿qué otras cosas me gustaría aprender?</li> </ul>

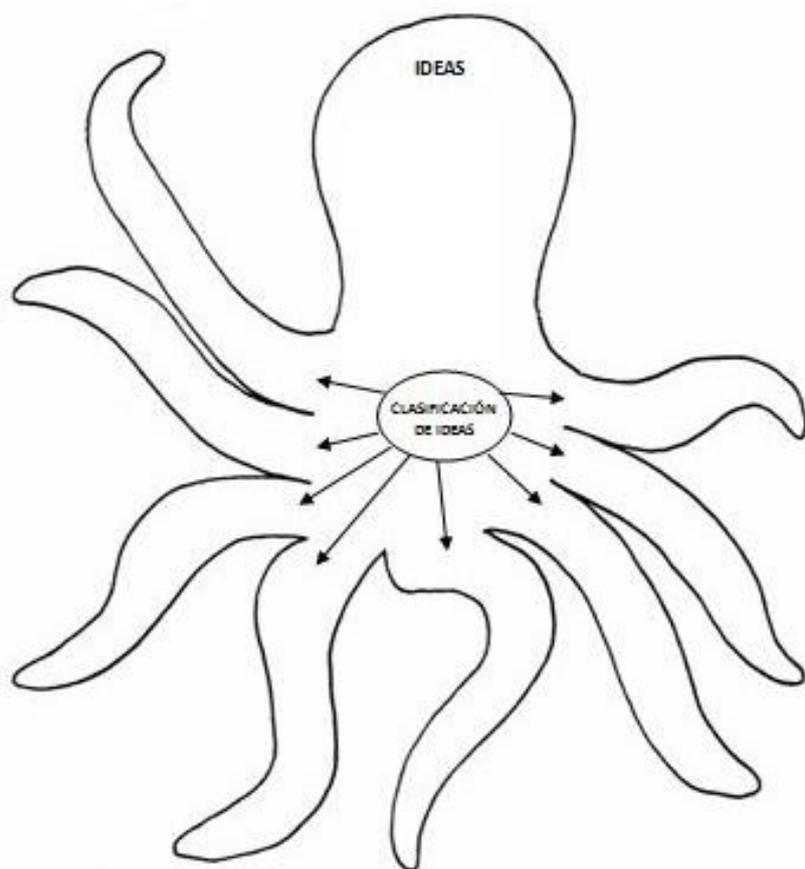
## ANEXO 5. HOSPITAL SANCTI SPIRITUS



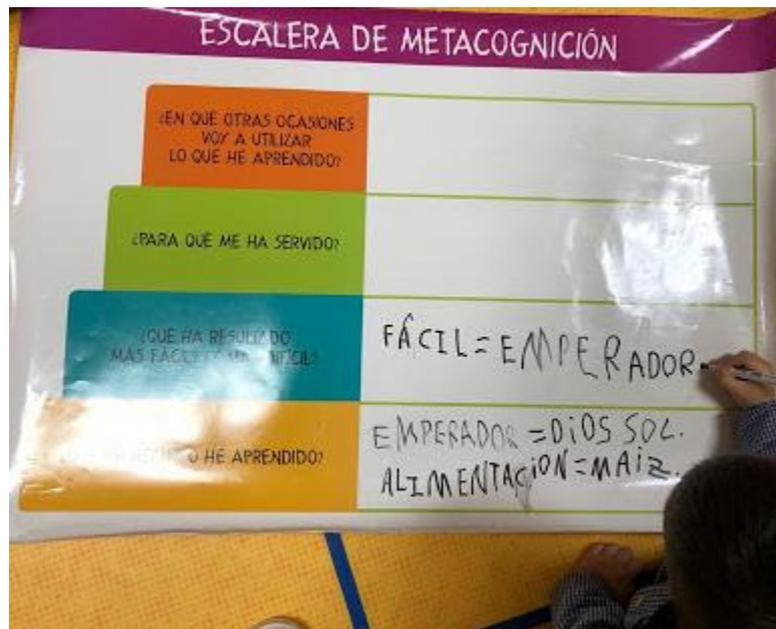
## ANEXO 6. SOMOS SOLDADOS DEL EJÉRCITO.



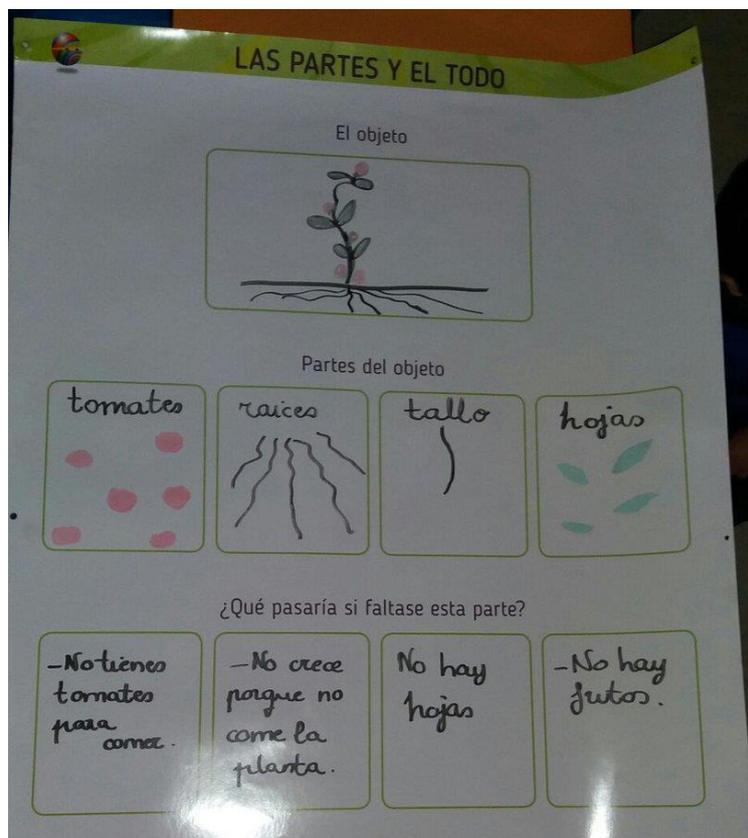
## ANEXO 7. ¿HACEMOS UNA PÓCIMA!



## ANEXO 8. UN HOMBRE NOS MIRA

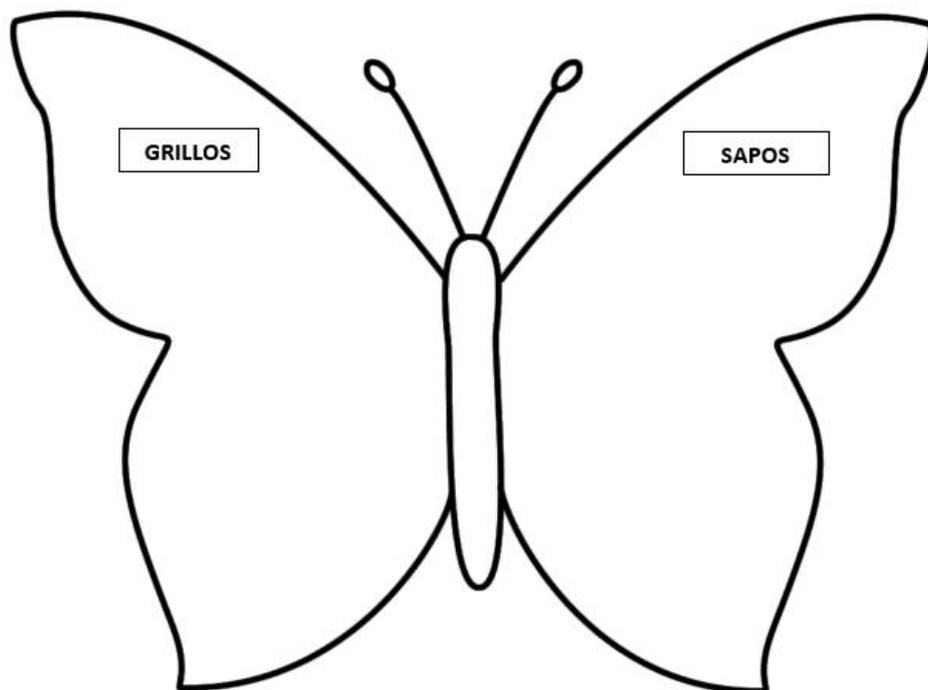


## ANEXO 9. PETRIFICUS TOTALUS

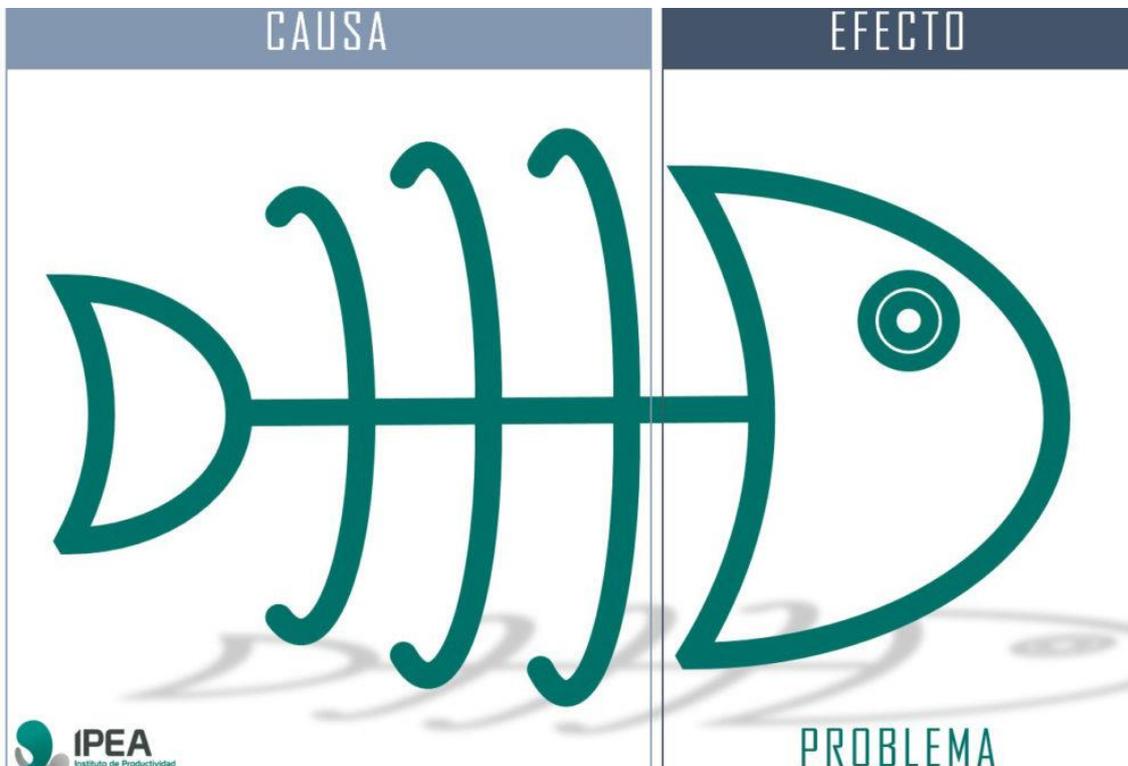
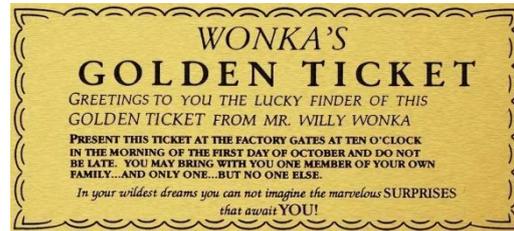


ANEXO 10. CONCIERTO NOCTURNO

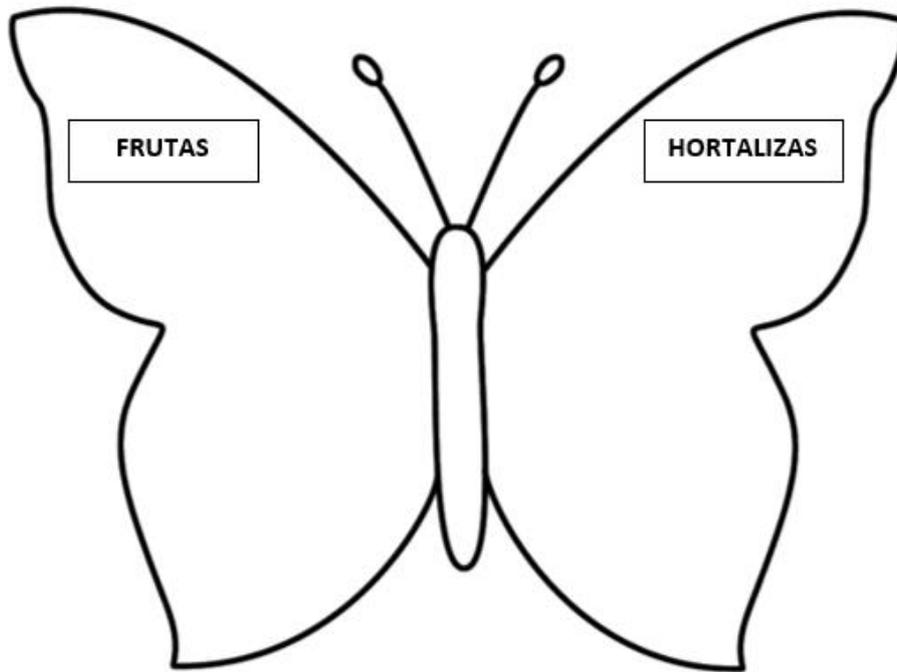
**Organizador Open mind**



## ANEXO 11. CHARLY Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE



## ANEXO 12. LOS PEQUEÑOS AGRICULTORES DEL VALLE



**LAS PARTES Y EL TODO**

El objeto

Partes del objeto

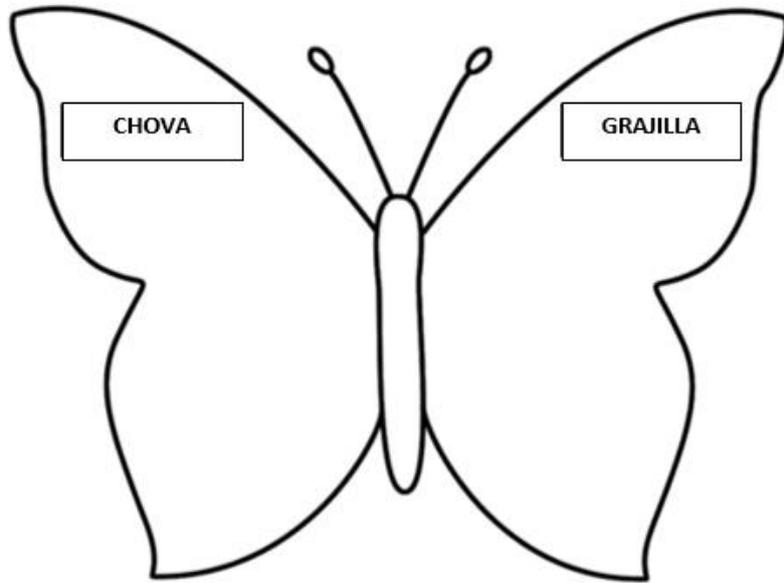
tomates	raíces	tallo	hojas
---------	--------	-------	-------

¿Qué pasaría si faltase esta parte?

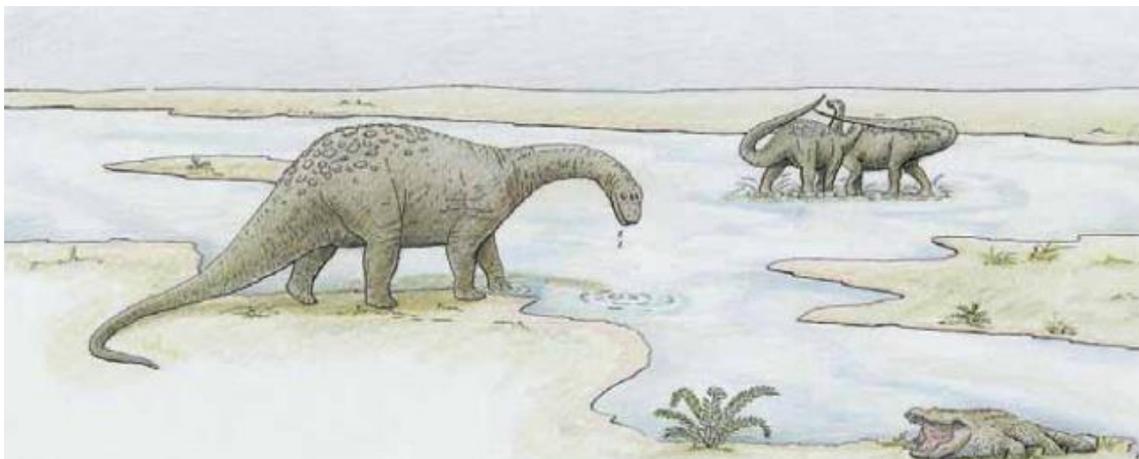
-No tienes tomates para comer.	-No crece porque no come la planta.	No hay hojas	-No hay frutos.
--------------------------------	-------------------------------------	--------------	-----------------

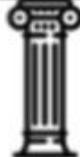
The image shows a worksheet titled "LAS PARTES Y EL TODO" (The Parts and the Whole). It features a drawing of a tomato plant. Below the drawing, the parts are labeled: "tomates" (tomatoes), "raíces" (roots), "tallo" (stem), and "hojas" (leaves). Each label is accompanied by a small drawing of that part. Below this, a question asks "¿Qué pasaría si faltase esta parte?" (What would happen if this part were missing?). Four boxes provide answers: "No tienes tomates para comer." (You don't have tomatoes to eat.), "No crece porque no come la planta." (It doesn't grow because the plant doesn't eat.), "No hay hojas" (There are no leaves), and "-No hay frutos." (There are no fruits.).

**ANEXO 13. FAUNA Y FLORA**



## ANEXO 14. PALEONTÓLOGOS POR UN DÍA





# ❖ Historical News ❖

---

**miércoles,  
16 de diciembre de 2015**

**Fundado por La imprenta de Clío en 2015  
Nº: 1  
Free copy**

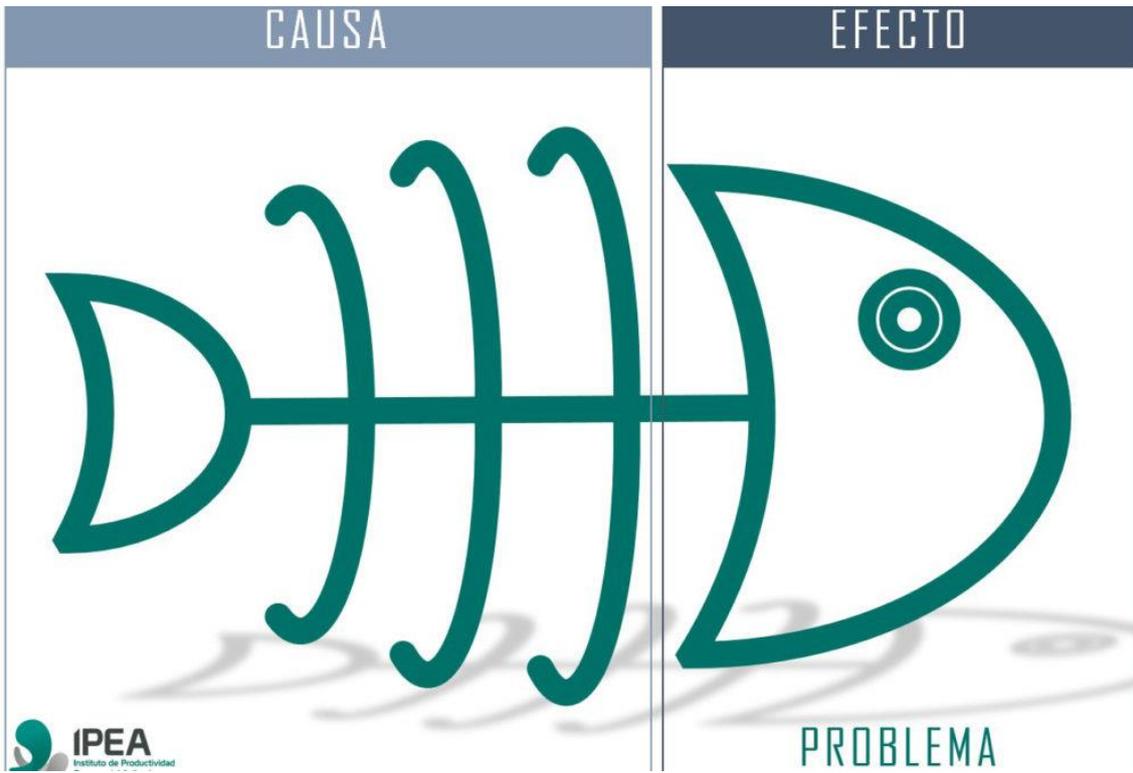
<http://historicalnews.blogspot.com.es>



2015

ANEXO 15. 1, 2, 3 EL LOBO YA ESTA AQUÍ





ANEXO 16. DESCUBRIENDO ESCUDOS

 <p><b>veo</b></p>	 <p><b>pienso</b></p>	 <p><b>me</b> <b>pregunto</b></p>

**Historical News**

---

miércoles,  
16 de diciembre de 2015

Fundado por La imprenta de Clfo en 2015  
Nº: 1  
Free copy

<http://www.imprenta.clfo.com.ar>  
  
2015

ANEXO 17. ALOJOMORA

<p>BILLETE DE AVIÓN</p>		<p>NOMBRE: .....</p>
<p>ORIGEN: MADRID (ESPAÑA) DESTINO: BUENOS AIRE (ARGENTINA)</p>		



