



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

Aprendizaje Basado en Retos en Educación

Infantil:

Desarrollo de la expresión motriz en el contexto de Ciencias

Naturales



Autora: Ana Felices Gómez

Tutor académico: Alejandro Bermúdez Medel

Resumen

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) presenta un proyecto de aprendizaje que surge de la necesidad de desarrollar destrezas que giren en torno a la autonomía, curiosidad, implicación, el cuestionamiento y la iniciativa hacia la resolución de problemas. Para ello, dichos problemas se transformarán en retos dentro del aula y, así, la investigación tendrá como pilar fundamental el Aprendizaje Basado en Retos. Todo ello, enmarcado en un contexto de las Ciencias Naturales, el cual nos proporciona unos espacios contrastados sobre los que indagar. Asimismo, destacando el carácter interdisciplinar y globalizador de la Educación Infantil, cobra especial importancia el aprendizaje a través del propio cuerpo y de las manifestaciones tanto motrices como artísticas que son esenciales para determinar el aprendizaje significativo en edades tan tempranas.

Palabras clave

Educación Infantil, Aprendizaje Basado en Retos, Ciencias y expresión motriz.

Abstract

This Final Degree Project (FDP) presents a learning project that arises from the need to develop skills revolving around autonomy, curiosity, involvement, questioning and initiative towards problem solving. To this end, these problems will be transformed into challenges in the classroom and, thus, the research will have Challenge-Based Learning as a fundamental pillar. All this, framed in the context of Natural Sciences, which provides us with contrasted spaces to investigate. Likewise, highlighting the interdisciplinary and globalising nature of Early Childhood Education, learning through the body itself and through both motor and artistic manifestations, which are essential to determine significant learning at such an early age, takes on special importance.

Key words

Early Childhood Education, Challenge-Based Learning, Science and Motor Expression.

Índice

Introducción	5
Objetivos	7
Justificación.....	8
Metodología y plan de trabajo.....	10
1. Metodología basada en el análisis contextual del alumnado.....	10
2. Herramientas que dan respuesta a esas necesidades	11
Fundamentación teórica y antecedentes:.....	12
1. Desarrollo evolutivo del niño de 4 años.....	12
2. Aprendizaje Basado en Retos.....	14
2.1 Elementos clave del proceso	15
2.2 Acercamientos asociados al Aprendizaje Basado en Retos.....	16
3. La Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Naturales en Educación Infantil.....	19
3.1 Él método científico como discurso de razonamiento	19
3.2 Método científico como modelo motivacional	21
4. La expresión motriz como medio de vivenciación.....	22
4.1 Motricidad como vehículo para alcanzar conocimientos globalizados	23
4.2 Expresión motriz.....	24
4.3 Expresión plástica	25
Exposición de la propuesta de intervención.....	27
Título:	27
Legislación educativa:.....	27
Pilares fundamentales:.....	28
<i>Objetivos:</i>	28
<i>Competencias clave:</i>	29
<i>Elementos transversales:</i>	29

Curriculum del proyecto:.....	30
A1. Crecimiento en armonía.	30
A2. Descubrimiento y exploración del entorno	32
A3. Comunicación y Representación de la Realidad	33
Aspectos organizativos:.....	35
Actividades:.....	36
Metodología:	38
Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo:	39
Evaluación:.....	40
Resultados	42
Conclusiones	45
Fuentes documentales	47
ANEXO I: Descripción detallada de cada actividad del proyecto y recursos materiales utilizados	51
Misión 1 del proyecto: El desierto.	52
Misión 2 del proyecto: La selva.	61
Misión 3 del proyecto: La sabana.	72
ANEXO II: Recursos materiales para el desarrollo de la propuesta didáctica.....	86

Introducción

Cuando me planteé realizar Educación Infantil nunca imaginé que fuese una etapa educativa con tantas potencialidades dentro del aula, sin embargo, a lo largo de los años he ido aprendiendo y entendiendo que es una etapa fundamental y muy determinante en el desarrollo de los niños y niñas.

En primer lugar, he de definir una de las principales cuestiones educativas que he aprendido, el carácter globalizador de la etapa y la verdadera importancia que tiene el desarrollo de competencias y valores transversales para precisar una educación de calidad. Ciertamente, los estímulos que los discentes reciban a edades tempranas va a determinar la predisposición, las actitudes y, en definitiva, de qué manera se desenvuelven y enfrenten el mundo en el que se van a desarrollar. Por ello, es primordial que, desde sus inicios en la educación, los docentes lleven a cabo situaciones de aprendizaje en las que los niños y niñas se vean envueltos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje mediante conocimientos que cobren sentido en su vida.

Sin embargo, desde hace unos años, los niños ven la educación con algo inconexo a su vida cotidiana, lo cual condiciona su implicación dentro del aula. Este hecho va de la mano de las leyes educativas, las cuales, hasta hace unos pocos años, estaban completamente condicionadas por los contenidos, es decir, la información que los alumnos y alumnas debían almacenar en su cerebro. No obstante, en la actualidad están surgiendo numerosos frentes que buscan tratar la educación desde un punto de vista clave, bajo mi propia perspectiva.

De este modo, estamos en un momento clave de la educación en el que se pretende despertar capacidades e intereses mediante el cómo, es decir, la metodología. Por ello, a continuación, voy a llevar a cabo un proyecto que centra sus intenciones en una metodología que pretende centrar su atención tanto en la motivación e implicación discente como en iniciar al alumnado en actitudes reflexivas y en despertar su curiosidad mediante la metodología denominada **Aprendizaje Basado en Retos**.

La siguiente línea de actuación girará en torno al contexto que nos ofrece las **Ciencias** como marco de aprendizaje en el que los retos cobran sentido mediante el hilo conductor de exploración de una serie de espacios naturales, específicamente: el desierto, la selva y la sabana. A su vez, nos permitirá observar fenómenos naturales y establecer hipótesis, acciones propias del método científico, lo cual, aproximará al alumnado hacia esas actitudes y valores en cuestión.

Por último, dando una perspectiva más práctica al proyecto, entrará en juego el desarrollo y **expresión motriz** como manera de que el alumnado sea consciente del aprendizaje. Es bien sabido que la motricidad es una condición fundamental para que los niños y niñas descubran el mundo; por ello, tanto el movimiento (tal como la expresión corporal), como la expresión artística, ambos como medios de manifestaciones del pensamiento.

Objetivos

Objetivo general:

- Proponer retos motivadores que giren en torno a las Ciencias Naturales e impliquen de forma activa a los niños y niñas de Educación Infantil.

Objetivos específicos:

- Trabajar de manera globalizada atendiendo a las tres áreas de experiencia del currículo de Educación Infantil.
- Estimular el aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas y participativas.
- Introducir el Aprendizaje Basado en Retos en Educación Infantil contextualizado en diferentes entornos naturales.
- Fomentar la actitud reflexiva y el análisis de elementos del medio natural a través de la curiosidad del alumnado.
- Potenciar otras formas de comunicación a partir de manifestaciones expresivas, mediante actividades manipulativas y vivenciales a través de su propio cuerpo.

Justificación

El presente proyecto surge de la necesidad de realizar una situación de aprendizaje que promueva la involucración de los discentes e incremente su participación dentro del aula. Debido a que la raíz de la propuesta se centra en el rol del alumnado, se hace necesaria la implementación de una metodología innovadora que fomente una actitud plenamente participativa, para lo que se empleará una estrategia denominada Aprendizaje Basado en Retos (ABR).

El escenario en el que se presenta dicha metodología está enmarcado en las Ciencias de la Naturaleza, lo cual trae consigo aprendizajes sobre la naturaleza y, a su vez, de los elementos que componen dichos entornos. La implementación de una metodología que parte de la curiosidad del alumnado, unida a las Ciencias de la Naturaleza conduce a plantear preguntas como: ¿Qué? ¿Para qué? ¿Por qué?, lo cual supondrá una pequeña introducción hacia fases como la OBSERVACIÓN y el establecimiento de HIPÓTESIS, propias del método científico.

Estableciendo una conexión entre estos medios físicos naturales y los discentes que se encuentran en el desarrollo evolutivo preoperatorio, atendiendo a la clasificación de Piaget, propio a la edad de 4 años; se ponen en práctica técnicas psicomotrices, tales como expresiones plásticas y motoras, con la finalidad de crear unas producciones que resulten de su propia invención.

Con relación a la propuesta educativa, se tendrán en cuenta unos pilares fundamentales como fundamentación teórica. Dichos pilares son Aprendizaje Basado en Proyectos, las Ciencias Naturales y la expresión motriz como medio de experimentación.

A la hora de realizar la propuesta educativa se tendrá en cuenta:

- El desarrollo evolutivo de los niños de 4 años.
- Planificar actividades que fomenten la cooperación, la observación y la expresión verbal, corporal y plástica.
- Establecer retos que involucren el pensamiento crítico y el establecimiento de soluciones reales.
- Promover la evolución cognitiva y la resolución de retos de maneras creativas.
- La multidisciplinariedad de la EI.
- Fomentar el interés y respeto por los diferentes medios naturales.

La propuesta didáctica nos permite la multidisciplinariedad y trabajar todas las áreas de la Educación Infantil (A1. Crecimiento en armonía, A2. Descubrimiento y exploración del entorno y A3. Comunicación y representación de la realidad), aunque la que nos exponga los espacios en los que se desarrolle será la segunda.

Metodología y plan de trabajo

Establecer un plan de trabajo es esencial para poder desarrollar un discurso claro del procedimiento de creación de herramientas y soluciones a las problemáticas que, personalmente, intento dar una respuesta mediante este trabajo.

La metodología de trabajo estará dirigida hacia las necesidades educativas que he encontrado durante mi estancia en el PRÁCTICUM II, para lo cual emplearé un estudio bibliográfico de los diferentes pilares fundamentales que sustentan las necesidades encontradas en el aula; de este modo, el enfoque metodológico planteado estará en consonancia tanto con la fundamentación teórica como con los objetivos de la investigación.

Dado que la investigación está basada en las necesidades que he encontrado en el aula, dividiré el enfoque metodológico en dos puntos:

1º Análisis contextual del alumnado

2º Herramientas que dan respuesta a esas necesidades

Con esta división lo que haré será, clarificar la relación entre las necesidades actuales de los niños de 4 años y las posibles estrategias que pueden darles solución; lo cual ha resultado en la revisión bibliográfica que compone el marco teórico y que tiene la finalidad de crear un TFG que cubre unas determinadas necesidades reales y apoyado en líneas Teórico- Prácticas.

1. Metodología basada en el análisis contextual del alumnado

A lo largo de las primeras semanas como docente de prácticas observé cómo los discentes presentan cada vez menos motivación hacia las actividades que se plantean en clase, a pesar de que estas sean llamativas, impliquen diferentes materiales o requieran de las nuevas tecnologías. Por ello, entendí que actualmente los niños y niñas se ven expuestos a numerosos estímulos a lo largo del día y por ese motivo, la capacidad para sorprenderse se ve mermada. Lo cual, me llevó a investigar metodologías que en el aula que fomentasen la participación activa y el interés del alumnado, lo cual me condujo hacia el Aprendizaje Basado en Retos (ABR).

No obstante, después de un análisis actitudinal de los discentes y de mis propias actuaciones dentro del aula, considero que la clave no se encuentra en que más es más, es decir, que cuantos más elementos llamativos introduzcas en el aula, más curiosidad e interés despertarás; sino que, para mí, menos es más y con una buena disposición y actitud de la docente puede

suponer un factor mucho más atractivo y fomentar más la curiosidad que cualquier otro material.

Por otro lado, observé que su manera de resolver cualquier cuestión o conflicto surgido es apoyarse en un adulto para que este medie o resuelva su duda, sin embargo, muy pocos alumnos o alumnas muestran iniciativas o ideas para resolver las cuestiones. Este hecho me llevó a focalizar mi atención sobre un área que requiere hacerse cuestiones constantemente y emplear tus propios recursos para restablecer las redes metacognitivas preconcebidas y crear otras nuevas. El área en cuestión es la denominada: Descubrimiento y exploración del entorno y, bajo mi perspectiva, considero que esta área apoyada en cuestiones (propias del método científico) como: ¿Qué? ¿Para qué? o ¿Por qué? podrían servir de gran ayuda para crear situaciones en las que los propios discentes se cuestionasen acerca de los elementos del entorno. Por lo tanto, las Ciencias de la Naturaleza apoyadas en una expresión y verbalización de calidad (presente en el área: Comunicación y representación de la realidad) supondrán el escenario perfecto para la creación de soluciones.

2. Herramientas que dan respuesta a esas necesidades

Gracias al proceso anterior de: observación de necesidades educativas, una investigación y un profundo análisis, he podido establecer unas soluciones acordes a los problemas que, estoy segura, presentan muchas de las aulas en la actualidad.

La siguiente tabla establecerá una clarificación de las herramientas que se han empleado para resolver los problemas detectados en el aula y, finalmente, los enfoques o planes de actuación que pueden dar respuesta a esas necesidades o problemáticas:

Problema	Herramientas	Enfoque
Falta de curiosidad	Análisis de necesidades	Aprendizaje Basado en Retos
Resolución de cuestiones	Observación	Ciencias Naturales

Fundamentación teórica y antecedentes:

Con la finalidad de comprender el proyecto, es necesario indagar acerca de los pilares que fundamentan el mismo, como son los entornos, la capacidad de reflexión y la curiosidad que se fomentan en las **Ciencias Naturales** como contexto en el que potenciar la motivación a través del **Aprendizaje Basado en Retos** en Educación Infantil. No obstante, el discurso del proyecto también establece sus líneas de actuación en torno a la expresión motora del alumnado, hablando en términos de psicomotricidad y expresión plástica, y en torno a el desarrollo evolutivo de los discentes de 4 años.

Asimismo, la propuesta didáctica queda enmarcada dentro de estos términos, los cuales pueden llevarse a la práctica de manera conjunta. De manera, que es necesario conocer en qué consiste cada una de estas líneas mencionadas.

1. Desarrollo evolutivo del niño de 4 años

En la actualidad, la idea de que las capacidades que presentamos cuando nacemos son las únicas que vamos a poder ser o tener a lo largo de nuestra vida, es una idea que se ha demostrado como errónea, debido a que, tal y como justifica Gardner (1999), las experiencias vividas a lo largo de los años pueden ampliar las “ventanas de aprendizaje” de cada alumno. Por ello, es esencial conocer como docentes las características evolutivas que pertenecen a cada etapa y, así, saber cuáles son esas ventanas o zonas de desarrollo próximo, tal y como las denomina Vygostky (1988) y define como:

No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz. (p. 133)

Entendiendo que existe la posibilidad de trabajar las capacidades de cada alumno, haremos que aquellas actividades en las que los discentes encuentran dificultades no resulten en actitudes de inhibición, sino que se transformarán en retos a superar mediante un proceso diseñado por la docente.

A su vez, Piaget estableció una división por estadios de desarrollo cognitivo, determinadas por la edad cronológica de los niños y niñas. De este modo, conocería las características

psicoevolutivas que los alumnos deberán tener asentadas y, a su vez, las capacidades que podrán desarrollarse a cada edad.

La edad de 4 años se encuentra dentro del **Periodo Preoperatorio**, ya que este corresponde al periodo que va desde los 2 a los 7 años de edad. Se denomina de este modo debido a la caracterización que hace Piaget del pensamiento del niño. A rasgos generales, su pensamiento es sincrético (es decir, percibiendo la realidad de forma interconectada y global), intuitivo (lo que significa que se basa en las percepciones de la realidad) y concreto (debido a que prestan toda su atención en el momento presente). Su mundo es el de las emociones concretas, aunque comienzan los indicios de abstracciones rudimentarias.

En primer lugar, hemos de atender a las características biológicas debido a que nos ayudarán a entender el resto de los aspectos en los que puede dividirse esta etapa. Entre ellas encontramos que las estructuras somáticas están escasamente evolucionadas. El aparato cardiovascular está poco desarrollado, por lo que tienen poca resistencia. Mientras que, el escaso desarrollo del sistema nervioso provoca que se presente gran inestabilidad y en la actitud motora encontremos dificultades en los desplazamientos (los cuales tienen un ritmo irregular y con pasos cortos).

Con la finalidad de establecer una organización de las características de cada etapa Piaget, en su libro *La psicología del niño* (1971), establece una serie de aspectos:

Por otro lado, en lo referente a los aspectos **cognitivos** y de aprendizaje, los discentes se caracterizan por su impulsividad, su dificultosa expresión verbal (ya que el escaso vocabulario provoca poca fluidez), globalismo, egocentrismo, simbolismo, yuxtaposición, sincretismo, centración e irreversibilidad. Por lo tanto, todos los discentes muestran interés por las actividades que se hacen en el colegio, aunque algunos alumnos tienen un ritmo de realización más lento que otros.

Analizando las características **afectivas** y de personalidad podemos decir que el autoconcepto sigue formándose y comienzan a aparecer sentimientos como miedos. Sin embargo, el respeto al cumplimiento de reglas y normas es bastante complicado ya que les cuesta jugar con demasiadas reglas, por lo que los juegos continúan siendo simbólicos, con un predominio de las imitaciones y representaciones.

Como consecuencia de las características afectivas, encontramos los aspectos que determinan el nivel **social**. El hecho de ir a la escuela supone el desencadenante de relaciones con sus iguales y nuevos estímulos; lo cual, provoca nuevos comportamientos y actitudes hacia sus

compañeros, tales como: compartir, resolución de conflictos y aceptación de los diferentes. Estas situaciones se desarrollan en los espacios de juego libre como los recreos y suelen predominar juegos en los que los líderes del grupo determinan las reglas.

Por último, en cuanto a las características **psicomotrices**, observamos que comienzan a controlar y coordinar algo sus movimientos, es decir que no se mueven por intuición únicamente, sino que existe intención en realizar habilidades motrices básicas (tales como, desplazamientos, carrera y salto). Del mismo modo, se puede ver la prevalencia en algunos alumnos de la lateralidad en manos y ojos, ya que está comenzando a desarrollarse. Estos hechos les están permitiendo el aprendizaje progresivo de conductas autónomas como abrocharse los zapatos o los botones, ponerse chaquetas o abrir el táper del almuerzo.

No obstante, en la etapa de Educación Infantil se le otorga especial importancia tanto a la expresión plástica como a la expresión motriz, debido a que los alumnos adquieren el conocimiento a partir de las imágenes mentales que crean en su cabeza gracias a las percepciones que observan del mundo real y, por lo tanto, una manera de transmitir cuál es esa imagen mental es a través de ambas formas de expresión, ya que de acuerdo con Oquendo (2016), “la organización de la representación está basada en la asimilación de la propia acción, de base egocéntrico” (p.34).

Por ende, la investigación irá en líneas del desarrollo de la expresión motriz y artística en un contexto proporcionado por las Ciencias Naturales mediante la propuesta de una serie de retos que fomentarán la participación activa en las situaciones de aprendizaje.

2. Aprendizaje Basado en Retos

En primer lugar, hablaremos acerca de la metodología sobre la que gira en torno este proyecto, el Aprendizaje Basado en Retos. El rol que adquieren los discentes dentro de las situaciones de aprendizajes determina la significatividad de los mismos, por ello, el ABR propone una estrategia de aprendizaje en la que el papel del educando es vivencial y actúa movido por una problemática de su entorno que se le plantea como un reto y, consecuentemente, lo motiva hacia la búsqueda de soluciones posibles y reales.

En consonancia con Fuerte (2019), el ABR involucra de manera activa y participativa al discente en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el contexto en el que se desarrolla, la cual implica la definición de un reto y la puesta en práctica de una

solución; centrándose en la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de competencias y habilidades blandas que surgen del reto.

Así pues, este enfoque pedagógico aprovecha la motivación de los discentes y consigue otorgar un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo (Malmqvist et. al, 2015).

Por ende, el trabajo basado en retos se sustenta en unos fundamentos pedagógicos que son necesarios conocer para llevar a cabo una correcta implementación didáctica:

- ✓ Dar sentido a los aprendizajes del colegio estableciendo retos reales.
- ✓ Experimentación de soluciones para resolver la situación.
- ✓ Puesta en común.
- ✓ Evaluación como parte del aprendizaje.
- ✓ Multidisciplinariedad.

2.1 Elementos clave del proceso

Algunos autores lo entienden como tendencia educativa, otros como método innovador y otros como enfoque de aprendizaje, sin embargo, todos los términos comparten determinadas características o elementos clave que lo determinan y diferencian:

a. El reto

El reto es una actividad, tarea o situación que implica al discente a través de un estímulo y movido por este se ve envuelto en un desafío que ha de resolver (De La Mano, 2018). Viene determinado por un planteamiento inicial. Por lo tanto, de acuerdo con Quintero (2015), consideramos que los retos son situaciones que se plantean al educando y provocan un estímulo o motivación que los mueve hacia la creación de soluciones. De este modo, el reto se convierte en el elemento motivador clave que inicia el proceso de aprendizaje a través de la curiosidad, interés e incluso necesidad que surge de los propios alumnos y alumnas.

b. La solución

La estrategia de pensamiento llevada a cabo para crear una solución es el aprendizaje, por lo tanto, la solución se considera un mero producto, mientras que el proceso que se establece para llegar a ellas es lo que se busca con el Aprendizaje Basado en Retos. Por consiguiente, el

cumplimiento del reto, es decir la solución, es lo que determina la obtención del conocimiento.

c. La puesta en común

Es un factor que se le podría añadir a la implementación didáctica cuando se pretenda llevar a cabo en etapas que comprenden a las edades tempranas. Se trata de un proceso de expresión verbal y de escucha que ayuda a los educandos a desarrollar expresión lingüística y a ser conscientes de su aprendizaje. Este hecho se debe a que, compartiendo, verbalizando y escuchando las soluciones que han pensado sus compañeros, ellos mismos van aprendiendo de los procesos cognitivos a los que han llegado sus iguales y los integran dentro de sus conocimientos para, posteriormente, implementarlo cuando lo necesiten. Tal y como afirma Pereira (2018), la puesta en común fomenta la participación y la expresión de los conocimientos que se han adquirido.

d. La evaluación y publicación

Consiste en exponer el producto final y realizar una reflexión en torno a los aprendizajes que han surgido o, por el contrario, los problemas que se han experimentado durante la práctica. En este punto, el docente podrá reconducir los aprendizajes que no hayan sido satisfactorios y hacer hincapié en aquellos conocimientos o competencias que considere importante resaltar.

Además de estos elementos fundamentales, tal y como establece el Marco metodológico del Aprendizaje Basado en Retos de Apple (2011), se añadirían de manera previa al reto: 1. Una idea general y 2. Una Pregunta esencial, de tal modo que se otorgue una contextualización que presente el reto e incite curiosidad. A su vez, bajo mi perspectiva también se podría añadir una fase de reconocimiento de los logros obtenidos, mediante la obtención de premios o recompensas a medida que se vayan superando los establecidos (simulando un escalado de niveles).

2.2 Acercamientos asociados al Aprendizaje Basado en Retos

Es muy sencillo relacionar el ABR con otras técnicas o enfoques pedagógicos, lo cual es debido a que surge de modelos de aprendizaje activos como el Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en Proyectos.

La concepción educativa de estas tres técnicas se aleja de las metodologías tradicionales y, a al mismo tiempo, fomenta la participación activa, facilitando que la finalidad no sea el contenido, sino que el punto de mira esté en el aprendizaje. De este modo, estos enfoques forman parte de una nueva concepción que transforma el hecho de ‘dar clase’ y reconduce la educación hacia el diseño de experiencias de aprendizaje que fundamenten el aprendizaje significativo y surgen de las necesidades del alumnado.

Analizando los puntos en común que comparten, podemos observar que el papel que juegan los discentes dentro del aula ha de ser plenamente participativo, ya que los tres están de acuerdo en que se aprende de manera más significativa cuando la intervención es activa durante las situaciones de aprendizaje.

Identificando las diferencias de cada uno de estos enfoques observamos que, por un lado, en el Aprendizaje Basado en Proyectos el resultado que el docente busca obtener como producto suele estar más acotado o delimitado desde el inicio del diseño del proyecto, por lo tanto, el docente busca dirigir los aprendizajes entorno a unos determinados objetivos. Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Problemas pretende buscar la mejor solución posible a una situación que se plantea, la cual puede ser ficticia; sin embargo, la situación que se plantea en el ABR siempre ha de ser real.

Mientras que, en el Aprendizaje Basado en Retos, las soluciones son abiertas para que emerjan de los retos y no vengán condicionadas por la óptica de quienes han diseñado el reto (Pascual, 2022).

Para establecer una diferenciación visualmente más clara, la Tabla 1 presenta las principales características de los enfoques mencionados.

Tabla 1.

Análisis comparativo entre el Aprendizaje Basado en Proyectos, Problemas y Retos.

Técnica / Característica	Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en Retos
Aprendizaje	Los estudiantes construyen su conocimiento a través de una tarea específica (Swiden, 2013). Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado.	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas diseñados (Boud, 1985, en Savin-Baden y Howell Major, 2004). Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado.	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.
Enfoque	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y normalmente ficticia, para la cual no se requiere una solución real (Larmer, 2015).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.
Producto	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación, o ejecución de la solución (Larmer, 2015).	Se enfoca más en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta.
Proceso	Los estudiantes trabajan con el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje (Moursund, 1999).	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo a su nivel de aprendizaje (Barrows y Tamblyn, 1980).	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.
Rol del profesor	Facilitador y administrador de proyectos (Jackson, 2012).	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional (Barrows, 2001 citado en Ribeiro y Mizukami, 2005).	Coach, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Milrad, 2006).

Tomado de Aprendizaje Basado en Retos. Eduteka.

Por último, cabe destacar que el Aprendizaje Basado en Retos tiene como antecedentes las experiencias CBL (Challenge Based Learning) iniciadas en 2008 por Apple Inc; a las que se le suman las innovaciones en la formación en ingeniería denominadas Challenge Based Instruction, las cuales fueron integradas en el año 2000 por el Centro de Investigación en Ingeniería VanNTH ERC, compuesto por las universidades de Harvard, MIT Vanderbilt, Northwestern y Texas.

De este modo, entró en el ámbito educativo en 2010 gracias a Apple Inc; haciendo que el Aprendizaje Basado en Retos centrarse su intencionalidad en solucionar problemas reales con ayuda de la tecnología, dejando así a un lado los objetivos centrados en los contenidos.

Por ende, gracias a esta metodología, se ponía especial atención en la colaboración y el trabajo con expertos, creando comunidades de aprendizaje que resuelven problemas reales de su comunidad y extrapolando conclusiones para compartirlas con otras comunidades.

3. La Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Naturales en Educación Infantil

En primer lugar, es importante conocer la definición del término ciencia para poder hablar de su didáctica. Atendiendo a la definición de Tyson (2021), la ciencia es una herramienta que nos impulsa a expandir nuestro conocimiento y comprensión del universo, la cual nos ayuda para innovar y resolver los problemas del mundo; de este modo, tal y como afirma en su libro *Cartas de un astrofísico*, define que la ciencia es un sistema de ideas respaldado por evidencia verificable” (pp. 253).

Mario Bunge (1960) la ciencia es un conjunto de conocimientos obtenidos a través de la observación y el razonamiento, y de los que se extraen principios y leyes generales; y suele aplicarse sobre todo a la organización del proceso experimental verificable.

De igual modo, María Moliner (2016) la define como el conjunto de saberes que conoce la humanidad acerca del mundo físico, de sus leyes y de su aplicabilidad a la actividad de los seres humanos.

A partir de estas definiciones, entendemos que la ciencia es el episteme que se deduce a través del razonamiento y la observación de fenómenos, lo cual me conduce a pensar que son actitudes que han de desarrollarse en el contexto educativo. Se podría trabajar mediante un modelo de Ciencias orientado hacia la observación y la experimentación, con la intención de aprender a razonar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver interrogantes sobre fenómenos o elementos que forman parte de su vida cotidiana. Por lo tanto, se establece una evidente correlación entre las ciencias y la Educación Infantil, ya que, este último es un espacio en el que los discentes pueden ensayar tanto acciones como actitudes para su futura vida adulta.

3.1 El método científico como discurso de razonamiento

Si queremos trabajar la observación y el planteamiento de hipótesis como maneras de resolver cuestiones de la vida cotidiana, no podemos dejar de hablar del proceso en el que confluyen ambas, el método científico.

El método científico se define como un proceso de investigación que sigue unas fases ordenadas para adquirir nuevos conocimientos (Morles, 2002). Por ello, cuando ponemos en práctica este método, hemos de seguir una serie de pasos ordenados que darán respuesta a lo que se está investigando, los cuales son:

1º Observación:

El primer paso consiste en observar el fenómeno prestando atención a los detalles.

2º Planteamiento de dudas:

Partiendo de la observación, escucharemos propuestas de preguntas que nos conduzcan hacia lo que queremos investigar. De este modo, estaremos dejando que sea el propio alumno quien marque la meta de lo que quiere averiguar, partiendo de su propia curiosidad y creando una motivación.

3º Recogida de datos:

Recopilación de la información necesaria para responder a nuestras dudas, para lo cual necesitaremos fuentes documentales.

4º Formulación de hipótesis:

Pretende que los discentes sean capaces de razonar y dar respuesta a las cuestiones que querían investigar. Por lo que se promoverá una lluvia de ideas en torno a una actitud reflexiva.

5º Experimentación:

Fase más significativa debido a que los niños aprenden a través de la experimentación y se contrastarán los resultados con las hipótesis formuladas.

6º Análisis de resultados y conclusiones:

Cuando ya se han comprobado las hipótesis, se extraerán los resultados que han sido óptimos y los que no, creando así una serie de conclusiones.

7º Ley científica:

Las conclusiones nos llevarán a un razonamiento y, consiguientemente, al establecimiento de una explicación de por qué ocurre el fenómeno que estábamos estudiando.

3.2 Método científico como modelo motivacional

Los primeros pasos de este proceso son los que utilizaremos como elementos motivadores. Preguntas como: ¿qué? ¿para qué? o ¿por qué?, serán introducidas para fomentar la curiosidad a través de, la observación, el planteamiento de dudas y la formulación de hipótesis.

De este modo, el modelo motivacional será intrínseco, por lo que nacerá del interior del alumnado las ganas de aprender, ya que, el hecho de resolver la situación planteada supondrá un recompensa ligada a la propia satisfacción y el fomento de la autonomía para, en un futuro, resolver sus propios conflictos.

Hemos de comprender que, hay conductas que no necesitan premios inmediatos, sino que se pueden fomentar a través de la obtención de habilidades y valores. Estas habilidades que se desarrollarán están estrechamente relacionadas con la resolución de conflictos y con el desarrollo de la curiosidad por cuestionarse fenómenos que le rodean, propias del espíritu científico. No obstante, esto no quiere decir que no existan otras actividades que sí requieren de reconocimientos o elogios, sino que mediante este método encontrarán el reconocimiento en sí mismos.

Estas ideas van en la línea de la psicóloga Frank (2022) cuando afirma que “mientras más recompensas se brinden a los niños por actividades que tienen recompensa natural, más esperarán una recompensa y no podrán establecer o alcanzar objetivos sin esa motivación extrínseca”.

La docente tendrá el rol de guía en el proceso de desarrollo del método científico, lo que le dará la oportunidad de simplificarlo, de profundizar en las fases que quiera desarrollar o repetir y reconducir el proceso según su conveniencia. A su vez, hemos de entender que equivocarse es parte del proceso y, como afirma Mora (2021) aprender, equivocarse y repetir, son procesos básicos constantes en toda búsqueda de perfección y conocimiento nuevo. Convirtiéndose nuestra labor docente tanto en entender y hacer comprender que el error es parte del proceso de construcción del aprendizaje, como en reconducir esos aprendizajes hacia nuestros objetivos, en este caso, fomentar una actitud reflexiva y la búsqueda de soluciones a través de la curiosidad del alumnado.

4. La expresión motriz como medio de vivenciación

Uno de los apartados en los Piaget divide el desarrollo evolutivo es el aspecto motriz, lo cual nos puede llevar a plantearnos ¿por qué se le otorga tanta importancia a la expresión motriz en edades tempranas?

Bajo mi perspectiva, la expresión motriz es un concepto muy amplio que, a su vez, abarca términos como, el movimiento, el juego simbólico, la expresión corporal, las estimulaciones sensoriales o los cuentos motores entre otros; así como, valores y competencias referentes a la imaginación, la creatividad y la espontaneidad.

Estas manifestaciones son el medio que los niños y niñas emplean para poder comunicarse y, al mismo tiempo, aprender a explorar su propio cuerpo y tanto sus capacidades como sus potencialidades. Este hecho se debe a que el desarrollo del lenguaje continúa evolucionando y su vocabulario se encuentra en plena expansión, por lo que, en edades tempranas de Educación Infantil, se le concede a la expresión motriz un papel fundamental como elemento comunicacional del niño. Tal y como respaldan los colaboradores de Copesa S.A (2023), la expresión motriz consiste en transmitir y comunicarnos a través de los movimientos corporales.

La etapa de Educación Infantil suele ser la primera etapa en la que el alumnado se ve expuesto a una socialización con sus iguales tan intensa, para la cual necesitan desarrollar su sociabilidad y su afectividad, aprendiendo a través de la interacción y de la expresión en todas sus modalidades y, con ello, se fomentará la comunicación.

De acuerdo con Nista-Piccolo, V. y Moreira, W. (2015)., la comunicación se realiza a través del pensamiento, y se expresa mediante el lenguaje y la motricidad. El niño va construyendo su conocimiento cuando el docente es capaz de crear situaciones que estimulan la exploración de las posibilidades motrices y busca despertar la imaginación a partir de situaciones de aprendizaje que requieran de manifestaciones expresivas como: representaciones, exploración a través de los sentidos o creaciones plásticas, que incentiven procesos cognitivos y desemboquen en el desarrollo de la comunicación. De este modo, centraremos nuestra mirada en la corporeidad, los elementos lúdicos de las expresiones plásticas, el juego como elemento motivador y la motricidad.

4.1 Motricidad como vehículo para alcanzar conocimientos globalizados

La expresión motriz no tiene que ser una materia descontextualizada del resto de áreas, sino que, puede utilizarse como vehículo para el desarrollo de conocimientos y competencias propias de todas las áreas que competen la etapa de Educación Infantil, de este modo, también estaremos aprovechando el concepto globalizador que caracteriza dicha etapa.

Tal y como hemos justificado anteriormente, la educación motriz ha de ser fundamental en edades tempranas por sus numerosas potencialidades y Bolaños (1986) lo confirma cuando dice que “de las diferentes facetas que presenta la educación por medio del movimiento en el aprendizaje, la de ser vehículo para alcanzar conocimientos de otras áreas cobra un gran significado en la vida del niño y en el trabajo del docente” (p. 137).

De igual modo, otros autores como Gil (2006), también resaltan en sus trabajos la posibilidad de utilizar la motricidad para trabajar los contenidos de la etapa mediante unidades didácticas globalizadas, donde la actividad motriz desempeña un papel protagonista. No obstante, no tiene por qué suponer un papel protagonista, sino el medio con el que el alumnado comunica ese conocimiento o el proceso cognitivo que emplea para poder obtener la competencia a desarrollar.

Los beneficios que supone la expresión motriz y que pueden extenderse al resto de áreas son:

- Mejora de las relaciones interpersonales entre el alumnado.
- Mayor motivación a la hora de enfrentarse a las actividades que suponen un reto.
- Trabajo de habilidades físicas básicas.
- Exploración del movimiento y de sus propias capacidades.
- Conocer la propiocepción, el autoconocimiento corporal y, consecuentemente, su autoconcepto.
- Fomento del proceso creativo y el desarrollo del pensamiento.

Por ende, los discentes adquieren experiencias directamente de su propio proceso mental, requiriendo la propia metodología que el rol de los niños y niñas sea activo, pensando, aprendiendo, creando y afrontando los retos desde la acción corporal, tal y como afirma Piaget (1936 citado en Ponce de León y Alonso Ruiz, 2009).

4.2 Expresión motriz

Partimos de la importancia que otorga Mesonero (1994) a la educación motriz cuando afirma que, es una educación del ser completo, ya que establece una relación entre la consciencia y la acción, la cual permite al niño explorar su medio, posibilitando la apropiación de la información, de donde aparecerá la significación, la conservación y la organización de la información cerebral.

Así pues, entendemos que la motricidad es una forma de expresión, tal y como defiende Le Boulch (1981) cuando dice que la motricidad es el medio más privilegiado del que dispone el niño para expresar su psiquismo. En la misma línea hablan Aucouturier y Mendel (2004) afirmando que el lenguaje es al adulto lo que el movimiento y cuerpo es al niño.

En cuanto a las habilidades o capacidades motrices de los niños y niñas de 4 años, por su madurez emocional, son capaces de permanecer más tiempo sentados, a pesar de que necesitan mucho movimiento y situaciones en las que su cuerpo esté liberado.

El control de los hombros y la muñeca ha evolucionado para dar paso al gesto gráfico. Comienzan a desarrollar el gesto de pinza con dos dedos, con la finalidad de coger objetos como los lápices o utilizar herramientas como las tijeras. Además, realizan acciones como introducir un cordel por un agujero de su tamaño, juegos para ensartar cuentas o abrir tapas desenroscando (como las tapas de los pegamentos).

A nivel neurológico, es la edad en la que se comienza a desarrollar la dominancia lateral, ya que la mano dominante es la utilizada con más frecuencia. A su vez, intentan consolidar la estructura del esquema corporal y su orientación en el espacio, ya que se afianzan en el freno inhibitorio, evitando chocarse con objetos y personas que forman parte de su entorno.

Todo ello, es desarrollado a través de la experiencia de las distintas acciones debido a que, como justifican Farreny y Román (1997), “es a través del movimiento, de la acción, de la experiencia, de la organización espaciotemporal, del contacto del propio cuerpo con otros cuerpos y objetos como el niño o la niña aprende a interiorizar el aprendizaje” (p. 9).

4.3 Expresión plástica

Tal y como hemos afirmado, los niños y niñas son de base egocéntricos, por lo que la representación pictórica (el dibujo) se fundamenta en lo que ellos han creado en su cabeza y, a los cuatro años, ya realizan formas reconocibles. De este modo, el dibujo supone una actividad que, además de su carácter lúdico, comunica, desarrolla relaciones y concreta razonamientos y pensamientos, por lo que, como justifica Lowenfeld y Brittain (1980), el dibujo se convierte en una experiencia de aprendizaje.

Lowenfeld (1961) establece una clasificación en etapas de la educación plástica, en la que los alumnos de 4 años se encontraría en la etapa denominada Garabato con nombre (en la que el niño da nombre a sus garabatos, lo que demuestra intencionalidad, función simbólica y que ha cambiado su pensamiento kinestésico por el pensamiento imaginativo). No obstante, los niños y niñas tienen una relación afectiva con la realidad, lo cual va a determinar las características de su representación y no se ajustarán exhaustivamente a la realidad, sino que estarán distorsionadas por la propia percepción del discente.

A partir de esta edad, se produce la evolución del garabato a una representación figurativa de la realidad, la etapa Preesquemática, en la que, de acuerdo con Lowenfeld (1961), se da una interpretación consciente de la forma, lo que supone el comienzo de la comunicación gráfica.

A lo que Lowenfeld denomina etapa de garabato, Luquet lo llama *realismo frustrado* o fase de incapacidad sintética, debido a que los elementos que pretenden plasmar en el papel están yuxtapuestos.

Paralelamente, Luquet (1927) demuestra que hasta los 8 o 9 años, el dibujo tiene la intencionalidad de ser realista, sin embargo, los niños y niñas expresan gráficamente lo que saben de un personaje u objeto (conocimiento extraído del razonamiento propio de cada alumno) antes que lo que observan de él (información que se obtiene mediante la observación objetivo del mismo). Antes de guiarse por sus percepciones, conceptualizan la realidad y crean su propia imagen mental.

Por lo general, la primera representación lograda es el -tal y como lo denomina Lowenfeld- 'preesquema' del cuerpo humano, a través de un círculo y dos rectas perpendiculares al círculo, las cuales son la cabeza y las piernas respectivamente. Son capaces de realizar un círculo debido a que con 4 años ya pueden cerrar las formas y realizar trazados en bucle como

cicloides. Mientras que Luquet afirma que es el estadio de los “monigotes-renacuajos”, en la que ambos autores concuerdan en que la representación carece de tronco.

Exposición de la propuesta de intervención

Como resultado a estas inquietudes expuestas durante la justificación e investigadas en el marco teórico, he realizado una propuesta didáctica que unifica todos los pilares fundamentales tratados con anterioridad.

Con la finalidad de que sea una propuesta con sentido, se ha podido poner en práctica durante el desarrollo de mi PRÁCTICUM II, lo cual enriquece tanto sus resultados como conclusiones.

Por ende, como expone la Memoria de Prácticas en la que está implementada esta propuesta (Felices, 2023), está organizada en una serie de apartados que determinan en qué consiste la misma:

Título:

¡Hay que explorar lo inexplorado!

Legislación educativa:

A fin de determinar cuál es la legislación educativa que rige esta propuesta didáctica, hemos de hablar de varios documentos.

En primer lugar, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, es el nuevo marco legislativo que se ha instaurado, introduciendo cambios que afectan a la etapa de Educación Infantil.

De esta, surge el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, en el que se dictan las enseñanzas de Educación Infantil.

Finalmente, a nivel de administración educativa autonómica, encontramos el Decreto 100/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Aunque, paralelamente se podría establecer una correlación con el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo en la Comunidad de Castilla y León.

Por ende, las mencionadas serán la legislación que contextualizarán la siguiente propuesta didáctica.

Pilares fundamentales:

Objetivos:

A partir de los objetivos previamente establecidos para este proyecto, podemos determinar otros objetivos más específicos que sean más aterrizados en una puesta en práctica de aula:

- Incentivar la curiosidad, el asombro y el cuestionamiento a través de la motivación a la búsqueda de soluciones de los retos que se les irán proponiendo en las diferentes situaciones de aprendizaje.
- Aprender a solucionar retos de manera activa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones.
- Promover la búsqueda de soluciones ante las diferentes adversidades que aparecen en la actividad.
- ▲ Aprender a observar y a establecer hipótesis de procesos naturales.
- ▲ Conocer las características de los diferentes entornos naturales.
- ▲ Aprender a identificar y nombrar las diferentes plantas y animales que hay en los diferentes medios naturales y sus características principales.
- ▲ Respetar, valorar y cuidar el medio natural.
- ◆ Crear estrategias y acuerdos comunes que creen una interacción social positiva.
- ◆ Potenciar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, a través de actitudes y comportamientos colaborativos.
- Otorgar funcionalidad, sentido y orden a los números.
- Recrear a uno de los animales que encontramos en el desierto, mediante formas y cuerpos geométricos.
- Activar los sentidos a través de la estimulación sensorial de la memoria y discriminación tanto visual como auditiva y la escucha activa.
- Promover la predisposición positiva hacia la lectura y la escritura a través del juego activo.
- ★ Potenciar el dominio activo corporal para manifestar una intencionalidad.
- ★ Relacionar el aprendizaje con el disfrute de recreaciones plásticas y artísticas.
- ★ Representar mediante la expresión corporal diferentes animales, de los entornos naturales en cuestión, y emociones.
- ★ Expresar ideas mediante creaciones plásticas y artísticas.

- ★ Desarrollar la motricidad a través de las nociones corporales básicas.
- ★ Promover el desarrollo de nociones espaciales tanto en el aula con su propio cuerpo como sobre el folio.
- ★ Proponer retos que impliquen el desarrollo de nociones espaciales en un espacio del entorno próximo mediante un plano.
- Evaluar si el alumnado sabe identificar cada uno de los elementos en el espacio natural que le corresponde.

Competencias clave:

La Educación Infantil supone el inicio de muchos procesos de aprendizaje y, con ellos, la adquisición y desarrollo de competencias clave fundamentales para su evolución madurativa.

Las competencias están recogidas por la ley educativa con la finalidad de cerciorar que la educación tiene un enfoque competencial, tal y como dicta la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, cuando subraya la necesidad de una educación integral que se centro en el desarrollo de competencias clave. Dichas competencias logran su finalidad a través del «saber», del «saber hacer» y del «saber ser y estar».

La ley educativa que recoge estas competencias parten de la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018. Las competencias clave son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Elementos transversales:

Los contenidos transversales, tal y como los define la página web denominada ‘Cambios de la LOMLOE’ (s.f.), son temas de enseñanza y de aprendizaje que no hacen referencia directa o exclusivamente a ningún área curricular en particular, ni a ninguna etapa educativa concreta,

por lo que afectan a todas las áreas y, como consecuencia, deben ser desarrollados a lo largo de todo el proceso educativo.

De este modo, entendemos que la etapa de Educación Infantil tiene un carácter globalizador, en la que todos los aprendizajes se adquieren de manera global, sin ir encajonados en diferentes asignaturas, tal y como ocurre con el resto de las etapas. No obstante, el currículo está dividido en tres áreas de trabajo denominadas: A1. Crecimiento en armonía, A2. Descubrimiento y exploración del entorno y A3. Comunicación y representación de la realidad; las cuales facilitan la organización de las situaciones de aprendizaje que se vayan a desarrollar en la práctica docente. Por ello, habrá cabida para los elementos transversales en cualquiera de las áreas de trabajo, gracias a su carácter globalizador.

No obstante, los temas transversales que se desarrollarán en el presente proyecto serán:

- La educación **ambiental**
- La educación para la **paz**
- La educación para la **salud**
- Educación **moral y cívica**

De tal forma que, en los espacios como las asambleas de las situaciones de aprendizaje, se de paso a reflexionar acerca de estos temas y se cree conciencia y competencias propias de una persona con una educación basada en valores.

Currículo del proyecto:

En correlación con la legislación educativa, podemos obtener los **contenidos** (o saberes básicos mínimos, según son denominados por el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil), **criterios de evaluación** y **saberes básicos mínimos**, organizados en torno a tres áreas de experiencia:

A1. Crecimiento en armonía.

Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera participada y autónoma, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo, ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. 1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas

	en situaciones de juego y en la realización de tareas cercanas y propias de la vida real, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
	1.4. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.
3. Desarrollar capacidades, destrezas y hábitos, partiendo de la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, que promuevan un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.1. Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con actitud de respeto, mostrando autoconfianza e iniciativa y disfrutando con su logro de forma cada vez más autónoma.

Contenidos o saberes básicos mínimos:

- El cuerpo y el control progresivo del mismo
 - i. Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno.
 - ii. El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos
 - iii. Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
 - iv. El juego como actividad motriz, medio y fuente de aprendizaje.
 - v. Progresiva autonomía en la realización de tareas.
- Desarrollo y equilibrio afectivos
 - i. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses
 - ii. Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego.
 - iii. Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
 - iv. Valoración del trabajo bien hecho: actitudes de esfuerzo, atención e iniciativa.
- Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno
 - i. Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con el autocuidado y el cuidado del entorno.
- Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás
 - i. Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia.
 - ii. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
 - iii. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
 - iv. Interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.

- v. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones.

A2. Descubrimiento y exploración del entorno

Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Identificar las características de los materiales, objetos y colecciones, estableciendo relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	<p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos y anticipándose a las consecuencias que de ellas se derivan.</p> <p>1.6. Representar el espacio y los objetos a través de relaciones espaciales y geométricas.</p> <p>1.7. Reconocer las formas y cuerpos geométricos presentes en el entorno mediante actividades manipulativas y vivenciales.</p>
2. Tomar contacto, de manera progresiva, con los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional básico, a través de procesos de observación y manipulación de elementos del entorno, para iniciarse en su interpretación y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean, dando lugar a situaciones de reflexión y debate.	<p>2.1. Afrontar retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés, iniciativa y actitud colaborativa.</p> <p>2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p>
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas, generando actitudes de interés, valoración y aprecio sobre el patrimonio natural andaluz y su biodiversidad.	<p>3.1. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el mismo, adquiriendo conciencia de la responsabilidad que todos tenemos en su conservación y mejora.</p> <p>3.3. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</p>

Contenidos o saberes básicos mínimos:

- Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios
 - i. Curiosidad e interés por la exploración del entorno y sus elementos.
 - ii. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.
 - iii. Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.
- Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.
 - i. Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
 - ii. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas.
 - iii. Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis y realización de preguntas.
 - iv. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
 - v. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
 - vi. Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.
- Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto
 - i. Elementos naturales (agua, tierra y aire) y características.
 - ii. Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas.
 - iii. Respeto y protección del medio natural.
 - iv. Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.
 - v. Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.

A3. Comunicación y Representación de la Realidad

Competencias específicas	Criterios de evaluación
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones, apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del

	emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.	3.4. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos o reciclados y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.
	3.6 Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.

Contenidos o saberes básicos mínimos:

- Intención e interacción comunicativas.
 - i. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.
 - ii. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
 - iii. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.
- Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.
 - i. Discriminación auditiva y conciencia fonológica.
- Aproximación al lenguaje escrito.
 - i. Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas.
 - ii. Situaciones de lectura a través de modelos lectores de referencia.
- Aproximación a la educación literaria.
 - i. Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
- El lenguaje y la expresión musicales.
 - i. Intención expresiva en las producciones musicales.
 - ii. La escucha musical como disfrute.
- El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
 - i. Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
 - ii. Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
 - iii. Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.
- El lenguaje y la expresión corporales.
 - i. Juegos de expresión corporal y dramática.
- Alfabetización digital.

- i. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.

Aspectos organizativos:

Los aspectos organizativos son un elemento fundamental a la hora de que la práctica docente sea rigurosa y de calidad, de esta manera podremos controlar qué elementos son necesarios para cada una de las sesiones y cerciorarnos de que tanto los recursos materiales como los espaciales y humanos está preparados para poder utilizarse y, así, garantizar una distribución temporal propia de un proyecto. Para ello, realizaré una tabla en la que se determinen todos los recursos necesarios para realizar las situaciones de aprendizaje de manera óptima:

Recursos materiales:	<p>Desierto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzle del desierto (creación propia) - Macetero o jardinera - Semillas - Agua - Paquete sorpresa: gafas de sol y manta - Escalera creada con goma Eva - Tarjetas con números - Elementos del desierto pegados en tapones - Juego de <i>Memory</i> contextualizado en el desierto - Materiales para moldear: plastilina y arcilla blanca - Piezas geométricas y cabeza de camello - <i>Flash cards</i> de animales del desierto - Insignias: 'Pensando' y 'Matemática'. <p>Selva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzle de la selva (creación propia) - Seis palabras de elementos relacionados con la selva escritos en diferentes papeles de colores (otorgando un color para cada grupo de trabajo) - Tarjetas de yoga selvático - Globos - Papel continuo - Tarjetas de escenas de películas ambientadas en la selva - Tapa de cuento autoconstruida en la que se pueda introducir el cuento motor - Cuento motor basado en el cuento motor del blog del Rincón de Bea (2012) - Imágenes de animales de la selva - Materiales psicomotrices: aros de colores y pelotas - Insignias: 'Memoria' y 'Lectura activa'. <p>Sabana:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzle de la sabana (creación propia)
-----------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Cucharas - Discos desmaquillantes - Pintura de colores - Teléfono móvil (para usar la cámara) - Folios de revista con elementos de la sabana (creación propia) - Materiales psicomotrices: colchonetas, ladrillos, aros, mesas, bancos, sillas - Sábana blanca - Marionetas de animales de la sabana: siluetas de los animales dibujadas en cartulina negra y pegadas con un palo largo de pinchito para sujetarlas - Foco de luz o linternas - Folios con los paisajes que representen cada uno de los espacios - Plano del patio del colegio con cruces marcadas donde se hallarán los tesoros - Pinzas de la ropa - Elementos de la sabana en miniatura para colorear - Insignias: ‘Autocuidado en la sabana’, ‘Me expreso’ y ‘Clasificadora’. <p>Generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tijeras - Pegamento - Lápices - Ceras de colores - Folios blancos - Cartulinas - Ordenador y proyector
Recursos temporales:	5 semanas y media, con un total de 18 sesiones divididas en las tres misiones que corresponden a los medios naturales de: desierto, selva y sabana. En cada una de las misiones, las situaciones didácticas se dividirán en retos y eventos especiales.
Recursos humanos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Docente principal: yo ● Docente de apoyo: Yolanda (tutora de prácticas) ● Alumnado
Recursos espaciales:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aula de 4 años ■ Gimnasio ■ Patio dedicado a la etapa de Educación Infantil

Actividades:

El proyecto a desarrollar está ambientado en tres misiones diferentes que corresponden a tres espacios del medio natural distintos, el desierto, la selva y la sabana. En cada uno de esos espacios, los discentes deberán de ir superando una serie de Retos, los cuales les irán conduciendo a unos Eventos Especiales y, como recompensas, recibirán unas piezas de puzle por cada reto superado o unas insignias por cada Evento Especial completado.

Además, como factor motivacional dentro de los retos, contaremos con Mery, una exploradora encargada de dictar los retos que se han de realizar y, al mismo tiempo, de comprobar si dichos retos se han superado o, por el contrario, deben de volver a realizar la actividad. De esta forma, el aprendizaje estará motivado por completar cada una de las misiones y se le dotará de sentido a los retos, para que resulten en aprendizajes significativos.

Por ende, las situaciones de aprendizaje del proyecto irán camufladas con el nombre de retos o Eventos especiales y, a su vez, ambientadas según el espacio que corresponda. Por ello, cada vez que se complete el puzle de un espacio y haya un último Evento Especial, Mery dará por finalizado ese medio natural y viajaremos al siguiente espacio natural por explorar.

Asimismo, para la presentación del proyecto Mery introducirá en el aula una jardinera que nos acompañará durante todo el desarrollo de este. Seremos parte del proceso en el que una semilla pasa a ser una planta, de este modo podremos hablar sobre las condiciones y elementos que necesita una semilla para crecer, lo cual, dará paso a crear consciencia sobre lo importantes que son para nuestra vida en la tierra, cómo hemos de cuidarlas y, a su vez, construir reflexiones sobre qué tipos de plantas pueden vivir en cada espacio y por qué.

MISIÓN 1	MISIÓN 2	MISIÓN 3
EL DESIERTO	LA SELVA	LA SABANA
<p>EVENTO ESPECIAL: Mery nos envía un paquete sorpresa con las pistas de su primera expedición. Se trata de objetos que necesitaremos si viajamos al desierto (gafas de sol y una manta). Cada uno aporta una idea sobre ¿qué son? ¿para qué se utilizan? y ¿por qué nos harán falta?, lo cual nos conducirá a conocer el clima del desierto.</p> <p>RETO 1: Escalera del desierto.</p>	<p>EVENTO ESPECIAL: ¿Qué tiene la selva? Mery ha traído una pequeña pista para decirnos a qué sitio está viajando, para ello los alumnos deben realizar un dictado de relevos.</p> <p>RETO 1: El yoga de la selva. Situación de aprendizaje de control de la respiración y relajación mediante elementos de la selva y globos.</p>	<p>EVENTO ESPECIAL: Splat art. Nos preguntamos ¿qué objetos que necesitamos para ir a la sabana? ¿para qué? y ¿por qué los necesitamos? Realizamos una lista de los objetos y mediante la técnica: <i>splat art</i> los representamos en un folio.</p> <p>RETO 1: Escribo con mi cuerpo. Aprendemos a escribir el nombre del nuevo espacio natural utilizando nuestro propio cuerpo.</p>

<p>Mery nos reta a ordenar los números y a otorgarles un valor a cada uno de ellos con elementos del desierto.</p> <p>RETO 2: La vegetación del desierto. Mery nos trae un juego para conocer cuáles son las plantas del desierto. Después moldeamos para crear nuestra propia planta del desierto.</p> <p>RETO 3: El camello geométrico. Deberán crear un animal del desierto con las figuras geométricas que tienen cada alumno (1 óvalo, 2 rectángulos y 2 triángulos), identificando dichas formas.</p> <p>EVENTO ESPECIAL: Los pulsadores rápidos. Mery nos ha enviado unas fotos de las plantas del desierto y debemos subitizar cuántas flores contiene cada planta.</p>	<p>RETO 2: Salta la charca. Sesión psicomotriz de expresión corporal a través de los animales y las emociones de escenas de películas famosas.</p> <p>RETO 3: Escuchamos los sonidos de la selva. Mery nos envía los sonidos que escucha cuando se va a dormir y nosotros tenemos que diferenciar qué estamos escuchando.</p> <p>EVENTO ESPECIAL: El cuento motor de la selva. Mery nos cuenta una de las experiencias que ha vivido durante su expedición y nosotros la representamos. Hay momentos de estimulación gustativa y olfativa.</p>	<p>RETO 2: El collage de la sabana. Mery nos trae unas revistas con fotos de la sabana y cada grupo realiza su propio collage con fotos de elementos de la sabana.</p> <p>RETO 3: Accidente en el safari. Reto cooperativo de Generelo (1994) adaptado en el contexto de la sabana.</p> <p>EVENTO ESPECIAL: Teatro de sombras <i>¿A qué sabe la sabana?</i></p> <p>EVENTO ESPECIAL DE CIERRE: Clasificamos y descubrimos el tesoro del cofre.</p> <p>DESPEDIMOS EL PROYECTO: Salida didáctica al Oasys Minihollywood, en la que disfrutamos y conocemos el paisaje natural que hemos descubierto en la misión 1: el desierto.</p>
--	---	--

Metodología:

La metodología sobre la que gira en torno todo el proyecto es el Aprendizaje Basado en Retos. El ABR es una experiencia que se desarrolla en un contexto definido y requiere de un abordaje interdisciplinario y creativo, tal y como justifica Olivares et al. (2018), y necesita de la participación coordinada de diferentes actores: discentes, docentes y expertos externos.

EL ABR se caracteriza por que los educandos dan respuesta a los retos planteados mediante soluciones abiertas como producto, lo cual implica que el papel del docente durante las situaciones de aprendizaje no requiere de aportaciones dirigidas en torno a un resultado en concreto, sino que se permite a los discentes que se expresen de manera creativa e individual.

De este modo, se puede establecer una correlación entre esta metodología y la expresión corporal, comunicativa y artística, debido a que cada alumno es libre de dar respuesta al reto según sus propios criterios. Por ello, durante las situaciones de aprendizaje, los retos van a estar estrechamente relacionados con la expresión motriz y el desarrollo de soluciones reales a cada reto.

Así pues, la metodología en sí pasará a ser un elemento motivador en el que un agente externo, en este caso la exploradora Mery, es quien guía el aprendizaje en el proceso de: a. Establecer un reto, b. Fomenta estrategias para crear soluciones, c. Da espacios para la puesta en común y, finalmente, d. Evalúa si el reto ha sido superado.

Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo:

La diversidad natural del grupo aula hace que haya alumnos y alumnas muy diversos, y aunque la actitud general del aula es bastante movida y habladora, esas actitudes pueden redirigirse hacia la activación de la curiosidad si ellos encuentran la motivación suficiente en la actividad.

Atendiendo a las necesidades específicas de apoyo educativo que rigen el aula de cuatro años, la principal diversidad se encuentra en el grado de atención del alumnado, debido a que existen algunos discentes que, frecuentemente, tienen dificultades para implicarse en el aprendizaje de manera activa. Por lo tanto, para atender a esta diversidad, hemos de focalizar la atención en la manera en la que se presentan las enseñanzas al alumnado, dejando a un lado la clase magistral y diseñando actividades que impliquen una actitud activa a través de su propio movimiento, aunque dejando siempre espacios para reflexionar y construir así los aprendizajes de manera consciente.

Paralelamente, no hay ningún alumno diagnosticado con necesidades específicas de apoyo educativo, sin embargo, hay que hacer especial hincapié en el desarrollo fonológico debido a que algunos discentes tienen dificultades para la pronunciación de sílabas trabadas e inversas.

No obstante, para paliar la poca diversidad de necesidades, la propuesta didáctica cuenta con algunas variantes que incluyen valores de cooperación y respeto por las necesidades que algunas personas pueden tener (así como discapacidad física o psíquica).

Evaluación:

La evaluación, de acuerdo con lo establecido en el artículo 12.1 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, la evaluación en Educación Infantil será de carácter global, continua y formativa. Esto quiere decir que la evaluación cobra sentido gracias a que se hace con un motivo final, el progreso en diferentes aspectos tales como competencias y saberes básicos, y siguiendo el contexto unificador de enseñanzas de la Educación Infantil.

El hilo conductor de la evaluación será que está basada en los objetivos planteados y en las competencias que se desarrollan como consecuencia. De este modo, llevaré a cabo las evaluaciones en tres momentos específicos y a través de diferentes estrategias e instrumentos, garantizando así el carácter global, continuo y formativo:

1. **Inicial:** en las sesiones de presentación de cada una de las misiones a través de una lluvia de ideas en las que realizarán aportaciones resolviendo las cuestiones de: ¿a qué te recuerda ese espacio? ¿sabrías decirme algo de él?
2. **Continua:** debido a que el registro de piezas de puzle o insignias me permitirán evaluar si las actividades han cumplido sus objetivos. Asimismo, las puestas en común de cada una de las situaciones de aprendizaje me permitirán escuchar y evaluar las competencias y conocimientos rellenando unos ítems de cada uno de los grupos para comprobar si en esa sesión se habían conseguido los objetivos planteados previamente, o si debían reforzarse en la siguiente sesión.
3. **Final:** la última sesión de cada una de las misiones se caracteriza por una reflexión final y una autoevaluación, en la que se verían reflejados los aprendizajes que han visibilizado a lo largo de esa misión.

No obstante, para crear una evaluación real de cada criterio de evaluación, me apoyaré en los siguientes recursos evaluadores:

Técnicas de evaluación:	Instrumentos de evaluación:
<ul style="list-style-type: none">- Observación directa- Intervenciones orales y escritas	<ul style="list-style-type: none">• Listas de control• Escalas de estimación

- Autoevaluaciones
 - Diana de autoevaluación
 - Sistema de recompensas grupales determinadas por el logro de los retos
 - Diario de aula

A modo aclaratorio, por un lado, las escalas de estimación se centran en evaluar el desarrollo de los retos y los comportamientos y actitudes que queremos generar con ellos, así como algunos ítems que queremos observar en las producciones realizadas tanto a nivel motriz como las producciones artísticas individuales y grupales. Mientras que, las listas de control estarán enfocadas en el conocimiento relacionado con las Ciencias Naturales y los elementos del entorno en el que está contextualizada la propuesta.

De este modo, cada lista de control y escala de estimación se completará después de la finalización de cada una de las misiones; así, cada uno de esos materiales estará específicamente diseñado para los objetivos y competencias desarrollado en cada uno de esos espacios.

Asimismo, el logro de objetivos de cada una de las sesiones estará determinado por la entrega de la recompensa final: la pieza de puzle o la insignia.

Por último, tanto el logro de los objetivos como los resultados de los instrumentos de evaluación estarán recogidos en el diario de aula.

Resultados

En este apartado se expone el análisis de los resultados extraídos de la implementación del proyecto, con la finalidad de poder mejorarlo y extraer tanto los puntos fuertes como los detalles a mejorar.

En primer lugar, y como punto sobre el que gira en torno el trabajo, analizaremos la implementación del **Aprendizaje Basado en Retos** en Educación Infantil.

Por un lado, de cara al rol docente, he experimentado que puede resultar complicado salir de nuestro papel y dejar que el alumnado actúe, únicamente centrándonos en orientar el proceso creativo y suponiendo una motivación para los discentes. Sin embargo, los retos consisten en eso mismo, dejar que el alumnado experimente por ellos mismos e incentivar que se vean inmersos en la situación planteada.

Por ello, seguidamente se presenta un análisis dividido en las etapas que contiene el Aprendizaje Basado en Retos: reto, solución, puesta en común y evaluación.

En cuanto al reto, es fundamental que esté contextualizado, para ello, el hecho de haber creado un hilo conductor y los retos estén enmascarados dentro de un proyecto, ha supuesto que los alumnos sepan la funcionalidad de los retos y para ellos, sean reales. Además, después de haberlo llevado a la práctica, considero que la actitud del docente a la hora de presentar las situaciones didácticas es clave para que los alumnos entren en la dinámica y se vean enfrascados en el reto.

Seguidamente, en cuanto a las soluciones propuestas, he observado que varían dependiendo de la personalidad de cada alumno; unos dan diversas respuestas a los retos planteados, otros esperan a que se propongan soluciones para sumarse a ellas y ponerlas en práctica y otros simplemente se dejan delegar.

A continuación, la puesta en común con los compañeros ha sido fundamental para mejorar su atención, a pesar de que a 3 de los 26 discentes a los que se realizó la propuesta no solían escuchar a sus compañeros.

Como última parte del proceso, evaluar las competencias que se desarrollan, en la práctica resulta complicado cuantificar competencias como: la curiosidad, motivación, interacción social positiva, escucha activa de las propuestas de los compañeros, la implicación o la resolución de problemas; sin embargo, después de completar los diferentes instrumentos de evaluación creados, he observado que un 77% de los discentes del aula, es decir, 20 de los 26

alumnos han mejorado las competencias y objetivos referentes al Aprendizaje Basado en Retos a lo largo de las tres misiones desarrolladas. Entre esos resultados, cabe destacar la predisposición tan individualista de la que partían todo el alumnado y cómo, gracias al hincapié realizado durante las asambleas finales, han progresado en la búsqueda de soluciones de manera grupal; aunque, bien es cierto que, tal y como he afirmado antes, se podía diferenciar a la perfección los diferentes roles dentro de las interacciones sociales en la manera en la que enfrentaban los retos.

Otro elemento clave dentro del proyecto han sido: las **ciencias**, el **método científico** y los diferentes **entornos naturales** que dan forma a los aprendizajes. En cuanto a las competencias que buscaba desarrollar encontramos: la curiosidad, la indagación, el cuestionamiento y actitudes como la observación, el establecimiento de hipótesis y la experimentación.

Bien es cierto que, las competencias referidas a las fases del método científico estaban pautadas por la docente, lo que provocó que los resultados fueran menos diversos y estuviesen condicionados por la respuesta que se buscaba. Mientras que en el resto de los ámbitos que parten de actitudes intrínsecas del alumnado se consiguió despertar la curiosidad de muchos de los alumnos que, en el ritmo natural del aula no consiguen implicarse. No obstante, en ninguno de los casos las respuestas se limitaban.

A pesar de ello, las reflexiones verbales han cobrado un papel fundamental a la hora de llevar la ciencia al aula, sin embargo, no todos los niños atendían y estaban interesados en la reflexión. Era un número bastante pequeño con relación a los que normalmente no suelen estar estimulados por las actividades de clase, pero aun así no he conseguido que el 100% de los discentes estuvieran inmersos en las verbalizaciones de los razonamientos que nos conducían el método científico. De este modo, continúa habiendo concretamente 3 alumnos a los que no les ha interesado los procesos naturales como el crecimiento de la planta.

Por último, la manera de aterrizar todas estos aprendizajes ha sido llevando un discurso motriz que giraba en torno a la **psicomotricidad** y a la creación **artística**. Lo cual ha tenido como resultado que el alumnado que, generalmente, no se implicaba en las actividades de aula, viese que necesitaba de su propio cuerpo para lograr el aprendizaje.

Cabe señalar que la expresión corporal ha sido un elemento de los que más progresión han experimentado. Los alumnos y alumnas comenzaron a expresarse y a incrementar su nivel de

participación en las situaciones de aprendizaje, ya que veían que todos sus compañeros estaban disfrutando de la actividad motora realizada.

En cuanto a la expresión artística, durante la primera misión el 75% de los discentes (es decir, 20 alumnos y alumnas) estaban algo perdidos porque necesitaban de una orientación sobre lo que debían hacer en la actividad. Sin embargo, el hecho de no encontrar ninguna respuesta desató que ellos mismos comenzasen a establecer sus propios criterios, dejando llevar su imaginación.

Esto produjo algunas sorpresas y respuestas originales, tal y como ocurrió en algunos de los collages, ya que, debido a que no supieron distribuir bien el espacio para que todas las composiciones se viesen por igual en el collage, a lo que respondieron que el tronco del árbol era como una ventana que debíamos abrir para verle la cabeza a la cebra.

De este modo, el aprendizaje ha tenido una estrecha relación con el disfrute y con las relaciones sociales, potenciando competencias como el dominio corporal, la creación de estrategias y el establecimiento de acuerdos, utilizando su propio cuerpo o con materiales manipulativos.

Conclusiones

Poner en práctica una propuesta didáctica siempre ofrece una visión muy enriquecida de la efectividad del mismo proyecto y tanto de sus potencialidades como de las posibilidades de mejora. Es por ello, que voy a tratar de analizar de manera crítica y autoevaluativa las conclusiones extraídas de los resultados de la puesta en práctica, con la finalidad de establecer cuales son los puntos fuertes y las debilidades de los pilares didácticos que han fundamentado del proyecto.

En primer lugar, y como metodología que dicta todas las situaciones de aprendizaje, el **Aprendizaje Basado en Retos** ha resultado ser una de las principales fuentes de interés y motivación del alumnado. Los retos venían dados por Mery, una exploradora que a través de sus mensajes nos proponía un desafío, involucrándonos en una serie de actividades para descubrir cada vez más características de los espacios naturales.

Durante las actividades, el alumnado ha experimentado, en muchas ocasiones, el éxito, aunque también había cabida para la incertidumbre (como el de si nos crecerán las plantas o de cuál sería el reto que Mery nos tendría preparado). De este modo, tal y como afirman Reyes y Carpio (2015) las actividades deben experimentar éxito, fracaso, incertidumbre y tomar riesgos, porque los resultados pueden no ser completamente predecibles.

Por otro lado, los retos vienen de la mano del objetivo que buscaba el fomento de actitudes reflexivas. La capacidad de reflexionar para poner en práctica los procesos mentales que nos permiten ser capaces de buscar soluciones a las preguntas planteadas no se ha desarrollado de la manera en la que se esperaba.

Bien es cierto que, los espacios en los que se desarrollaba tanto la puesta en común como evaluación se llevaba a la práctica de manera continua y, verdaderamente, les ayudaba a prestar atención sobre las producciones de los compañeros. Sin embargo, cuando realizábamos reflexiones e intentábamos responder a las preguntas para plantear hipótesis acerca del comportamiento de algunos elementos o características de la naturaleza, y finalmente extraer conclusiones, no todo el alumnado estaba inmerso en dichos procesos del pensamiento.

Bajo mi perspectiva, quizás, este hecho se deba a que el verbalizar los procesos mentales no ofrezca ningún estímulo ni ninguna recompensa perceptible para los discentes, más que el aprendizaje en sí; aunque este hecho debería ser recompensa suficiente, para algunos alumnos no lo ha sido, por lo que considero que se debería haber llevado a cabo una tarea más

individualizada para que todo el alumnado sea partícipe. Por ello, concluyo en que la verbalización en las asambleas no ha sido un método tan efectivo para desarrollar el pensamiento.

No obstante, esta alta implicación estableciendo hipótesis y resolviendo preguntas ha venido dada del método científico gracias a la observación y discusión de resultados del fenómeno de ver crecer una planta. Los discentes asumieron la responsabilidad de darle los cuidados necesarios a las semillas para que creciese e incluso, propusimos la idea de dejar cada una de las macetas en dos zonas, una en la que recibiese más sol y otra en la que menos, con la finalidad de poder comprobar resultados de cuál crecería antes y por qué.

Así pues, las **Ciencias Naturales** entraron al aula desde el momento de presentación de proyecto con el experimento de nuestra planta. Este nuevo contexto, determinado por las Ciencias Naturales, nos brindó un marco de aprendizaje, en el que los retos siguen un mismo hilo conductor y nos conducían a conocer las características de los entornos naturales. De esta forma, los discentes entendían que los aprendizajes tenían un sentido y una finalidad que, en este caso, gira en torno al juego de que ellos viajan y desbloquean los retos y, a su vez, las misiones de Mery, nuestra guía en el aprendizaje.

Por último, gracias a que el Aprendizaje Basado en Retos, el cual permite un espacio que origina soluciones abiertas que no vengan condicionadas por la óptica de quienes diseñan el reto; como situaciones de aprendizaje que vienen ligadas a este mismo pensamiento entran en juego actividades de **expresión motriz y plástica**. Estas actividades nos dejaban ver, de manera práctica e individualizada si los conocimientos habían sido adquiridos o no, lo cual servía de gran ayuda a la hora de ver la evolución del alumnado. Además, el hecho de que estas expresiones están condicionadas por los conocimientos previos de cada alumno, unido al constante trabajo por grupos y la puesta en común final de todas las situaciones de aprendizaje llevadas a la práctica, facilitaba que los mismos alumnos aprendiesen de sus iguales si les prestaban atención cuando exponían sus resultados.

Por ende, considero que la propuesta ha proporcionado un modelo de situaciones de aprendizaje perfecto para la etapa, en el que se han desarrollado competencias a través de las necesidades de experimentación y un puesta en práctica mediante retos que requerían de manifestaciones expresivas y de la activación de conocimientos y competencias propias de Educación Infantil.

Fuentes documentales

- Almudena. (2021). *Pensamiento concreto*. Blog Invanep.com.
https://invanep.com/blog_invanep/pensamiento-concreto
- Apple (2011). *Challenge Based Learning*. A classroom guide.
https://www.apple.com/br/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
- Aprendizaje Basado en Retos. *Eduteka*. <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-basado-enretos.pdf>
- Aucouturier, B. y Mendel, G. (2004). *¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto? Lugar de acción en el desarrollo y la maduración psicológica de la infancia*. Graó.
- Bolaños, G. (1986). *Educación por medio del movimiento y expresión corporal*. San José, Costa Rica: EUED Editorial Universidad Estatal a Distancia.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IvisGiBiafoC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Bola%C3%B1os,+G.+\(1986\).+Educaci%C3%B3n+por+medio+del+movimiento+y+expresi%C3%B3n+corporal.+San+Jos%C3%A9,+Costa+Rica:+EUED+Editorial+Universidad+Estatal+a+Distancia.+&ots=qgg9zUE_fS&sig=90dYJmQIMFG1YP3HQGEDoXC_O7A#v=onepage&q=facet&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IvisGiBiafoC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Bola%C3%B1os,+G.+(1986).+Educaci%C3%B3n+por+medio+del+movimiento+y+expresi%C3%B3n+corporal.+San+Jos%C3%A9,+Costa+Rica:+EUED+Editorial+Universidad+Estatal+a+Distancia.+&ots=qgg9zUE_fS&sig=90dYJmQIMFG1YP3HQGEDoXC_O7A#v=onepage&q=facet&f=false)
- Bunge, M. (1960). *La ciencia. Su método y su filosofía*. Academia.edu.
<https://www.academia.edu/download/55846482/ciencia-su-metodo-y-filosofia-BUNGEN.pdf>
- Cambios de la LOMLOE relacionadas con los contenidos transversales*. (s.f).
Hablamosdeeducacion.es. <https://www.hablamosdeeducacion.es/actualidad/lomloe-cambios-contenidos-transversales>
- Consejo de la Unión Europea (2018). *Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Diario Oficial de la Unión Europea. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=SV](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=SV)
- Copesa S.A. (2023). *Expresión motriz*. Icarito. <https://www.icarito.cl/2009/12/67-8657-9-expresion-motriz.shtml/>
- De La Mano Carrasco, E. (2018). *Aprendizaje basado en retos. Nuevas metodologías activas de aprendizaje en el aula*. Revista digital Ventana Abierta. [Revistaventanaabierta.es](http://revistaventanaabierta.es).

<https://revistaventanaabierta.es/aprendizaje-basado-en-retos-nuevas-metodologias-activas-de-aprendizaje-en-el-aula/>

Ejemplos de Pensamiento Intuitivo. (s. f.). <https://www.ejemplos.co/pensamiento-intuitivo/>

Farreny, M. y Román, G. (1997). *El descubrimiento de sí mismo: actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil (2o ciclo)*. Graó.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-8uE9tnUXm0C&oi=fnd&pg=PA5&dq=Farreny+y+Rom%C3%A1n+\(1997\)&ots=6lY3NzBz1k&sig=fNkzuklPhkqwKMwr3JWMSAon1ZU#v=onepage&q=espaciotemporal&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-8uE9tnUXm0C&oi=fnd&pg=PA5&dq=Farreny+y+Rom%C3%A1n+(1997)&ots=6lY3NzBz1k&sig=fNkzuklPhkqwKMwr3JWMSAon1ZU#v=onepage&q=espaciotemporal&f=false)

Felices, A. (2023). *Memoria de prácticas*. Prácticum II, Universidad de Valladolid.

Frank, M. (2022). *Exploring the tensions between teacher beliefs about integrating technology: A case study*. West Chester University.

Fuerte, K. (2019). *BeChallenge: Aprendizaje Basado en Retos para revolucionar el aprendizaje y la formación*. Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación.

[https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-basado-en-retos-para-revolucionar-el-aprendizaje-y-la-formacion/#:~:text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Retos%20\(ABR\)%20es%20un%20enfoque%20pedag%C3%B3gico,la%20implementaci%C3%B3n%20de%20una%20soluci%C3%B3n](https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-basado-en-retos-para-revolucionar-el-aprendizaje-y-la-formacion/#:~:text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Retos%20(ABR)%20es%20un%20enfoque%20pedag%C3%B3gico,la%20implementaci%C3%B3n%20de%20una%20soluci%C3%B3n)

Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books.

Jou, M., Hung, C., y Lai, S. (2010). *Application of Challenge Based Learning Approaches in Robotics Education*. International Journal of Technology and Engineering Education.

<http://ijtee.org/ijtee/system/db/pdf/72.pdf>

Le Boulch, J. (1981). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*. Madrid: Doñate.

BOE-A-2020-17264 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). Boe.es.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Lowenfeld, Viktor. (1961). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Kapelusz.

- Lowenfeld, V. y Brittain, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.
<https://apunteca.usal.edu.ar/id/eprint/1238/14/Cap.13%20Resumen.pdf>
- Luquet, G (1927). *Le dessin enfantin. (Bibliothèque de psychologie de l'enfant et de pédagogie)*. Alcan.
- Malmqvist, J., Kohn, K., y Lundqvist, U. (2015). *Comparative Analysis of Challenge-Based Learning Experiences*. Proceedings of the 11th International CDIO Conference, Chengdu University of Information Technology, Chengdu, Sichuan, P.R. China.
http://rick.sellens.ca/CDIO2015/final/14/14_Paper.pdf
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Moliner, M. (2016). *Diccionario de uso del español (3ª ed.)*. Gredos.
- Mora, F. (2021). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. España: Alianza Editorial.
- Nista-Piccolo, V. y Moreira, W. (2015). *Movimiento y expresión corporal en Educación Infantil: En Educación Infantil*. Narcea Ediciones.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cQdACwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=expresi%C3%B3n+motriz+en+educaci%C3%B3n+infantil&ots=MXRss8YtAs&sig=Cp7SoArT7Z5OM66SioL1ps4VSsU#v=onepage&q&f=false>
- Oquendo, S. (2016). *Prácticas de enseñanza de lógica–matemática de inicial II en el Centro de educación Inicial Casa de la Cultura Ecuatoriana* (Bachelor's thesis).
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/13202>
- Pascual, X (2022). *Aprendizaje Basado en Retos. El recurso* (Podcast de Manel Rives y Alf).
 Spotify: Independently Published.
<https://open.spotify.com/episode/4gMeP3GixgZIOzToGwbzt1?si=ekCWUS5IS7qSyCWHZveDLQ>
- Pereira, M. (2018). *Ámbitos de expresión*. Revista de educación. Gob.es.
<https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/dam/jcr:edb8dab0-795d-4e4e-a7e1-dcbb33b87961/1976re247estgenerales03-pdf.pdf>
- Piaget, J. (1971). *La psicología del niño*. Ediciones Morata. Com.ar.
<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

- Ponce de León, A., Alonso, R., Fraile, A., Valdemoros, M., y Palomero, J. (2009). *La educación motriz para niños de 0 a 6 años*. Editorial Biblioteca Nueva S.L.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/64486>
- Quintero, E. (2015). Tecnológico de Monterrey, Innovación Educativa. *Aprendizaje Basado en Retos Parte 1 - Definición* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KZWzBFO1xPQ>
- Reyes, S. y Carpio, A. (2015). *El Aprendizaje Basado en Retos, un modelo de formación corporativa*. Universidad Oberta de Catalunya.
- Tyson, G. (2021). *101 frases de Neil deGrasse Tyson sobre astrofísica, ciencia, política y filosofía de vida*. Muhimu.Es. <https://muhimu.es/ciencia-tecnologia/frases-de-neil-degrasse-tyson/>
- Unknown. (s. f.). *Pensamiento Sincretico*. Jean Piaget: Más que una teoría.
<http://piagetestudios.blogspot.com/2013/12/pensamiento-sincretico.html>
- Vygotsky, L. (1988). *Thought and Language*. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology.

ANEXO I: Descripción detallada de cada actividad del proyecto y recursos materiales utilizados

Presentación.

Nombre	¡Hay que explorar lo inexplorado!
Temporalización	30 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Curiosidad por conocer diferentes espacios ✓ Técnica de investigación: establecimiento de hipótesis ✓ Respeto, valoración y cuidado del medio natural
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incentivar la curiosidad, el asombro y el cuestionamiento a través de la motivación a la búsqueda de soluciones de los retos que se les irán proponiendo en las diferentes situaciones de aprendizaje ✓ Aprender a observar y a establecer hipótesis de procesos naturales ✓ Respetar, valorar y cuidar el medio natural
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender
Estrategia metodológica	Incentivar actitudes de curiosidad y respeto por el entorno y los procesos que conlleva, planteando los primeros pasos para el desarrollo del método científico a través del cultivo de una planta en el aula.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: aula. ✓ Materiales: carteles de ‘SE BUSCA’, mensaje oculto y macetero.
Desarrollo	Aparecerán colgados unos carteles de ‘SE BUSCA EXPLORADORA’ en diferentes puntos del colegio tales como la puerta de entrada al centro, las puertas de las clases, en el patio y en el ascensor. Estos carteles fomentarán el interés y la curiosidad del alumnado por emprender la aventura con esta exploradora que se está buscando.

En primer lugar, durante esta sesión se buscarán todos los carteles que encontremos por el colegio en busca de más pistas sobre qué, a quién y por qué se está buscando a una nueva exploradora.

Todo ello, nos conducirá a un mensaje oculto que contiene uno de los carteles. Dicho mensaje es de Mery, una exploradora que va a visitar diferentes lugares y quiere que la acompañemos superando diferentes retos, desbloqueando espacios y consiguiendo insignias para que todos aprendamos con ella.

Finalmente, Mery nos trae un macetero y nos planteará crear una pequeña planta, de este modo, no dará paso a tratar las primeras fases del método científico: a. Observación, b. Planteamiento de dudas, lo que nos conducirá a la c. Experimentación, incentivándonos a que cultivemos algunas semillas, hablando de sus requerimientos para que crezca una planta y atendiendo al proceso y estableciendo hipótesis de qué creemos que sucederá en unos días.



Misión 1 del proyecto: El desierto.

Evento especial: Paquete de Mery.

Nombre	Paquete sorpresa
Temporalización	40 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Características del nuevo espacio natural: el desierto ✓ Reflexión de por qué Mery ha necesitado estos objetos y en el desierto y características climáticas del mismo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incentivar el cuestionamiento de los elementos cotidianos para resolver retos ✓ Reflexionar de la utilidad de los objetos en este nuevo espacio ✓ Conocer las características climáticas del desierto ✓ Aprender a solucionar retos de manera activa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia en comunicación lingüística ✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender
Estrategia metodológica	Reflexión activa a través de la resolución de las cuestiones: ¿para qué? y ¿por qué? con la finalidad de conducir el pensamiento para conocer las principales características del desierto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: aula. ✓ Materiales: paquete sorpresa, gafas de sol, manta, turbante e insignia 'Pensando'.
Desarrollo	<p>Mery nos envía un paquete sorpresa con las pistas de su primera expedición.</p> <p>El cofre sorpresa cuenta con objetos que necesitaremos si viajamos al desierto: unas gafas de sol, una manta y un turbante. De este modo, cada uno aporta una idea sobre ¿qué son? ¿para qué se utilizan? y ¿por qué nos harán falta?, lo cual nos conducirá a conocer algunas de las</p>

	<p>principales características del desierto.</p> <p>Por último, realizaremos una pequeña asamblea en la que hablaremos y determinaremos cuál es el primer espacio natural y se les entregará la insignia 'Pensando'.</p>
--	--



Reto 1.

Nombre	Escalera del desierto
Temporalización	45 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación del símbolo, función, orden y cantidad a la que corresponde cada número hasta el 16 ✓ Actitudes comunicativas para crear soluciones al reto a través de la iniciativa
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Otorgar funcionalidad, sentido y orden a los números ✓ Creación de estrategias y acuerdos comunes que creen una interacción social positiva ✓ Aprender a solucionar retos de manera activa y participativa ✓ Desarrollar actitudes de iniciativa
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia en comunicación lingüística

	<p>✓Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</p>
Estrategia metodológica	<p>Aprender a identificar y dar valor a la funcionalidad de los números mediante la resolución de un reto que tiene una única solución cerrada, sin dar ninguna instrucción por parte de la docente. De esta forma, surgirán actitudes de iniciativa, creación de estrategias y acuerdos comunes, por parte de los discentes.</p>
Recursos	<p>✓ Personales: discentes y docente.</p> <p>✓ Espaciales: aula.</p> <p>✓Materiales: escalera construida con goma Eva, tarjetas con los números, tapones con diferentes elementos (animales y plantas) del desierto y pieza de puzle del desierto.</p>
Desarrollo	<p>Mery nos ha traído una escalera con los colores que prevalecen en el desierto y nos propone ordenar sus peldaños de tal forma que en cada uno de ellos haya un número y tantos elementos del desierto como el número de ese peldaño. De esta forma, se le otorgará orden y funcionalidad al uso de los números.</p> <p>Repartiremos una tarjeta con cada número a cada uno de los alumnos del aula y deberán crear estrategias para ordenarse y conformar una escalera con sentido.</p> <p>Posteriormente, se elegirá a uno o dos representantes de cada miembro de los grupos de trabajo y deberán juntar tantos elementos del desierto como números le indique el peldaño elegido por la docente.</p> <p>Habrà cabida para un consenso entre toda la clase, haciéndola partícipe de las decisiones de esos alumnos y permitiendo que exista un consenso en caso de que la respuesta no sea la adecuada.</p> <p>Finalmente, enviaremos unas fotografías a Mery y será ella la encargada de determinar si hemos logrado el reto, lo cual conducirá a otorgar a la clase la pieza de puzle del desierto.</p>
Atención a la diversidad	<p>Para atender a la diversidad se puede realizar una parada de reflexión en la que la docente recuerde que la principal característica de las plantas del desierto son sus púas, por motivo del clima tan extremo que sufren. De esta forma, se conducirá al alumnado a que representen dichas características en su moldeado.</p>



Reto 2.

Nombre	Moldeo mi planta
Temporalización	55 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación de las plantas que pueden crecer en el desierto, reflexionando sobre sus características ✓ Solución creativa de un reto mediante la expresión plástica a través del manejo de diferentes materiales.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a identificar y nombrar las diferentes plantas que hay en el desierto y sus características principales. ✓ Expresar ideas con creaciones plásticas como el modelaje. ✓ Interpretar mensajes a través de representaciones artísticas de los compañeros. ✓ Solucionar creativamente el reto. ✓ Desarrollo de la memoria visual a través de material contextualizado en el desierto.

Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia comunicativa. ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Estrategia metodológica	Reto basado en la representación creativa mediante la expresión plástica a través del manejo de diferentes materiales.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: aula. ✓ Materiales: presentación interactiva de genially con la vegetación del desierto, <i>memory</i> de las diferentes plantas que hay en el desierto, plastilina, arcilla blanca y pieza de puzle del desierto.
Desarrollo	<p>Por un lado, hablaremos de qué tipo de vegetación encontraremos en el desierto mediante el soporte visual de un panel de genially para aprender a identificarlas, darles nombre y establecer hipótesis para deducir qué características comunes tiene que provocan que puedan vivir en el desierto.</p> <p>A continuación, realizaremos de manera conjunta un juego de memoria en el que deberemos conseguir destapar las parejas de cartas que correspondan a la misma planta, con la única regla de que solo podemos destaparlas de dos en dos.</p> <p>Una vez que ya conocemos las principales características de las plantas del desierto, damos materiales como: rollos de papel higiénico, folios, palillos, plastilina o arcilla blanca para que los alumnos creen sus propias plantas del desierto.</p> <p>Finalmente, daremos un espacio para la puesta en común en la que nos dará pie a verbalizar si se han conseguido representar las características de las plantas del desierto. Además, otorgaremos a la clase la pieza de puzle del desierto.</p>
Atención a la diversidad	Para atender a la diversidad se puede realizar una parada de reflexión en la que la docente recuerde que la principal característica de las plantas del desierto son sus púas, por motivo del clima tan extremo que sufren. De esta forma, se conducirá al alumnado a que representen dichas características en su moldeado.

Reto 3.

Nombre	Mi camello geométrico
Temporalización	40 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación y nombre de los cuerpos geométricos ✓ Observar los cuerpos geométricos en el entorno
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recrear mediante formas y cuerpos geométricos uno de los animales que encontramos en el desierto ✓ Aprender a relacionar el aprendizaje con el disfrute de recreaciones plásticas ✓ Expresar ideas mediante materiales manipulativos y creaciones plásticas
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender ✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
Estrategia metodológica	Utilización de formas geométricas para representar diferentes cuerpos, como el de un animal del desierto -el camello-, a través de técnicas plásticas y el uso de materiales que desarrollan la motricidad fina como las tijeras o el pegamento en barra.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: aula. ✓ Materiales: <i>flash cards</i> de animales del desierto, folio en blanco, cabeza de camello, recortes de figuras geométricas (para cada alumno: 1 óvalo grande, 2 rectángulos medianos y 2 triángulos más pequeños), pegamentos en barra y pieza de puzle del desierto.
Desarrollo	<p>En primer lugar, repasaremos, con ayuda de unos flash cards, qué animales podemos encontrar en el desierto.</p> <p>Seguidamente, hablaremos de por qué son estos los únicos animales que sobreviven en el desierto, dándole especial importancia a las características climáticas de este espacio.</p> <p>Una vez hemos contextualizado e identificado los animales que</p>

	<p>encontramos en el desierto y sus características, haremos una actividad en la que los alumnos deberán completar a su camello con figuras geométricas. Se les entregará un folio individual y, a su vez, la cabeza de un camello y unas figuras geométricas -1 óvalo, 2 triángulos y 2 rectángulos- que deberán emplear para completar su camello.</p> <p>Por lo tanto, el reto consistirá en que cada uno creará su propio camello con las figuras geométricas dadas, aprendiendo así a diferenciar sus partes -joroba, cuerpo y patas-, reconociendo las figuras geométricas que pueden verse en el medio natural y empleando técnicas artísticas para conformar sus propias creaciones.</p> <p>Por último, se incitará hacia una reflexión específica de las características fisiológicas del camello y del dromedario, en particular de sus jorobas, y su funcionalidad en el desierto. Además, recompensaremos el aprendizaje mediante la última pieza de puzle del desierto.</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>Para atender a la diversidad se puede realizar una parada de reflexión en la que la docente recuerde que los camellos tienen su cuerpo sobre las patas e incluso, se puede pedir a los discentes que representen a los camellos con su propio cuerpo, de esta forma se irá construyendo el conocimiento de la postura de cuadrupedia de estos animales.</p>



Evento
Subitización.

especial:

Nombre	Los pulsadores rápidos.
Temporalización	40 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Velocidad y discriminación visual ✓ Identificación de la cantidad y correspondencia con un número de un conjunto
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Otorgar funcionalidad y sentido a los números ✓ Activar la velocidad visual otorgando su valor cuantitativo a los números ✓ Aprender a solucionar retos de manera activa y participativa
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender
Estrategia metodológica	Aprender a subitizar y dar valor a la funcionalidad de los números mediante la resolución de un reto y dándole una actitud positiva a la competitividad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: aula. ✓ Materiales: juego de encuentra las diferencias del desierto (5 modelos, uno para cada componente del equipo, de este modo no podrán copiarse del compañero), tarjetas para subitizar tematizadas con elementos del desierto, campanillas y la insignia 'Matemática'.
Desarrollo	<p>Como actividad inicial para el evento especial, se entregará a cada alumno dos imágenes del desierto en las que tienen que encontrar las 5 diferencias. Esta actividad activará la discriminación visual mediante el juego denominado 'Encuentra las diferencias'.</p> <p>A continuación, da paso el evento especial que consiste en, subitizar el número de púas, flores o plantas del desierto que hay en cada una de las tarjetas. Con la finalidad de presentar el reto de forma más motivacional, se colocará al alumnado en dos filas y deberán de, cuando</p>

	<p>la docente cuente hasta tres, dar la vuelta a las fichas y reconocer instantáneamente el número de elementos del conjunto sin utilizar técnicas de conteo -tal y como define la subitización Sanz (2019)-. De esta forma, además de utilizar la competición como un elemento que implique individualmente de manera activa al alumnado, nos dará un espacio para aprender a manifestar actitudes positivas por el logro de los compañeros.</p> <p>Finalmente, el alumnado podrá trabajar de manera individual con las fichas para realizar la correspondencia 1 a 1 con bolitas de pompón. Lo cual nos llevará a una asamblea en la que se hablará tanto de cómo se han sentido cuando ganaban y cuando perdían, qué estrategias utilizaban para saber el número de objetos sin contarlos. Además, se entregará a los discentes la insignia que han conseguido ‘Matemática’.</p>
Atención a la diversidad	<p>Se podrá emplear otro material similar (también contextualizado en el desierto) en el que las formas se distingan de manera más sencilla a simple vista, de este modo, será un material similar a los puntos de las fichas de dominó que permitirá discriminar visualmente mucho más rápido y servirá de introducción a las demás tarjetas subitizadoras.</p>

Misión 2 del proyecto: La selva.

Evento especial: Dictado de relevos.

Nombre	¿Qué tiene la selva?
Temporalización	40 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Características del nuevo espacio natural: la selva ✓ Aproximación a la escritura ✓ Importancia del trabajo en equipo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incentivar el cuestionamiento de los elementos cotidianos para resolver retos ✓ Crear actitudes positivas con respecto a la escritura ✓ Aprender a solucionar retos de manera activa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, a través de actitudes y comportamientos colaborativos
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia en comunicación lingüística ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender ✓ Competencia ciudadana
Estrategia metodológica	<p>Estrategia metacognitiva y psico-motriz que promueve la escritura y el trabajo en equipo mediante un ejercicio activo que nos conduce a conocimientos de la selva.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: aula amplia para poder realizar los desplazamientos. ✓ Materiales: 6 palabras de elementos relacionados con la selva escritos en diferentes papeles de colores, folios en blanco con un espacio marcado para escribir esa palabra y la insignia ‘Memoria’.
Desarrollo	<p>Debajo de la fotografía de cada alumno y alumna de la clase habrá escrita una letra. A cada equipo de trabajo se le asignará un color y un folio en el que deben escribir esas letras que se le han asignado.</p> <p>Para ello, en primer lugar, se colocará cada equipo detrás de su folio realizando una fila. Nos ayudaremos de que, en las perchas de la clase hay una foto de cada alumno, por lo que debajo de cada foto habrá una letra del color de su equipo.</p> <p>Los alumnos, por orden de la fila, procederán a realizar una carrera de relevos en la que cada componente deberá: correr para buscar su foto, retener en su mente la letra que le corresponde y volver a la mesa en la que se encuentra su equipo, escribir dicha letra en el folio de su equipo y chocar la mano a su compañero para que el siguiente pueda realizar el mismo proceso.</p> <p>De este modo, cada alumno tendrá la responsabilidad de recordar la letra que le corresponde para poder crear una palabra correctamente.</p> <p>Finalmente, se realizará a modo de asamblea una tertulia en la que se hablará de qué palabras han surgido y qué utilidad pueden tener en la selva. Así pues, se dará paso a hablar de las diferentes características que componen la selva y a presentar el nuevo puzle del entorno natural de la selva. Además, se entregará a los discentes la insignia que han conseguido ‘Memoria’.</p>

Atención a la diversidad	Se permitirá que el alumnado pueda volver a realizar la carrera si no recuerdan qué letra era la que les correspondía.
---------------------------------	--

Reto 1.

Nombre	Yoga selvático
Temporalización	35 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control, coordinación y dominio corporal a través de manifestaciones expresivas ✓ Imita y representa posturas corporales ✓ Discriminación auditiva y escucha activa de indicaciones ✓ Toma consciencia y control de su respiración como medio de relajación
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Potenciar el dominio activo corporal para manifestar una intencionalidad ✓ Tomar consciencia y control de su respiración como medio de relajación y autorregulación de la conducta ✓ Representar mediante la expresión corporal diferentes animales y emociones ✓ Potenciar la escucha activa de indicaciones para crear las posturas de yoga
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia en comunicación lingüística ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender ✓ Competencia ciudadana
Estrategia metodológica	Estrategia metacognitiva y psico-motriz, ya que gracias al diseño de estrategias en grupo y poner en común ideas.
Recursos	✓ Personales: discentes y docente.

	<p>✓ Espaciales: aula amplia para poder realizar las posturas que implica el yoga sin molestar a otros compañeros.</p> <p>✓ Materiales: dispositivo para poder reproducir los vídeos (ordenador y proyector), tarjetas de yoga selvático, globos y pieza de puzle de la selva.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Se realizará una sesión de yoga que consistirá en el control postural y de la respiración a través de posturas que representan animales que componen la selva.</p> <p>En primer lugar, nos sentaremos en círculo y realizaremos una relajación a través de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo.</p> <p>Seguidamente, comenzaremos a realizar respiraciones profundas que consistan en inspiraciones de 5 segundos y expiraciones de 8 segundos. A continuación, irán seguidas de movimientos de yoga como la postura del árbol (pero con los dos pies en el suelo) para inspirar y soltar el aire mientras nuestro torso se agacha intentando que nuestras manos toquen el suelo, que el pecho toque nuestras rodillas y nuestros pies sigan en el suelo de manera firme.</p> <p>Seguidamente, nos ayudaremos de tarjetas en las que aparecerán diferentes posturas de yoga que sus nombres pueden relacionarse con elementos de la selva, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mariposa • Rana • Estrella • Montaña • Tortuga • Flor • Árbol • León • Cobra <p>Por otro lado, se realizará el video que nos canta otras posiciones de yoga ambientadas en la selva, de este modo los alumnos podrán cantar la canción y realizar las posturas al mismo tiempo: https://www.youtube.com/watch?v=2K5PINaaU7M.</p> <p>Finalmente, con ayuda de globos distribuiremos a los alumnos por parejas, una persona de la pareja estará tumbada y la otra sentada a su lado con un globo en la mano. Comenzarán a pasarlos por las partes del cuerpo de los compañeros según la docente indique, de este modo</p>

	<p>tomará conciencia de las diferentes partes del cuerpo que lo componen.</p> <p>Por último, nos sentaremos en círculo y hablaremos sobre cómo se sienten, además podemos comentarles que pueden utilizar este tipo de respiraciones cuando estén enfadados o sientan rabia y así podrán calmarse. Además, les daremos la pieza de puzle de la selva que les corresponde por haber realizado este reto.</p>
Atención a la diversidad	<p>Si las respiraciones son muy complicadas de mantener, hay otras maneras para trabajar la respiración que se pueden incluir en la sesión, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La respiración del león: https://www.youtube.com/watch?v=PL2RwXwGWB8 • La respiración de la abeja: https://www.youtube.com/watch?v=UHKEmTdVOQM



Reto 2.

Nombre	Salta la charca
Temporalización	45 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control, coordinación y dominio corporal a través de manifestaciones expresivas ✓ Representaciones de animales mediante la expresión corporal
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Representar mediante la expresión corporal diferentes animales y emociones ✓ Expresar e interpretar ideas y escenas de películas a través de

	<p>manifestaciones corporales</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponer diferentes soluciones para un mismo reto ✓ Potenciar el dominio activo corporal para manifestar una intencionalidad
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender ✓ Competencia en comunicación lingüística
Estrategia metodológica	<p>Representar mediante la expresión corporal diferentes animales de la selva, además, de reconocer y expresar con una intencionalidad comunicativa emociones que les transmite una imagen.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: el patio del colegio. ✓ Materiales: papel continuo, tarjetas de escenas de películas ambientadas en la selva y pieza de puzle de la selva.
Desarrollo	<p>Como calentamiento se realizarán diferentes desplazamientos por el patio que representen animales de la selva: serpiente (reptando), mono, tigre (a cuadrupedia) o el perezoso (andando muy lentamente).</p> <p>La primera actividad consistirá en crear unas lianas mediante papel continuo, utilizando técnicas para arrugarlo y retorcerlo para que den la sensación de ser lianas.</p> <p>Una vez creadas nuestras lianas, los alumnos crearán un pequeño pasillo poniendo las lianas en paralelo. Los alumnos se distribuirán en fila y deberán de pasar cada uno en tres ocasiones por el pasillo. Cuando comiencen a andar por el pasillo deberán representar alguno de los animales que podemos encontrar en la selva y nombrarlo.</p> <p>A continuación, se reorganizarán en grupos y se le entregará a cada equipo una escena de una película conocida, los alumnos tendrán unos minutos para organizarse y representarla a sus compañeros. A su vez, los espectadores tendrán que intentar adivinar de qué escena se trata y qué emociones representan cada uno de ellos.</p> <p>Finalmente, se realizará una asamblea en la que se hablará de las características de cada animal, de las emociones y de cómo las han representado. Además, se podrán colgar las lianas en el aula a modo decorativo y entregará la pieza de puzle que corresponde a este reto de la selva.</p>

Atención a la diversidad

Si el docente observa que la actividad de las escenas de la película resulta complicada, se realizarán pequeñas paradas de reflexión-acción en las que, después de cada representación de la escena, se expongan todas las opciones posibles de escenas a los espectadores y, observando las fotografías, sean capaces de relacionar las opciones con cada una de las representaciones.



Creación de las lianas.

Reto 3.

Nombre	Escuchamos la naturaleza
Temporalización	55 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">✓ Identificar los animales que forman parte del ecosistema de la selva✓ Desarrollo de los sentidos mediante la escucha activa de sonidos de la selva✓ Los sentidos y sus funciones: la escucha
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">✓ Potenciar la escucha activa y la discriminación auditiva a través de la estimulación sensorial de animales de la selva✓ Incentivar la curiosidad, el asombro y el cuestionamiento a través de los sentidos✓ Aprender a observar y a establecer hipótesis de los sonidos de la selva

	<p>✓ Respetar, valorar y cuidar el medio natural</p>
Competencias	<p>✓ Competencia en comunicación lingüística</p> <p>✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender</p>
Estrategia metodológica	<p>Promover la estimulación sensorial mediante la escucha activa de sonidos de animales de la selva, potenciando la curiosidad y el interés por los elementos de la naturaleza.</p>
Recursos	<p>✓ Personales: discentes y docente.</p> <p>✓ Espaciales: el aula de la clase.</p> <p>✓ Materiales: recurso para reproducir el enlace de <i>genially</i> con los sonidos de la selva (ordenador y proyector), papel de seda, animales de la selva y pieza de puzle de la selva.</p>
Desarrollo	<p>Mery nos envía unos audios de lo que ella escucha por las noches antes de acostarse y nos lanza una pregunta: ¿Qué o quiénes son los que producen esos sonidos?</p> <p>La docente proyecta lo que Mery nos ha enviado y reparte unos folios y colores con la finalidad de que cada niño represente al animal que está escuchando. Utilizaremos este <i>genially</i> en el que hemos insertado el sonido de animales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La rana • El chimpancé • La pitón • La pantera • El guacamayo • Sonido de toda la selva (incluidos numerosos insectos) <p>https://view.genial.ly/64457313601b0d0011a1b497/interactive-image-caracteristicas-selva-p5</p> <p>De este modo, los alumnos recibirán un estímulo auditivo de animales que no se encuentran en su vida cotidiana y realizarán unas representaciones mediante la expresión corporal para poder identificarlos.</p> <p>A continuación, se les entregarán algunos animales que podemos encontrar en la sabana, hablaremos de sus nombres y los discentes deberán cortar papel de seda para darle color a estos animales de la selva.</p>

Finalmente, se hablará de qué animales han escuchado y volveremos a reproducir todos los sonidos para confirmar qué animal es al que corresponde. Además, se entregará la pieza de puzle que corresponde a este reto de la selva.



Evento especial: Cuento motor.

Nombre	Lectura aventurera
Temporalización	45 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lectura a través de modelos lectores ✓ Nociones motrices básicas: desplazamientos, coordinación y control corporal ✓ Representaciones corporales de un relato narrado, fomentando la escucha activa
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover la predisposición positiva hacia la lectura a través del juego activo ✓ Desarrollar la motricidad a través de las nociones corporales básicas ✓ Potenciar actitudes de escucha activa y atención por el relato
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia en comunicación lingüística ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender

Estrategia metodológica	Desarrollo de nociones motrices básicas mediante el juego y una metodología dirigida en la que las respuestas están determinadas y organizadas de acuerdo con un relato.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: el aula y el patio del centro. ✓ Materiales: una tapa de cuento autoconstruida en la que se pueda introducir el cuento motor y se cree un elemento motivador, el cuento motor basado en el cuento motor del blog del Rincón de Bea (2012), aros de colores, además de la insignia 'Lectura activa'.
Desarrollo	<p>Se motivará a los niños y niñas introduciendo que Mery nos he enviado una de sus aventuras en la selva para que las recreemos nosotros mismos en el colegio. La aventura consiste comienza:</p> <p>"Erase una vez, unos niños que querían vivir una gran aventura. Los niños querían ir a un sitio donde nunca nadie hubiese estado y descubrir cosas nuevas. Para ello, se prepararon sus mochilas y comenzaron a caminar por las marcas del arco iris que traspasaban las grandes hojas de los árboles de la selva".</p> <p style="text-align: center;"><i>Los discentes han de preparar la mochila y pasar por los aros de colores.</i></p> <p>"El arco iris los llevó hacia "La selva inexplorada". Lo primero que se encontraron fue un enorme río, en éste bebían agua guacamayos con alas de colores muy muy brillantes. ¡El agua que bebían era mágica! La magia del río hacía que la gente que se bañaba allí brillaba mucho y podía volar".</p> <p style="text-align: center;"><i>Desplazamientos con brazos extendidos.</i></p> <p>"Tras el largo baño en el río todos estaban muy cansados para seguir el camino, por lo que decidieron cruzar el río a través de unas piedras".</p> <p style="text-align: center;"><i>Saltan un obstáculo.</i></p> <p>"Cuando los niños lograron pasar el río, entraron en un sitio que estaba lleno de plantas carnívoras e insectos. Debíamos tener cuidado con las plantas para que no nos cazasen, por lo que había que andar muy despacio"</p> <p style="text-align: center;"><i>Esquivan las pelotas que hay en el suelo y se desplazan de puntillas.</i></p> <p>"Después de pasar con mucho cuidado para que las plantas carnívoras no les pisasen, los niños se encuentran con un enorme león que intenta</p>

	<p>cazar a los animales de la selva".</p> <p><i>La narradora se convierte en león y pill a los niños.</i></p> <p>"Una vez que todos han pasado al león, siguen caminando, observando a los animales de su entorno. Uno de los niños dice: ¡mira cuantos saltamontes! ¡Cómo saltan!"</p> <p><i>Realizamos saltos como los saltamontes.</i></p> <p>"Los niños siguen caminando por esta selva mágica y, a mitad del camino, se encuentran con una bruja malvada. 'Me llamo Úrsula y tengo encarcelados a unos monos, si queréis salvarlos todos los niños debéis pasar por debajo del túnel para entrar a mi casa y rescatarlos".</p> <p>" Cuando les pelaron los plátanos y les dieron de comer a los monos se fueron a descansar. ¿Sabéis lo que le paso mientras descansaban? Que empezó a caer un enorme chaparrón, y todos tuvieron que salir corriendo para refugiarse de la lluvia".</p> <p><i>Nos tapamos la cabeza para no mojarnos.</i></p> <p>"Al finalizar la lluvia los niños secaron sus ropas y sus cuerpos y, tras ello, se pusieron en marcha para continuar la aventura. El bosque estaba lleno de charcos, que tuvieron que saltar para no mojarse".</p> <p><i>Todos hacemos como que saltamos unos charcos.</i></p> <p>"Para no olvidar el camino, los niños decidieron dejar sus huellas sobre el suelo que estaba lleno de barro".</p> <p><i>Los alumnos y alumnas marcan su mano sobre unas cartulinas.</i></p> <p>" Una vez que los niños supieron el camino de regreso gracias a las marcas de sus manos, comenzaron a andar hacia un enorme barco que divisaron"</p> <p><i>Nos sentamos en el suelo.</i></p> <p>"Estaban muy cansados y, así, podrían descansar. Colorín, colorado esta aventura ha finalizado".</p> <p><i>Nos dormimos.</i></p> <p>Finalmente, reunimos a todo el alumnado en círculo y se recuerda qué animales han aparecido en el cuento y las acciones que realizaban. Además, se entregará la insignia de 'Lectura activa'.</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>Se crearán unos soportes visuales a modo de tarjetas para aquellos alumnos que no dominen las acciones y no recuerden que han de hacer en cada momento.</p>

Misión 3 del proyecto: La sabana.

Evento especial: Splat art.

Nombre	¿Qué necesitamos para emprender el viaje?
Temporalización	55 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">✓ Identificación del nuevo espacio natural y sus características✓ Reflexión de qué necesitará Mery para ir a la sabana y sus características climáticas✓ Solución creativa de un reto mediante la expresión plástica de una técnica novedosa✓ Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">✓ Reflexionar de la utilidad de los objetos en este nuevo espacio✓ Conocer las características climáticas de la sabana✓ Aprender a solucionar retos de manera activa y creativa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones✓ Expresar ideas con creaciones plásticas como la técnica del <i>splat art</i>
Competencias	<ul style="list-style-type: none">✓ Competencia comunicativa.✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Estrategia metodológica	Reflexión activa a través de la resolución de las cuestiones: ¿qué? y ¿para qué? con la finalidad de conducir el pensamiento para conocer las principales características de la sabana. Por último, utilizar la técnica denominada <i>splat art</i> para diseñar creaciones plásticas de los objetos necesarios para ir a la sabana, creando conciencia del autocuidado personal y del entorno.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">✓ Personales: discentes y docente.✓ Espaciales: el aula.

	<p>✓ Materiales: pintura, discos desmaquillantes, folios, lápices, cucharas, insignia ‘Autocuidado en la sabana’ y puzle vacío de la sabana.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En primer lugar, se presentará cuál es el espacio natural que vamos a visitar en la siguiente misión y se establecerán conexiones con los conocimientos previos del alumnado a partir de una lluvia de ideas que irán conformando una imagen mental del medio natural: la sabana. Además, se colgará el puzle de la sabana sin las piezas necesarias para completarlo.</p> <p>Seguidamente, hablaremos sobre cómo podemos respetar ese entorno y qué herramientas u objetos necesitaremos para emprender el viaje: gorra, protector solar, un paraguas y unos prismáticos. De este modo, daremos paso a la introducción de algunas de las características de la sabana.</p> <p>A continuación, realizaremos una técnica que consiste en el estampado espontáneo, o también denominado ‘splat art’. Esta consiste en crear manchas de colores y a partir de ellas, cuando estén secas dibujar algunos de esos elementos que necesitamos para la sabana.</p> <p>El modo de proceder será poniendo unos pequeños pegotes de pintura de colores en el folio blanco y encima, unos discos desmaquillantes. De este modo, el alumnado, ayudándose de una cuchara deberá golpear los discos para crear manchas en el folio blanco. Cuando esas formas se sequen, el alumnado dibujarán en esas manchas de pintura algunos de los diferentes objetos que se necesitan para poder emprender el viaje a la sabana.</p> <p>Por último, realizaremos una asamblea poniendo en común los objetos que ha dibujado cada alumno para el viaje a la sabana y recordaremos los motivos de por qué los necesitan, llegando a la conclusión de que la gorra y el protector solar será por el sol tan intenso que hace, el paraguas para la temporada de fuertes lluvias y los prismáticos para ver la cantidad de diversos animales que hay en la sabana. Además, se le repartirá a la clase la insignia de: ‘Autocuidado en la sabana’.</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>Es una actividad que podrá realizarse tanto de manera individual (con producciones individuales) como por equipos (mediante una producción por grupo de trabajo), de este modo todos los integrantes del grupo podrán razonar entre ellos por qué necesitan cada uno de esos objetos en la sabana.</p>

Reto 1.

Nombre	Escribimos con nuestro cuerpo.
Temporalización	45 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación del nuevo espacio natural y sus características ✓ Utilización del propio cuerpo como medio de comunicación lingüístico ✓ Solución creativa de un reto mediante el control y coordinación corporal, creando estrategias ✓ Aproximación al lenguaje escrito
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aproximar a la lectura mediante actividades que implique su propio cuerpo ✓ Potenciar las diferentes vías comunicativas que tiene nuestro propio cuerpo ✓ Promover y conducir la búsqueda de soluciones creativas ante los retos propuestos
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia comunicativa. ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Estrategia metodológica	Aproximación a la lectura mediante un reto en el que han de utilizar su propio cuerpo para comunicar su conocimiento.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: un espacio como el gimnasio o la clase, que facilite el desarrollo psicomotriz. ✓ Materiales: recurso audiovisual (como la cámara de fotos de un teléfono móvil) para que quede registrada cada una de las letras y los mismos discentes puedan observar sus creaciones, además de la pieza de puzle de la sabana.
Desarrollo	Se trata del primer reto del espacio natural de la sabana. La motivación

	<p>de este reto consistirá en demostrar a la exploradora Mery que hemos averiguado el nombre del espacio natural en el que ella se encuentra actualmente.</p> <p>En primer lugar, hablaremos de nuestro experimento, observaremos si han crecido o no las plantas y nos preguntaremos el por qué y si nuestras hipótesis se han cumplido tal y como esperábamos o, por el contrario, no y por qué en cualquiera de los casos. De esta forma, extraeremos conclusiones y una ley científica en base a esas conclusiones. Además, mandaremos a Mery nuestra conclusión y le preguntaremos si es correcta para que ella nos lo explique más en profundidad.</p> <p>A continuación, hablaremos del nuevo espacio a través de sus características: imagen del paisaje que lo representa, situación geográfica, cantidad de agua y clima. Lo que dará paso a realizar una lista, entre todos, de algunas de las palabras que surjan en esa asamblea.</p> <p>Seguidamente, escuchamos un mensaje de Mery que nos propone escribir con nuestro propio cuerpo el nombre de este paisaje con la finalidad de demostrarle que verdaderamente han descubierto cuál es el paisaje en el que se encuentra ella de viaje. Por lo tanto, los discentes han de crear estrategias para representar con su propio cuerpo las letras que componen la palabra: 'SABANA'.</p> <p>Finalmente, ordenaremos esas letras y se las enviaremos a Mery para que ella compruebe nuestro aprendizaje y, así, nos pueda seguir enviando características, fotografías, audios, retos y recompensas de la sabana. Además, la docente hará entrega de la primera pieza de puzle de la sabana como recompensa al reto.</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>La creación de estrategias grupales fomentará el desarrollo del pensamiento de manera grupal, aprendiendo a establecer estrategias entre todos los compañeros y escuchar las aportaciones de los demás. De este modo, se atenderá a la diversidad haciendo que todos puedan aportar ideas y ayuda a las personas encargadas de representar una letra si no se les ocurren ideas de cómo pueden realizarla.</p>



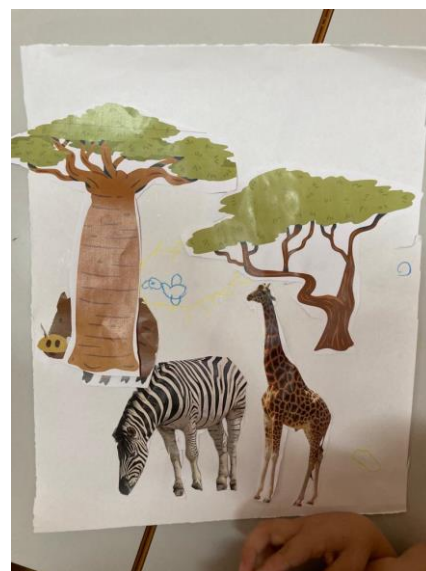
Reto 2.

Nombre	El collage de la sabana.
Temporalización	50 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación de las plantas que pueden crecer en la sabana, reflexionando sobre sus características ✓ Nociones espaciales básicas ✓ Solución creativa de un reto mediante la expresión plástica a través del manejo de diferentes materiales. <p>Importancia del trabajo en equipo y creación de estrategias en gran grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Búsqueda de acuerdos en grupo mostrando actitudes socialmente positivas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a identificar y nombrar las diferentes plantas que hay en la sabana ✓ Expresar ideas con creaciones plásticas como la técnica del collage. ✓ Promover el desarrollo de nociones espaciales en tanto el aula con su propio cuerpo como sobre el folio ✓ Solucionar creativamente el reto. ✓ Desarrollar la creatividad a través de material contextualizado en la sabana.
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia comunicativa. ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Estrategia metodológica	Empleo de su propio cuerpo para recrear conceptos espaciales en el aula, para después llevarlos al papel y, finalmente, utilizar la técnica del collage para diseñar creaciones plásticas con material de la sabana.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: el aula. ✓ Materiales: una cartulina por cada equipo, elementos que componen

	<p>la sabana por cada persona que componen los equipos e imprimir esos elementos tantas veces como equipos haya en el aula, colores, instrucciones dirigidas para la primera parte de la sesión y pieza de puzle de la sabana.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En primer lugar, recordaremos los diferentes conceptos espaciales con ayuda de una caja sorpresa en la que introduciremos instrucciones dirigidas. Para ello, la docente se pondrá de espaldas a los alumnos y dirá una orden que conlleve un concepto espacial que ellos han de realizar con su propio cuerpo dentro del aula. Las ordenes pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los alumnos deben ponerse debajo de la mesa. • Todos los alumnos deben sentarse en una esquina de la clase. • Todos los alumnos deben poner las manos sobre/encima de su cabeza. • Todos los alumnos deben estar en el centro de la clase. <p>Seguidamente, realizamos la técnica pictórica que consiste en pegar distintas imágenes en un folio y consigo crear una composición denominada collage. Para ello, la actividad se dividirá en dos partes, una primera más dirigida y una segunda más artística.</p> <p>Por un lado, cada equipo deberá buscar entre las hojas de las revistas algunos de los elementos que podemos encontrar en la sabana (plantas como, la acacia y el baobab y animales como, la jirafa, la cebra y el jabalí). Cada alumno tendrá uno de estos recortes, de tal formar que todos puedan formar parte del collage. Para esta primera parte, la docente dictará lo que debe dibujar cada componente del grupo sobre su lienzo con las siguientes oraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La persona que tenga el baobab debe dibujar un sol en el centro. • La persona que tenga la acacia debe dibujar un pájaro encima del sol. • La persona que tenga la jirafa debe dibujar una hoja en el centro. • La persona que tenga la cebra debe dibujar una piedra en el centro. • La persona que tenga el jabalí debe dibujar una mosca en el centro. <p>Una vez han realizado los dibujos, pasarán a la segunda parte de la actividad, en la que deberán ponerse de acuerdo para pegar todos los recortes que han encontrado en la revista sobre su lienzo, creando una composición de collage libre.</p> <p>Por último, habrá una pequeña puesta en común en la que cada grupo podrá hablar de su collage y se entregará como recompensa una pieza del puzle de la sabana.</p>

Atención a la diversidad

Se podrán utilizar soportes visuales para reforzar las nociones espaciales y repetir las órdenes con diferentes ejemplos para asentar dichos conceptos y su representación tanto con su propio cuerpo como sobre un soporte como la cartulina.



Reto 3.

Nombre	Accidente en el safari.
Temporalización	50 minutos
Contenidos	✓ Identificar el contexto de la sabana y los peligros que puede suponer

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valores colaborativos y cooperativos con el resto de sus compañeros ✓ Actitudes de iniciativa, esfuerzo, resolución de conflictos ante un reto común
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomentar actitudes colaborativas con respecto a todo el grupo aula ✓ Potenciar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, a través de actitudes y comportamientos colaborativos ✓ Promover la búsqueda de soluciones ante las diferentes adversidades que aparecen en la actividad
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia ciudadana ✓ Competencia en comunicación lingüística ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender
Estrategia metodológica	<p>Crear actitudes de cooperación interpersonal entre los miembros del aula, manifestando actitudes positivas ante el logro de todos los compañeros del aula por superar el reto planteado en la sabana.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente. ✓ Espaciales: un espacio como el gimnasio o la clase, que facilite el desarrollo psicomotriz. ✓ Materiales: colchonetas, sillas, aros, mesas y pieza de puzle de la sabana.
Desarrollo	<p>El naufragio, actividad adaptada para que sea en in contexto de la sabana.</p> <p>La actividad de: ‘El naufragio’ consiste en situar al alumnado en una situación imaginaria:</p> <p>Los discentes están en medio del mar y deben llegar juntos a una isla desierta para poder salvarse debido a que su avión ha naufragado.</p> <p>Para llevar a cabo esta idea, los docentes crearemos un espacio repleto de objetos, pero que resulte con cierta dificultad atravesar si únicamente pueden atravesarlo sostenidos encima de dichos objetos. Esos objetos (colchonetas, aros, bancos, cubos de equilibrio o ladrillos) son los trozos del barco naufragado y los que nos van a ayudar a llegar a la isla sin pisar el mar y sin que los tiburones nos coman.</p>

	<p>Es muy importante dejar claro al inicio del juego que no se trata de una competición, sino que TODOS los alumnos han de llegar a la isla desierta para ganar.</p> <p>Si un alumno apoya alguna de sus extremidades en el suelo, la perderá porque el tiburón se la ha comido y, consecuentemente, deberá llegar a la isla sin utilizar esa extremidad (lo que significa que si pisan con un pie el suelo, deberán ir a la pata coja).</p> <p>Puede ocurrir que, en mitad del juego, el docente haga que algún alumno se quede ciego atándole un pañuelo en sus ojos. Este hecho, provocará actitudes cooperativas de ayuda para que TODOS lleguen a la isla desierta. Los alumnos “sanos” intentarán facilitar el camino a aquellos que no pueden cruzarlo, buscando soluciones y creando estrategias (tales como acercar otros materiales para que no tengan que saltar).</p> <p>Así pues, es fundamental que el docente no anticipe las soluciones ni condicione en las respuestas del niño, porque queremos que sean creativas y surjan de la propia necesidad de cooperar con sus compañeros.</p> <p>Paralelamente, para adaptar esta actividad de Generelo (1994) al contexto de la sabana, sustituiremos el nombre de la actividad por: Accidente en el safari, lo cual dará pistas sobre lo que va a suceder. Las reglas de la actividad serán las mismas, pero en lugar de ser un naufragio, los discentes estaban de excursión con el colegio y se han quedado atrapados en medio de una charca llena de cocodrilos. El reto consistirá en que deberán llegar al punto de seguridad atravesando la charca sin caer a ella.</p> <p>Finalmente, se realizará una asamblea en la que se reconozca verbalmente a aquellos que han llevado la iniciativa en la búsqueda de soluciones y hayan ayudado a los demás para lograr que todos llegásemos al puesto de seguridad. Asimismo, se hará entrega de la pieza de puzle de la sabana como recompensa por haber logrado el reto.</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>Se puede realizar la actividad una segunda vez añadiendo diferentes dificultades motrices, tales como un alumno ciego, con la finalidad de que surja por parte del resto de compañeros crear estrategias para ayudarlo.</p>



Evento especial: Teatro de sombras.

Nombre	¿A qué sabe la sabana?
Temporalización	55 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dominio, control y coordinación de la postura corporal para representar con una intencionalidad comunicativa ✓ Interpreta mensajes de sus compañeros, respetando su turno y mostrando una actitud de escucha y atención activas ✓ Valora el esfuerzo y el logro de sus compañeros
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Representar mediante la expresión corporal diferentes animales de la sabana ✓ Expresar e interpretar ideas a través de manifestaciones corporales ✓ Proponer diferentes soluciones para un mismo reto
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia en comunicación lingüística ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender ✓ Competencia ciudadana
Estrategia metodológica	Domina su corporeidad utilizando su cuerpo para expresar con una intencionalidad y representar a los animales de la sabana. Además, muestra actitudes de respeto, valorando el esfuerzo y el logro de sus compañeros.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personales: discentes y docente.

	<p>✓ Espaciales: el aula ambientada como un teatro, por lo que se necesitará que se apaguen las luces y poner cartulinas de color negro en las ventanas para no dejar entrar la luz del sol.</p> <p>✓ Materiales: linternas, una sábana blanca, las marionetas realizadas con dibujos de los animales protagonistas en cartulina negra y unos palos de pinchito para sujetarlas, un dispositivo en el que poder reproducir el cuento o contarlo de manera oral por la docente y la insignia ‘Me expreso’.</p>
Desarrollo	<p>En primer lugar, se presentará al alumnado el lugar en el que hemos transformado el aula, ahora es: un teatro. Haremos entender que en el teatro hemos de mantener silencio para respetar la obra que se está representando y para poder entenderla, de esta forma comprenderán las normas de este espacio.</p> <p>Seguidamente, la docente presenta la obra diciendo el título del cuento ‘¿A qué sabe la sabana?’ y explicando que está basado en el cuento llamado: ‘¿A qué sabe la luna?’ de Michael Grejniec. A continuación, la docente se colocará detrás de la sábana para comenzar a contarla (aunque también puede reproducirse a través del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=AVXZSWfkIOU).</p> <p>Una vez escuchado el cuento, los discentes pueden pasar, en grupos reducidos, detrás de la sábana para expresar con su propio cuerpo tanto los animales que forman parte del cuento como otros animales que componen la sabana. En primer lugar, podrán utilizar sonidos y realizar movimientos detrás de la sábana, pero con forme vayan pasando los turnos, ya no podrán utilizar sonidos y únicamente con la ayuda de su expresión corporal deberán lograr que sus compañeros entiendan qué animal está representando.</p> <p>Por último, en asamblea cada alumno deberá nombrar un animal que podamos encontrar en la sabana (intentando no repetir el de los compañeros) y si les ha resultado complicado representar a los animales y el por qué, en caso de que sí. De este modo, se dará paso a explicar qué estrategias han empleado para representar a cada uno y se hablará de las características de ese animal. Finalmente, se entregará a toda la clase el reconocimiento de la actividad a través de la insignia: ‘Me expreso’.</p>
Atención a la diversidad	<p>En primer lugar, se permitirá utilizar movimientos y sonidos que produce ese animal para, progresivamente, utilizar solo la expresión corporal y el desarrollo de estrategias y el análisis de las características</p>

de cada animal para poder representarlo.

Aunque, en el caso de que al alumnado le cueste mucho representarlo se podrá dar otro animal más sencillo que pertenezca también a la sabana.



Evento especial de cierre.

Nombre	Me lo sé con “pinzas”
Temporalización	45 minutos
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">✓ Nociones espaciales básicas✓ Orientación y organización del espacio a través de un plano de un espacio conocido✓ Identificar y clasificar en el espacio correspondiente los diferentes elementos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">✓ Promover el desarrollo de nociones espaciales en un espacio del entorno próximo mediante un plano✓ Crear un espacio en el que el alumnado puede desarrollar habilidades de clasificación de los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto✓ Evaluar si el alumnado sabe identificar cada uno de los elementos en el espacio natural que le corresponde

Competencias	<p>✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</p> <p>✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender</p>
Estrategia metodológica	<p>Reconocer el plano del patio del colegio para obtener los tesoros escondidos y así poder clasificar los diferentes elementos que hemos aprendido a lo largo del proyecto en los espacios que le corresponden.</p>
Recursos	<p>✓ Personales: discentes y docente.</p> <p>✓ Espaciales: un aula y patio del centro.</p> <p>✓ Materiales: pinzas de la ropa, folios que representen cada uno de los espacios, elementos (animales y plantas) de cada uno de los espacios naturales, un plano del patio del colegio con los lugares en los que se esconden los tesoros marcados con una X y la insignia ‘Clasificadora’.</p>
Desarrollo	<p>Se presentará un plano en el proyector que tiene tres cruces marcadas de color rojo. Se explicará mediante un audio de Mery que cada una de las cruces corresponden con un tesoro y deberán de ir a buscar cada uno de ellos en las zonas en las que están marcadas con cruces en el patio.</p> <p>Se distribuirá la clase en los 6 equipos que la constituyen y cada tesoro irán a buscarlo 2 de esos seis equipos, de esta forma se reducirán los grupos y se implicarán individualmente mucho más para conseguir encontrarlos.</p> <p>Una vez han encontrado los tres tesoros: una caja con pinzas de la ropa, unos dibujos en miniatura de los diferentes elementos que podemos encontrar en cada espacio (animales y plantas del desierto, la selva y la sabana) y las imágenes de los tres paisajes con sus nombres; deberán de realizar la clasificación de todos los animales individualmente haciendo que corresponda el elemento con el espacio natural al que pertenece.</p> <p>Por último, se hará una pequeña asamblea en la que se repasarán todos los elementos de cada espacio. Además, podremos realizar una evaluación en la que la docente coloreará la diana según cómo ha sido el aprendizaje de los discentes durante las situaciones de aprendizaje y, finalmente, podrá entregar la última insignia insignia: ‘Clasificadora’.</p>
Atención a la diversidad	<p>La docente podrá añadir algunas características o cuestiones para clasificar de manera oral y los discentes deberán recordar a qué medio natural pertenece, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temperaturas frías de noche y calurosas durante todo el día →

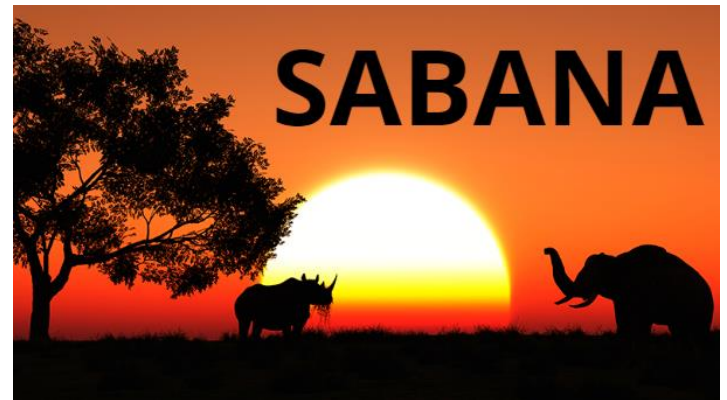
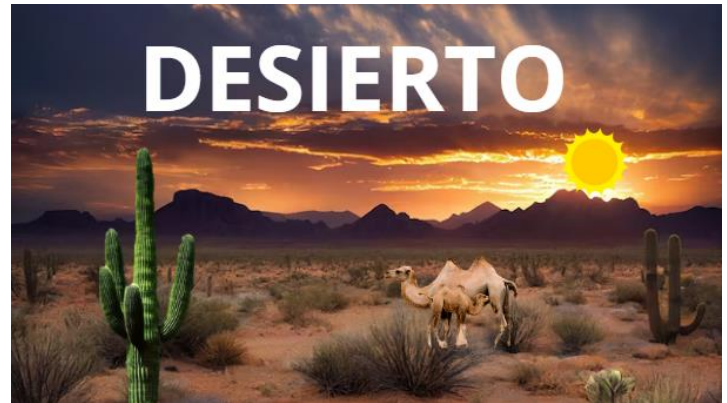
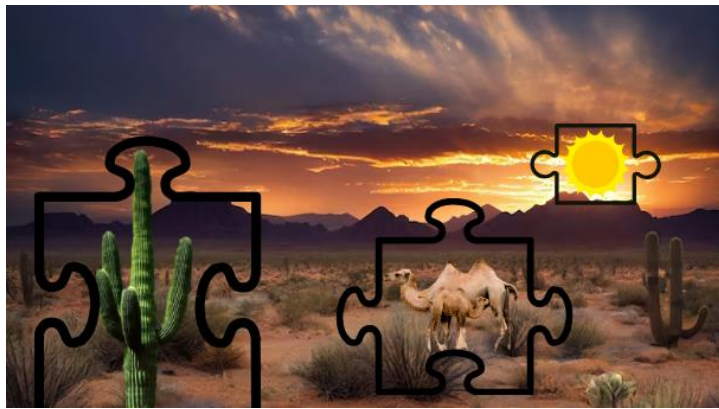
Desierto

- Lluvias → Selva (aunque también podría ser correcto la sabana ya que hay una época del año en la que hay lluvias frecuentes)
- Necesitamos mucha crema solar → Desierto y Sabana (ya que la exposición al sol puede provocarnos quemaduras y en la selva no lo necesitamos porque las copas tan altas de los árboles nos protegen de la luz dañina del sol)

A su vez, si no tienen muy claro a qué espacio corresponde su elemento puede pedir que sus compañeros le ayuden



ANEXO II: Recursos materiales para el desarrollo de la propuesta didáctica



Puzles y carteles de cada uno de los espacios.



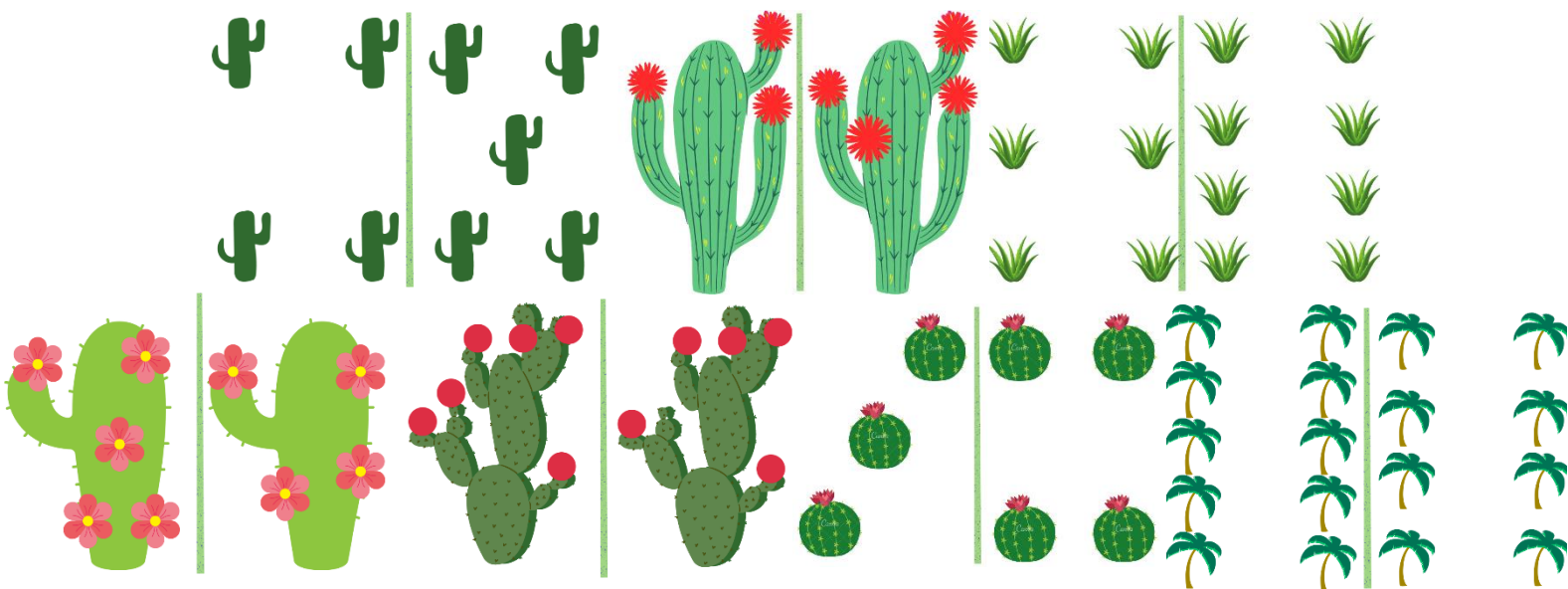


Encuentra las 5 diferencias: diferentes tarjetas para cada uno de los miembros del equipo.



<https://view.genial.ly/64319bb414a74800184e6d0a/interactive-image-plantas-desierto-p5>

Genial.ly con la vegetación del desierto.



Tarjetas 'subitizadoras'.



Tarjetas para el dictado de relevos.



TRISTEZA



FELICIDAD



ENFADO



MIEDO



AMOR



SORPRESA

Tarjetas de escenas de películas que representan emociones.

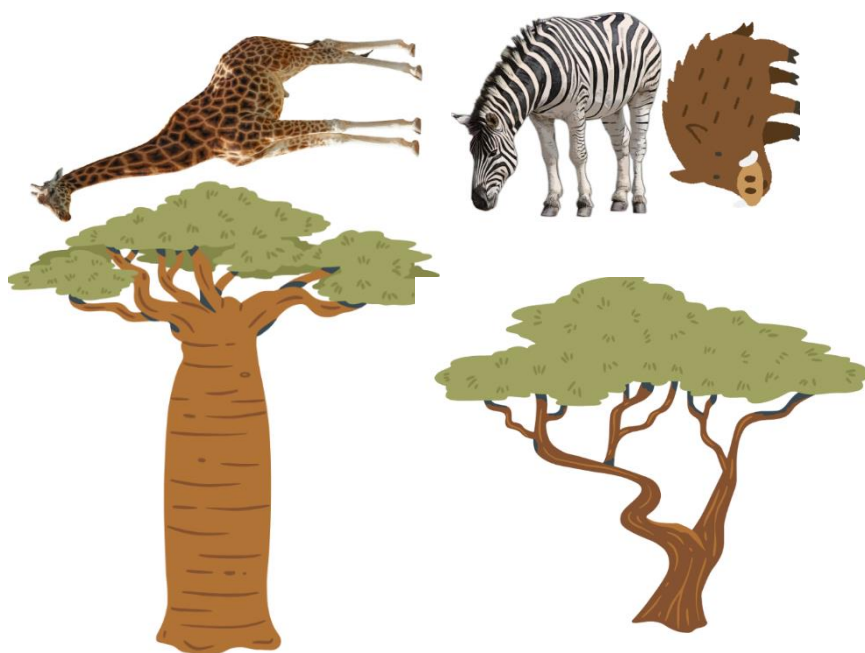
LA SELVA

genially

<https://view.genial.ly/64457313601b0d0011a1b497/interactive-image-caracteristicas-selva->

[p5](#)

Genial.ly con los sonidos de la selva.



Recortes que irán en una revista para crear un collage.



Plano del centro con las indicaciones para hacer la actividad clasificadora.



Insignias para cada uno de los retos planteados.

Escala de estimación 1: Misión 1

	★ Disfrute	★ Ideas	■ Cuestionamiento	■ Esfuerzo	■ Soluciones	◆ Acuerdos	◆ Relaciones
J.A.							
A.C.							
Cay.							
J.D.							
Dan.							
Fer.							
J.G.							
Mar.							
Cel.							
G.L.							
Se.							
Mat.							
A.M.							
Ol.							
Dav.							
Lu.							
Sa.							
Martí.							
Hu.							
Art.							
Mik.							
Va.							
Ja.							
J.U.							
La.							
S.Z.							

- ★ Relacionar el aprendizaje con el disfrute de recreaciones plásticas y artísticas
- ★ Expresar ideas mediante creaciones plásticas y artísticas
- Incentivar la curiosidad, el asombro y el cuestionamiento a través de la motivación a la búsqueda de soluciones de los retos que se les irán proponiendo en las diferentes situaciones de aprendizaje.
- Aprender a solucionar retos de manera activa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones
- Promover la búsqueda de soluciones ante las diferentes adversidades que aparecen en la actividad
- ◆ Crear estrategias y acuerdos comunes que creen una interacción social positiva
- ◆ Potenciar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, a través de actitudes y comportamientos colaborativos

Lista de control 1: Misión 1

LISTA DE CONTROL INDIVIDUAL	SÍ	NO	OBSERVACIONES
▲ Aprender a observar y a establecer hipótesis de procesos naturales			
▲ Conocer las características de los diferentes entornos naturales			
▲ Aprender a identificar y nombrar las diferentes plantas y animales que hay en los diferentes medios naturales y sus características principales			
▲ Respetar, valorar y cuidar el medio natural			
● Otorgar funcionalidad, sentido y orden a los números.			
● Recrear a uno de los animales que encontramos en el desierto, mediante formas y cuerpos geométricos.			
● Activar los sentidos a través de la estimulación de la memoria y de la discriminación visual.			

Materiales para evaluar la misión 1: desierto.

Escala de estimación 2: Misión 2

	★ Dominio	★ Disfrute	★ Expresión	★ Ideas	■ Cuestionamiento	■ Esfuerzo	■ Soluciones	◆ Acuerdos	◆ Relaciones
J.A.									
A.C.									
Cay.									
J.D.									
Dan.									
Fer.									
J.G.									
Mar.									
Cel.									
G.L.									
Se.									
Mat.									
A.M.									
Ol.									
Dav.									
Lu.									
Sa.									
Marti.									
Hu.									
Ari.									
Mik.									
Va.									
Ja.									
J.U.									
La.									
S.Z.									

- ★ Potenciar el dominio activo corporal para manifestar una intencionalidad
- ★ Relacionar el aprendizaje con el disfrute de recreaciones plásticas y artísticas
- ★ Representar mediante la expresión corporal diferentes animales, de los entornos naturales en cuestión, y emociones
- ★ Desarrollar la motricidad a través de las nociones corporales básicas

- Incentivar la curiosidad, el asombro y el cuestionamiento a través de la motivación a la búsqueda de soluciones de los retos que se les irán proponiendo en las diferentes situaciones de aprendizaje.
- Aprender a solucionar retos de manera activa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones
- Promover la búsqueda de soluciones ante las diferentes adversidades que aparecen en la actividad
- ◆ Crear estrategias y acuerdos comunes que creen una interacción social positiva
- ◆ Potenciar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, a través de actitudes y comportamientos positivos

Lista de control 2: Misión 2

LISTA DE CONTROL INDIVIDUAL	SÍ	NO	OBSERVACIONES
▲ Aprender a observar y a establecer hipótesis de procesos naturales			
▲ Conocer las características de los diferentes entornos naturales			
▲ Aprender a identificar y nombrar las diferentes plantas y animales que hay en los diferentes medios naturales y sus características principales			
▲ Respetar, valorar y cuidar el medio natural			
● Activar los sentidos a través de la estimulación sensorial y discriminación tanto visual como auditiva y la escucha activa.			
● Promover la predisposición positiva hacia la lectura y la escritura a través del juego activo.			

Materiales para evaluar la misión 2: selva.

Escala de estimación 3.1: Misión 3

	★ Dominio	★ Disfrute	★ Expresión	★ Ideas	★ N. corporales	★ N. espaciales	★ Plano
J.A.							
A.C.							
Cay.							
J.D.							
Dan.							
Fer.							
J.G.							
Mar.							
Cel.							
G.L.							
Se.							
Mat.							
A.M.							
Ol.							

- ★ Potenciar el dominio activo corporal para manifestar una intencionalidad.
- ★ Relacionar el aprendizaje con el disfrute de recreaciones plásticas y artísticas.
- ★ Representar mediante la expresión corporal diferentes animales, de los entornos naturales en cuestión, y emociones.
- ★ Expresar ideas mediante creaciones plásticas y artísticas.
- ★ Desarrollar la motricidad a través de las nociones corporales básicas.
- ★ Promover el desarrollo de nociones espaciales tanto en el aula con su propio cuerpo como sobre el folio
- ★ Proponer retos que impliquen el desarrollo de nociones espaciales en un espacio del entorno próximo mediante un plano

Escala de estimación 3.2: Misión 3

	■ Cuestionamiento	■ Esfuerzo	■ Soluciones	◆ Acuerdos	◆ Relaciones
J.A.					
A.C.					
Cay.					
J.D.					
Dan.					
Fer.					
J.G.					
Mar.					
Cel.					
G.L.					
Se.					
Mat.					
A.M.					
Ol.					
Dav.					
Lu.					
Sa.					
Marti.					
Hu.					
Ari.					
Mik.					
Va.					
Ja.					
J.U.					
La.					
S.Z.					

- Incentivar la curiosidad, el asombro y el cuestionamiento a través de la motivación a la búsqueda de soluciones de los retos que se les irán proponiendo en las diferentes situaciones de aprendizaje.
- Aprender a solucionar retos de manera activa, mostrando esfuerzo y atención por participar en la búsqueda de soluciones
- Promover la búsqueda de soluciones ante las diferentes adversidades que aparecen en la actividad
- ◆ Crear estrategias y acuerdos comunes que creen una interacción social positiva
- ◆ Potenciar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, a través de actitudes y comportamientos colaborativos

Lista de control 3: Misión 3

LISTA DE CONTROL INDIVIDUAL	SÍ	NO	OBSERVACIONES
▲ Aprender a observar y a establecer hipótesis de procesos naturales			
▲ Conocer las características de los diferentes entornos naturales			
▲ Aprender a identificar y nombrar las diferentes plantas y animales que hay en los diferentes medios naturales y sus características principales			
▲ Respetar, valorar y cuidar el medio natural			
● Activar la estimulación sensorial de la memoria y la discriminación visual.			
● Promover la predisposición positiva hacia la lectura y la escritura a través del juego activo.			

Materiales para evaluar la misión 3: sabana.

¿LO HEMOS CONSEGUIDO? SÍ NO

ME HE SENTIDO _____

Autoevaluación grupal.

Autoevaluación

RESPECTO EL MEDIO NATURAL.		
RESPECTO Y CUIDO A LOS ANIMALES Y LAS PLANTAS.		
HE APRENDIDO A CUIDARME EN EL DESIERTO, EN LA SELVA Y EN LA SABANA.		
HE APRENDIDO A TRABAJAR CON MIS COMPAÑEROS.		

Autoevaluación individual al finalizar cada misión.