

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado propone una metodología para enseñar Historia en la etapa de Educación Infantil. La metodología elegida son los rincones de juego que están basados en la práctica lúdica, libre y espontánea de las actividades para que los niños elaboren sus propios conocimientos. Para ello, se exponen las opiniones de algunos autores que defienden la posibilidad de que los niños aprendan historia a edades tempranas si los contenidos, la metodología y su tratamiento didáctico son adecuados. También se basa en varias experiencias que se han llevado a la práctica en diferentes aulas con buenos resultados.

Palabras clave: Educación Infantil, enseñanza, Historia, rincones de juego, juego simbólico.

ABSTRACT

This Final Project of Degree proposes a methodology to teach History in Pre-School stage through the play areas. The methodology used to conduct this proposal are the play areas based on fun, free and spontaneous practice of activities for children to develop their own knowledge. To do it, we show views of some authors who defend the possibility that children learn history at an early age if content, teaching methodology and appropriate treatment are exposed. It is also based on several experiences that have been put into practice in different classrooms with good results.

Keywords: Pre-school Education, History, teaching, play areas, role playing game.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	5
2.1. Objetivo del trabajo.....	5
2.2. Relación con las competencias.....	6
2.2.1. Competencias de Título.....	6
2.2.2. Competencias relacionadas con el Trabajo de Fin de Grado.....	12
3. JUSTIFICACIÓN.....	15
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES.....	17
4.1. La adquisición del concepto de tiempo en Educación Infantil.....	17
4.2. Metodología de los rincones de juego.....	18
4.3. El juego en la escuela infantil.....	21
4.4. Propuestas para la enseñanza de historia.....	22
5. CONTEXTO DE INTERVENCIÓN.....	25
5.1. El centro educativo.....	25
5.2. Características de los alumnos.....	26
6. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	27
6.1. Presentación.....	27
6.2. Justificación.....	28
6.3. Objetivos generales.....	28
6.4. Objetivos específicos.....	29
6.5. Contenidos.....	29
6.6. Principios metodológicos.....	30
6.7. Rincones de juego y actividades.....	31
6.7.1. Asamblea.....	31
6.7.2. Rincón del Cuento.....	32
6.7.3. Rincón de Expresión Plástica.....	34
6.7.4. Rincón de la Lógico-matemática.....	35
6.7.5. Rincón del Ordenador.....	37
6.7.6. Rincón de la Experimentación.....	38
6.7.7. Rincón del Juego Simbólico.....	39
6.8. Temporalización.....	40
6.9. Evaluación.....	41

6.9.1. Qué evaluar.....	41
6.9.2. Cómo evaluar.....	42
6.9.3. Cuándo evaluar.....	43
7. CONSIDERACIONES FINALES.....	44
8. LISTA DE REFERENCIAS.....	47
9. ANEXOS.....	49

1. INTRODUCCIÓN

En primera instancia, en este Trabajo de Fin de Grado se plantea la posibilidad de enseñar conceptos históricos desde la etapa escolar de Educación Infantil. En la fundamentación teórica se intenta afirmar esta cuestión a partir de teorías que algunos autores relevantes han expuesto en lo referente al tema a tratar y antecedentes de otros países que ya han propuesto la enseñanza de la Historia como un contenido más del currículum. Se aportan además una serie de experiencias que se han realizado en colegios de nuestro país y que han obtenido buenos resultados pudiendo ser una guía para trabajar este tipo de contenidos en el aula.

También en esta parte incluiremos los rincones de juego, al ser ésta la metodología elegida para realizar la propuesta didáctica en el aula; estableciendo sus características principales, así como las ventajas o inconvenientes que conlleva trabajar este método. Puesto que esta metodología está basada principalmente en el juego, se hace una breve mención de la importancia que tiene en Educación Infantil y cómo ha de estar presente en el trabajo que realice el maestro cada día.

A continuación, se sitúa el contexto concreto en el que se ha realizado la propuesta didáctica, exponiendo las características del centro escolar y de la población que reside en esa zona. Así como las características evolutivas de los alumnos en función de la edad en la que se encuentran, para tener una cierta orientación de las posibilidades de acción que tenemos los educadores antes de planificar las actividades de este trabajo.

En tercer lugar se incluye la propuesta didáctica que se ha realizado en el aula en la cual se ha puesto en marcha algunas de las actividades planificadas, como la visita al museo arqueológico, y el establecimiento o la modificación de algunos rincones como el rincón del cuento, el del juego simbólico o el rincón de plástica. Otras actividades planificadas no se han podido realizar en el aula pero están también recogidas en la propuesta. Además se expone todo lo referente a la planificación del trabajo como la temporalización, los materiales o las pautas de evaluación.

Por último se realizan una serie de conclusiones acerca del trabajo realizado y algunas reflexiones sobre la cuestión que se planteaba desde el comienzo, ¿se puede enseñar Historia en Educación Infantil? y de la eficacia del uso de la metodología de los rincones de juego.

2. OBJETIVOS

A continuación se expondrán los objetivos que se pretenden conseguir con esta propuesta, así como su relación con las competencias que encontramos en la etapa de Educación Infantil.

2.1. OBJETIVO DEL TRABAJO.

Con este Trabajo de Fin de Grado se plantea la posibilidad de la enseñanza de la Historia desde la etapa de Educación Infantil ofreciendo para ello una propuesta de trabajo basada en la metodología de los rincones de juego que incluye el uso del juego simbólico como medio de construcción de nociones básicas del tiempo histórico y a través de otras formas de comunicación y representación: verbal, artística y corporal. Otro de los objetivos de este trabajo será la búsqueda de otras propuestas basadas en otras metodologías como talleres, proyectos o centros de interés que ofrecen el aprendizaje de historia desde edad temprana de forma creativa y estimulante, con muy buenos resultados.

Se partirá desde una perspectiva constructivista del aprendizaje en la cual será el niño el sujeto activo que creará y elaborará su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno, por ejemplo, desde que es pequeño va adquiriendo una noción de tiempo a través de las rutinas, del uso del calendario, los cambios que se producen en el entorno con el paso del tiempo como las estaciones, etc. El aprendizaje significativo es la base desde la que realizaré mi propuesta indagando en las ideas previas que el alumnado tiene antes de introducir los nuevos contenidos. El niño aprenderá de forma activa a través de la interacción, de sus propias capacidades, sus esquemas previos y la exploración que realice.

Por otra parte, entre los objetivos que se pretenden alcanzar mediante esta propuesta están:

- Establecer la posibilidad de enseñar conceptos Históricos antes de la etapa de Educación Primaria.
- Mostrar experiencias de trabajo de aprendizaje de Historia a través de diferentes metodologías.
- Familiarizar a los niños con el marco social y el patrimonio cultural en el que se encuentran.
- Diseñar, organizar y evaluar una propuesta educativa basada en las teorías que se defienden.

- Utilizar la metodología de los rincones de juego como la forma de enseñanza-aprendizaje de historia en Educación Infantil.

2.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS.

A lo largo de la realización del Grado de Educación Infantil encontramos una serie de competencias que se han de desarrollar y tener en cuenta cuando llevemos a cabo nuestras propuestas educativas.

2.2.1. Competencias de Título.

COMPETENCIAS GENERALES

Los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir durante sus estudios una serie de competencias generales. En concreto, para otorgar el título citado será exigible:

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. Esta competencia se concretará en el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:
 - a. Aspectos principales de terminología educativa.
 - b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo
 - c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil
 - d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa
 - e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje
 - f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum
 - g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos.
2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de

estudio –la Educación-. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
 - b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.
 - c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.
 - d. Ser capaz de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje
3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:
- a. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.
 - b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
 - c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.
4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia conlleva el desarrollo de:
- a. Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.
 - b. Habilidades de comunicación oral y escrita, según el nivel B1, en una o más lenguas extranjeras, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- c. Habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia.
 - d. Habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.
5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. La concreción de esta competencia implica el desarrollo de:
- a. La capacidad de actualización de los conocimientos en el ámbito socioeducativo.
 - b. La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como de la formación en la disposición para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida.
 - c. El conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje.
 - d. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.
 - e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.
6. Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos. El desarrollo de este compromiso se concretará en:
- a. El fomento de valores democráticos, con especial incidencia en los de tolerancia, solidaridad, de justicia y de no violencia y en el conocimiento y valoración de los derechos humanos.
 - b. El conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales.
 - c. La toma de conciencia del efectivo derecho de igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, en particular mediante la eliminación de la discriminación de la mujer, sea cual fuere su circunstancia o condición, en cualesquiera de los ámbitos de la vida.
 - d. El conocimiento de medidas que garanticen y hagan efectivo el derecho a la igualdad de oportunidades de las personas con discapacidad.

- e. El desarrollo de la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación racial, la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.
- f. La valoración del impacto social y medioambiental de las propias actuaciones y de las del entorno.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir durante sus estudios una relación de competencias. En concreto, para otorgar el título citado serán exigibles las siguientes competencias que aparecen organizadas según los módulos y materias que aparecen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil.

A continuación se exponen aquellas competencias relacionadas con el Trabajo de Fin de Grado que se ha desarrollado.

De Formación básica:

1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
2. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6 años.
4. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
5. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
13. Promover y colaborar en acciones dentro y fuera de la escuela, organizadas por las familias, ayuntamientos y otras instituciones con incidencia en la formación ciudadana.
14. Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afecten a la educación familiar y escolar.
15. Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

16. Promover la capacidad de análisis y su aceptación sobre el cambio de las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social, y desarrollo sostenibles.
21. Comprender las complejas interacciones entre la educación y sus contextos, y las relaciones con otras disciplinas y profesiones.
22. Capacidad para conocer la evolución histórica de la familia, los diferentes tipos de familia, la historia de su vida cotidiana y la educación en el contexto familiar.
29. Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.
31. Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento.
32. Valorar la importancia del trabajo en equipo.
33. Capacidad para aprender a trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada alumno o alumna, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, sabiendo identificar las peculiaridades del período 0-3 y del período 3-6.
35. Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
36. Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
37. Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.
38. Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional utilizando las tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.
40. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.
41. Comprender y utilizar la diversidad de perspectivas y metodologías de investigación aplicadas a la educación.
42. Saber situar la escuela de educación infantil en el sistema educativo español, en el europeo y en el internacional.
43. Conocer experiencias internacionales y modelos experimentales innovadores en educación infantil.
44. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

45. Participar en la elaboración y seguimiento de proyectos educativos de educación infantil en el marco territorial autonómico y nacional e internacional, y en colaboración con otros profesionales y agentes sociales.
46. Conocer la legislación que regula las escuelas infantiles y su organización.
48. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
49. Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales.

Didáctico disciplinar:

1. Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
2. Conocer la metodología científica y promover el pensamiento científico y la experimentación.
3. Ser capaz de planificar conjuntamente actividades con todos los docentes de este nivel y de otros niveles educativos, de forma que se utilicen agrupaciones flexibles.
8. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
9. Ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales y políticos a lo largo de la historia.
10. Conocer los momentos más sobresalientes de la historia de las ciencias y las técnicas y su trascendencia.
11. Ser capaces de elaborar propuestas didácticas en relación con la interacción ciencia, técnica, sociedad y desarrollo sostenible.
12. Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.
13. Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.
25. Conocer la literatura infantil y desarrollar estrategias para el acercamiento de los niños y niñas al texto literario tanto oral como escrito.
27. Promover la adquisición de los fundamentos necesarios para la formación literaria y en especial para la literatura infantil.
28. Conocer la tradición oral y el folklora.

29. Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
30. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

2.2.2. Competencias relacionadas con el Trabajo de Fin de Grado.

En este caso, se pueden establecer como competencias específicas y relacionadas con este trabajo las siguientes.

Competencia Lingüística:

- Expresar de forma oral ideas, pensamientos, vivencias, experiencias y opiniones con un vocabulario adecuado a su edad.
- Utilizar, oralmente, en frases sencillas, variaciones morfológicas referidas a género, número, tiempo, persona.
- Comprender mensajes y pequeños textos literarios leídos por los adultos.
- Leer y escribir palabras y frases significativas relativas a su entorno y vivencias.

A través del aprendizaje de la Historia los niños irán adquiriendo una cierta noción del pasado, utilizando para ello un lenguaje sencillo de referencia de tiempo (hace muchos años), los cuentos y relatos resultan un gran apoyo para el tratamiento de la cultura y patrimonio histórico.

Competencia Social y Ciudadana:

- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- Establecer relaciones con personas adultas y con otros niños y niñas en un ámbito cada vez amplio.
- Conocer los grupos sociales cercanos a su experiencia, sus producciones culturales, valores y formas de vida.
- Ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales y políticos a lo largo de la historia.
- Tener interés por conocer manifestaciones culturales de otros países, respetando y valorando la diversidad cultural.

Con esta propuesta los niños pueden acercarse a la experiencia de conocer la forma de vida de otras culturas más antiguas mediante la representación de roles, el simbolismo y la imaginación. De esta forma conocerán otras culturas ya desaparecidas, pero que han dejado parte de su legado, aprendiendo a apreciarlas y valorarlas. También podrán observar los cambios y diferencias que hay entre las sociedades pasadas y la actual, abriéndoles un mundo cada vez más amplio que está en constante cambio y evolución.

Competencia Cultural y Artística:

- Apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.
- Conocer y valorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Utilizar los diferentes lenguajes (literario, musical, plástico) como instrumento de comunicación y de representación.
- Utilizar diferentes recursos para expresar ideas, experiencias y sentimientos de forma creativa.
- Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos.
- Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.

Se trata de que cada niño disfrute con las manifestaciones artísticas que caracterizan a cada etapa histórica, siendo el arte una de las mayores representaciones de la cultura de una sociedad. El aprendizaje de la Historia en edades tempranas implicará el uso de una gran creatividad e imaginación para que expresen mediante diferentes lenguajes lo que cada cultura les sugiere.

Competencia para aprender a aprender:

- Desarrollar la habilidad para observar, manipular y explorar.
- Recoger y organizar información.
- Establecer sencillas relaciones causa-efecto.
- Ser consciente de lo que se sabe y de lo que se necesita aprender.
- Tener conciencia de las capacidades de aprendizaje: atención, concentración, memoria, comprensión, expresión lingüística...).
- Sentir curiosidad, plantearse preguntas, manejar diversas respuestas posibles ante un problema.
- Planificar y organizar tareas.
- Prestar y mantener la atención.

Será muy útil que los niños puedan observar y experimentar aquello que aprenden, facilitando a tarea del educador. Contamos con numerosas manifestaciones culturales de otras épocas que pueden utilizarse para comprender la Historia como los museos, por lo que el profesor puede recoger, adaptar y utilizar toda esa información para que su aprendizaje en E. Infantil sea posible. Ha de suscitar el interés, la curiosidad de sus alumnos con el uso de nuevos recursos y otros contenidos.

Competencia de Autonomía e Iniciativa personal:

- Imaginar y desarrollar proyectos.
- Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos de 0-3 años y 3-6 años.
- Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación, y en particular, de la televisión en la primera infancia.

El niño ha de ser el sujeto en la creación de su propio aprendizaje según esta propuesta. Tendrá libertad para interactuar y experimentar con todo lo que el educador ponga a su alcance. Será él mismo quien saque sus propias ideas a partir de lo que observa y experimenta, siendo el profesor un guía y orientador de su aprendizaje. Y aprenderá que hay ciertas normas y límites en la sociedad en la que viven.

3. JUSTIFICACIÓN

Para justificar este trabajo en primer lugar se mostrará, como se afirma en el documento “El Rincón de los tiempo” de Pérez Egea, E.; Baeza Verdú, M. C. y Miralles Martínez, P. (2008), que en algunos países como Gran Bretaña y Francia, ya se empieza a contemplar la enseñanza de la Historia en la etapa de E. infantil como algo posible. En Gran Bretaña se estableció en 1991 la enseñanza de la Historia en el currículo para los niños entre cinco y ocho años; así como los cambios introducidos en el año 2000 en el área de “Conocimiento y comprensión del mundo” para que los niños se informen de acontecimientos pasados y presentes en su vida. En Francia se trabaja la estructura temporal en la *École Maternelle* a través de conceptos de ritmo, duración, sucesión, presente, pasado, futuro, etc. Sin embargo, en España, el diseño curricular de la etapa de Educación Infantil no establece de forma concreta contenidos de historia, aunque el Real Decreto 1630/2006, de 29 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de segundo ciclo de Educación Infantil, introduce la aproximación a los hechos históricos, al arte y a las manifestaciones culturales.

Esto probablemente se deba a la relevancia de las teorías de Piaget acerca de la limitación en la construcción de las nociones temporales a partir de los estadios evolutivos que él propone. Según estas teorías evolutivas, la capacidad del niño para comprender estas nociones de tiempo partes de la realidad más cercana que rodea al niño, del ambiente en el que se desarrolla. Estableciendo también que es a partir de los seis años cuando el niño es capaz de diferenciar tiempo y espacio. Creen que es necesario poseer capacidad de razonamiento formal o abstracto para comprender nociones propias del tiempo histórico (Miralles y Molina, 2011).

Sin embargo, hay otros autores que rebaten esta posibilidad y, aunque es cierto que plantear el tratamiento de la noción de tiempo histórico en Educación Infantil conlleva cierta dificultad, puesto que solo tienen en cuenta el tiempo y espacio presente e inmediato por su estadio evolutivo, autores como Nadal (2000), critican el principio de lo cercano a lo lejano y plantean que se pueden enseñar ámbitos espaciales y temporales más alejados estableciendo que los alumnos entre 5 y 8 años, conocen y diferencian lo cercano de lo lejano.

Entonces se puede planificar una enseñanza de la Historia de manera que se desarrolle la conciencia del pasado, pero sin utilizar referencias cronológicas muy concretas y específicas, adecuándolas a su edad, adaptando las metodologías, estrategias, procedimientos, y una buena selección de recursos didácticos que faciliten su aprendizaje. Los problemas de su aprendizaje radican en la selección de contenidos y en su tratamiento didáctico, no en su edad (Trepas y Comes, 2002).

Considero que es un tema de interés este acercamiento a algunos acontecimientos históricos para el niño y que su enseñanza en el aula es viable, puesto que son muchos los autores que así lo defienden. Además el niño desde que nace está en contacto con la historia y patrimonio del mundo en el que vive, tiene contacto con obras literarias, dibujos, canciones tradicionales, programas infantiles, etc. que se ambientan en distintos periodos históricos, y sus juegos están llenos de estas referencias históricas como caballeros, princesas, cuevas, castillos, etc. De ahí que Egan (1991) establezca que se puede introducir la historia en forma de narraciones, contar cuentos, tradiciones y leyendas de tiempos pasados, sean cercanos o no, porque la imaginación es una poderosa arma de aprendizaje.

Es por ello que no se trata de introducir nada que al niño le sea totalmente desconocido sino de utilizarlo en un contexto adecuado y dando un significado didáctico a todos estos elementos que como hemos visto, está ya familiarizado o ha oído hablar de ellos en algún momento. De acuerdo con Aranda (2011), a partir de las enseñanzas mínimas de la etapa infantil son muchos los temas que se pueden tratar en el aula aunque no aparezcan implícitos en el currículo y ampliar los contenidos a tratar; Se podría abordar la historia, por tanto, como un elemento más del proceso de socialización.

La propuesta que se presenta tiene cabida dentro del marco regulador del currículum de la etapa de Educación Infantil establecido por el R.D. 1630/2006, en relación al área de Conocimiento del entorno, en el Bloque 3: Cultura y vida en sociedad, donde se indican los siguientes contenidos: Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.

El método de trabajo que se utilizará para llevar a cabo la propuesta didáctica son los rincones de juego. Será una propuesta educativa innovadora en este centro puesto que el colegio “Manuel Ruiz Zorrilla”, donde se llevará a cabo, no realiza la enseñanza a través de esta metodología. La base de esta propuesta será que el niño juegue y aprenda espontáneamente y según sus necesidades y sus intereses. En la nueva ley de educación aprobada el 28 de noviembre, la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), no encontramos cambios relacionados o que afecten a esta propuesta en la etapa de Educación Infantil.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

Antes de comenzar la realización de esta propuesta, se ha realizado una investigación de algunas teorías, obras y autores que defienden o critican la posibilidad de que los niños aprendan la Historia en edades tan tempranas.

4.1. LA ADQUISICIÓN DEL CONCEPTO DE TIEMPO EN EDUCACIÓN INFANTIL.

El concepto de tiempo debe adquirirse a través de un proceso de aprendizaje. Este proceso incluye la percepción, la estructuración, la representación y la interpretación de las nociones temporales y sus relaciones. En el estudio de Bradley (1983) pone de manifiesto que el conocimiento de tiempo se adquiere en el siguiente orden de sucesión:

- Tiempo referido a la experiencia personal (los años que tiene el niño).
- Palabras relativas al tiempo usadas en el calendario y la distribución de la semana, donde hay una tendencia al desarrollo progresivo (semana-mes-año).
- Tiempo relativo a la extensión en el espacio y duración, por ejemplo, ¿cuánto falta para vacaciones?

Entre las teorías clásicas nos encontramos con las etapas evolutivas de Piaget que parten del supuesto de una situación inicial de confusión temporal en el niño a partir de la cual se iniciaría un proceso de construcción de las categorías temporales por medio de tres etapas sucesivas: el tiempo vivido, el tiempo percibido y el tiempo concebido. La primera de las etapas, el tiempo vivido, comprende hasta los tres años y hace referencia a la experiencia vivida directamente por el alumno en la que se daría una adaptación de los ritmos biológicos en el entorno socio cultural. En la etapa del tiempo percibido aprende a partir de experiencias. La percepción del tiempo y las duraciones irá asociada a la percepción del espacio, como la observación del movimiento de algún utensilio, como un reloj de arena, las manecillas de un reloj, etc. La etapa del tiempo concebido abarcaría un periodo posterior a la Educación Infantil, por lo que no nos detendremos en ella. Desde las teorías clásicas, el aprendizaje del tiempo sería un poco posterior y se realizaría junto con el aprendizaje del espacio (Asencio, Carretero y Pozo, 1989).

En contra de estas teorías clásicas encontramos a Antonio Calvani (1986), quien muestra en sus investigaciones que los niños y niñas de 3 a 6 años ya disponen de algún tipo de

representación temporal, lo que permitiría abordar el aprendizaje de la Historia. Antonio Calvani, critica y cuestiona las teorías clásicas, concluyendo que los niños a partir de cinco años poseen una idea de duración y un cierto sentido de la historia.

Kieran Egan (1994) también defiende que se puede abordar en la etapa infantil la enseñanza y aprendizaje de la Historia, partiendo de la capacidad de los alumnos de generar imágenes mentales sobre hechos no experimentados o vividos por ellos mismos a través de la imaginación y la fantasía.

4.2. METODOLOGÍA DE LOS RINCONES DE JUEGO.

La organización de la clase a través de rincones es una buena estrategia pedagógica, sobre todo si queremos introducir una propuesta diferente en el aula, al respetar los ritmos de aprendizaje de los niños y las características individuales de cada uno. Con los rincones de juego el maestro ha de procurar que sea el alumno el que vaya elaborando sus propias ideas siendo un sujeto activo en la construcción de sus conocimientos.

Para que esta metodología se pueda llevar a cabo es necesario cambiar la organización espacial tradicional de aula de manera que se puedan realizar diferentes actividades dentro de la clase. En esta forma de trabajo los niños se dividen en pequeños grupos que van recorriendo los diferentes rincones organizados previamente por el maestro, de manera que llevan a cabo actividades diferentes en relación con el rincón en el que se encuentren. Así se permite al niño escoger la actividad que quiere realizar, siendo él mismo quien adquiere sus aprendizajes a través de la exploración, la manipulación y la curiosidad que cada rincón suscite en él.

Es por ello por lo que el maestro debe promover este interés ofreciendo los recursos, las actividades o las situaciones de juego que se necesitan en función de los objetivos que se pretenden conseguir.

Los rincones de juego no son un método nuevo sino que tiene una larga tradición en la escuela, y autores como Pestalozzi (1780), Dewey (1916) y Freinet (1940) han hecho algunas aportaciones dentro del movimiento de la escuela activa. Después de evaluar diferentes metodologías, como las fichas, que centraban todo el trabajo en la adquisición de conocimientos y no permitían a los niños de aprendizaje más lento terminar la tarea y por lo tanto no podían acceder a ningún juego, surgen los rincones como una metodología en la que se introduce el juego como una parte fundamental en el proceso de aprendizaje. Es un cambio importante ya que el juego es una actividad natural en el niño y la mejor forma de enseñanza con la que el maestro cuenta.

María Montessori (1934) crea espacios en donde se les ofrece diversos materiales para que el niño desarrolle sus capacidades de la manera más global posible, es por ello, que en la propia aula divide los espacios donde se desarrollan diversos juegos y tareas de una forma libre y responsable, siendo los espacios educativos por excelencia. Los objetivos de los rincones eran: que los niños elijan y sean autónomos, que se acepten unas normas discutidas por todos, que se respete su individualidad, que se permita a los niños el error, ofrecer un material organizado y al alcance de los niños, organizar el espacio de forma adecuada y crear un medio que permita ser creativo al niño.

El Ministerio de Educación y Ciencia (1997) expone los rincones de trabajo como una forma estimulante, flexible y personalizada. Estos espacios del aula en los que se realizan actividades de juego aunque tradicionalmente se ha denominado rincones, pueden llamarse también: zonas, áreas, espacios, etc.

Como se ha comprobado, trabajar con rincones conlleva muchas ventajas con respecto a otras metodologías como son facilitar la autonomía del niño, elaborando sus propios conocimientos con la orientación del educador; proporciona un aprendizaje lúdico, basado en el juego y significativo; favorece la creatividad así como el desarrollo de la observación, manipulación e investigación. Al trabajar en pequeños grupos se multiplican las relaciones sociales y permite al maestro una atención y apoyo más individualizado.

Aunque también llevan consigo ciertos inconvenientes al ser una metodología que requiere una planificación, mucha preparación y búsqueda de materiales; así como la dificultad de evaluar todas las actividades al llevarse a cabo de forma simultánea.

Son muchos los rincones que se pueden crear, siendo el educador quien ha de configurar el mobiliario y los materiales para que el niño pueda moverse libremente y haya una clara definición de cada uno, cumpliendo con la finalidad para la que han sido realizados. Algunos ejemplos de rincones que se pueden crear son:

- El rincón del juego simbólico, surge de la capacidad del niño para imitar el comportamiento que observa en las personas adultas (cuando el niño adquiere el simbolismo), siendo posible para él revivir situaciones sin la presencia del objeto real. Puede asumir el papel de personajes y lugares imaginarios, de esta manera un palo se convierte en una espada o una cazuela será un casco, siempre que los objetos tengan cierta similitud con lo que se imagina.
- El rincón de la expresión plástica, con este rincón se permite al niño manipular y experimentar con diversos materiales. La función principal de este rincón es

mostrar a los niños una nueva forma de expresión, de manera libre y potenciando su creatividad.

- El rincón del cuento es uno de los que disponen posiblemente la mayoría de las aulas de Educación Infantil. Desde pequeños tienen un contacto con los libros y cuentos y, aunque en la etapa infantil no todos los niños saben leer, disfrutan observándolos y manipulándolos. El educador tiene que hacer una selección y valoración de los cuentos en función de las posibilidades que ofrecen y de la calidad de los libros. Ha de ser un lugar cómodo, acogedor y tranquilo.
- El rincón de la lógico-matemática tiene la finalidad de ayudar al niño a asimilar conceptos en relación a las propiedades de los objetos, la organización espacio-temporal, la aproximación a las cantidades, medidas, etc. de manera que finalmente asuma conceptos numéricos y matemáticos sin que los perciba como tales.
- El rincón del ordenador. Hoy en día las nuevas tecnologías son una herramienta imprescindible para cualquier persona por eso su uso desde edades tempranas es importante. Las TIC ofrecen una gran cantidad de recursos y posibilidades para el aprendizaje, resultando muy atractivo para los alumnos. Una vez más el maestro debe seleccionar aquellos juegos o actividades útiles para lo que se quiere trabajar.
- El rincón de la experimentación es un lugar creado para que, como su nombre indica, los niños experimenten con los materiales que tienen a su alcance y las posibilidades que tienen, de esta forma se puede trabajar, por ejemplo, con materiales de desecho, dándoles un nuevo uso y otros elementos cotidianos.
- El rincón de la naturaleza. Este rincón puede ser un buen ejemplo de que no todos los rincones tienen que estar dentro del aula. Salir al exterior puede proporcionar muchas experiencias que no se darían dentro del aula. Pueden observar directamente los cambios de la naturaleza como el crecimiento de una planta, los cambios meteorológicos o los animales, resultando todo ello un gran estímulo para aprender.

Estos son solo algunos de los ejemplos y de las oportunidades que ofrecen los rincones de juego, siendo una metodología que permite un aprendizaje integral y globalizado, donde el niño trabaje de forma más libre y espontánea teniendo como base el juego.

4.3. EL JUEGO EN LA ESCUELA INFANTIL.

En los rincones se utiliza como recurso metodológico fundamental el juego. La importancia del juego es innegable puesto que resulta clave para el desarrollo de muchas de las habilidades del niño, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Los primeros juegos son intercambios muy sencillos pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas permitiendo el desarrollo del lenguaje a través del simbolismo, al mismo tiempo que les ayudan a adquirir valores y formas de interacción. Al mismo tiempo, todos los juegos permiten iniciar a los niños en las normas de comportamiento en relación a la sociedad en la que viven, el respeto de las cuales resulta clave en el desarrollo personal y sobre todo social. Y tampoco se puede olvidar la importancia que tiene el juego en el desarrollo físico.

Se puede decir que el juego favorece el desarrollo integral, tanto el aspecto emocional, físico, social, afectivo e intelectual. Permite que nos relacionemos con otras personas, con nosotros mismos y con nuestro entorno.

Garaigordobil (2003, citado por Navarro Guzmán y Martín Bravo 2010) recoge las características del juego que posteriormente se tendrán en cuenta en la propuesta didáctica:

- El juego como actividad de placer, siendo positiva para aquel que la practica, por la libertad que ofrece.
- Es un proceso sin metas, que no llevan al alumno a la frustración.
- Implica acción. Jugar es hacer, y siempre hay una implicación activa por parte del jugador.
- Es ficción. El niño se evade de la realidad y de las obligaciones que impone.
- Es una actividad seria en la que el niño pone toda su atención e interés, que implica gran esfuerzo por su parte para realizarla.

La propuesta didáctica que se realice será lo menos dirigida posible y el educador tendrá que ser sólo un guía en el aprendizaje. Se ha de procurar que el niño sea quien elija y escoja las actividades que quiera realizar en cada rincón, por lo que el maestro también tendrá la misión de motivarle para que participe de forma activa y los aprendizajes que adquiera sean significativos. No se ha de olvidar que el juego es una herramienta muy útil con la que siempre se ha de contar al trabajar con niños.

4.4. PROPUESTAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

Como se establecía anteriormente, la posibilidad de tratar la Historia en la etapa infantil es factible y real, por lo que encontramos también algunas experiencias diferentes llevadas a la práctica a través de proyectos, rincones o de forma simultánea, que nos permiten poder incluir este tipo de contenidos en la primera etapa educativa.

Díez Navarro (1995), en su obra *La oreja verde de la escuela*, presenta varias propuestas de trabajo por proyectos, que han sido llevados a cabo en aulas de Educación Infantil. Uno de ellos, “Queremos un diplodocus”, fue propuesto por los alumnos, cuando, en una asamblea, uno de los niños contó que le habían comprado un dinosaurio. A partir de ahí, el resto de sus compañeros comenzaron a hacer preguntas sobre estos animales, a interesarse por el tema en cuestión y a aportar ideas de cómo podrían obtener más información, además de actividades que se podrían hacer al respecto. Las familias y otros alumnos de cursos superiores ayudaron en esta tarea, ofreciendo sus conocimientos y aportando abundantes materiales y recursos.

En otra ocasión trabajaron el proyecto “¿Eran guapos los egipcios?”, motivado por el viaje que habían realizado los padres de una alumna que tras el periodo de vacaciones, llevó a la aula postales de Egipto que mostraba, y contaba historias de faraones y momias, lo que despertó la curiosidad en el resto de compañeros, quienes durante todo el día siguieron hablando sobre ello. Una vez más, buscaron materiales y libros para documentarse y desde sus conocimientos previos, surgieron nuevas ideas de actividades para realizar, con un amplio abanico de posibilidades, desde representaciones, experimentos para comprobar cómo arrastraban los bloques para hacer pirámides los egipcios, uso de jeroglíficos, buscar Egipto en una bola del mundo, hasta charlas para las que previamente prepararon las preguntas que les inquietaban sobre aquella época y sus gentes. Los resultados fueron gratamente satisfactorios.

Como otro ejemplo de trabajo por proyectos podemos citar “Somos romanos” llevado a cabo en el CEIP Virgen de la Peana de Ateca en Zaragoza donde se trabajó la narración histórica a partir de un cuento con explicaciones sobre la vida cotidiana romana, incluyendo un mercado romano entre los rincones del aula, una dramatización de una comida romana, se visitaron restos romanos y se simuló una excavación arqueológica. Los resultados al igual que en las anteriores propuestas fueron muy satisfactorios.

También encontramos experiencias similares utilizando otras metodologías diferentes. En la obra de Cooper (2002), como por ejemplo, el caso de Catherine Garside, una estudiante de 4º curso de la especialidad de Historia, que durante varios días estuvo en una guardería de infantil, donde ayudó a un grupo de niños a crear una zona de juego de un castillo, apoyando su juego y

evaluando nuevos aprendizajes. Para comenzar, investigó acerca de los conocimientos previos de los alumnos a partir de una serie de preguntas en relación al tema, en asamblea, para pasar después a contarles dos cuentos sobre castillos, de manera que se comenzaba a relacionar lo que ya sabían con nuevos conceptos y vocabulario. Hablaron todos sobre lo que se había leído, comentando personajes, elementos que aparecían y acontecimientos, y entusiasmados, quisieron pasar enseguida a realizar dibujos.

Durante los días posteriores se hicieron nuevas lecturas, Catherine pudo comprobar que ahora las respuestas de las preguntas que eran más amplias y utilizaban un vocabulario más técnico y relacionado con el contenido que desarrollaban. Una vez hecho esto, llegó el día en que debían construir el castillo, con el que dedicaban gran parte del tiempo al juego libre, mientras tomaban el rol de personajes de los relatos y actuaban como tales.

Observándolos, destacaba el hecho de que “el juego de simulación de los niños parecía una combinación creativa de acontecimientos de distintas historias: sus propias interpretaciones”, es decir, los acontecimientos no se producían en sucesión. No obstante, más tarde, prepararon un *role-play* que consistía en un ataque previsto a un castillo, basado en una historia auténtica, y en la que la propia Catherine participaba en el papel de rey, mientras les contaba lo que estaba preparando y cómo tendrían que actuar. Comprobó entonces que los niños jugaban más que antes en grupo y 15 representaron la historia secuenciando los hechos correctamente, además de añadir otros nuevos.

Un ejemplo de trabajo por rincones es “*El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil*” de Elvira Pérez Egea, M^a Carmen Baeza Verdú y Pedro Miralles Martínez (2008). Este artículo aborda el tratamiento de la historia en esta etapa, concretamente en dos colegios de Murcia, donde se han realizado una serie de experiencias por rincones que han tenido buenos resultados en su aplicación. El aula, dividida por rincones, cuenta con uno al que los niños han llamado “rincón de los tiempos” y el cual es decorado según el periodo de la historia que se esté dando en ese momento, pasando por una cueva o un castillo medieval, para lo que han utilizado todos los recursos a su alcance, pero sobre todo, mucha imaginación para hacerlo posible.

Los docentes encargados de este proyecto, consideran que con toda la información que el niño tiene a su disposición en la actualidad se pueden abordar ámbitos temporales distantes del presente con el alumnado de Educación Infantil. Así pues, y desde un enfoque constructivista y de aprendizaje significativo, este grupo de maestras comienzan con la fase inicial, que consiste en indagar sobre los conocimientos previos que tienen los alumnos en relación al tema que se desarrolle, para tenerlos en cuenta durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y comenzar

la planificación desde éstos. Se plantean dos preguntas clave: ¿qué sabemos de...? y ¿qué vamos a hacer para saber más? Después vendrán las actividades y la búsqueda de documentación sobre el tema de estudio, a partir de la investigación de textos e imágenes, el juego simbólico, la imaginación y la creatividad, contando con la colaboración de otros agentes de la comunidad educativa como son las familias, que tienen un papel fundamental en la formación de estos niños y niñas.

5. CONTEXTO DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta de acercamiento a la Historia en Educación Infantil se ha planteado para realizarse en el Colegio de Enseñanza Infantil y Primaria “Manuel Ruiz Zorrilla” del Burgo de Osma por lo que se mencionarán brevemente algunas características del mismo.

5.1. CENTRO EDUCATIVO.

El Burgo de Osma tiene una población algo superior a 5000 habitantes. Se puede decir que las familias de los niños que asisten a la escuela tienen un nivel sociocultural medio. El CEIP Manuel Ruiz Zorrilla es un colegio público y acoge a alumnos de las localidades y pueblos próximos a la misma. No es una zona conflictiva ni con problemas a destacar que influyan en la escuela.

El CEIP Manuel Ruiz Zorrilla atiende a niños y niñas de 3 a 12 años. Tiene una clara vocación de integración, pues trata de dar respuesta a las diversas necesidades que se plantean respetando las diferentes procedencias culturales y sociales. En el año 2012, un 25% del alumnado de educación infantil eran inmigrantes (http://ceipmanuelruizzorrilla.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/PEC_octubre_2013.pdf), la mayoría proceden de América latina, África, la Unión Europea, del resto de Europa y Asia. Teniendo en cuenta la diversidad de culturas existentes en el centro nos encontramos con la necesidad de una educación intercultural e integradora.

También atienden a niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales, cuenta con una plaza por aula, como mínimo, reservada para estos niños/as. Cuenta con un Plan de Atención a la Diversidad para atender a todos los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales y realizar las adaptaciones que fueran necesarias si las dificultades de aprendizaje del niño son menores y pueden ser salvadas dentro de la propia aula, contando, si fuera necesario con un profesor de apoyo o especialista.

El edificio de Educación Infantil es independiente del resto del colegio, contando con un amplio patio y aulas que cuentan con espacios suficientes para el ratio de alumnos de cada ciclo permitiendo la distribución de diferentes rincones.

5.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS.

Está destinada a los niños/as de tercer ciclo de Educación Infantil, en la etapa entre 5 y 6 años, puesto que las actividades planificadas requieren cierto grado de madurez, aunque podían realizarse para cursos inferiores estableciendo algunas adaptaciones. Algunas de las características que podemos destacar de los alumnos de esta edad siguiendo las etapas de desarrollo que estableció Piaget, estos niños se encontrarían en el estadio preoperacional (2-7 años). En la etapa preoperacional el poder moverse e interactuar con el mundo les da a los niños oportunidades para desarrollar su pensamiento, relacionarse con otros y aprender visiones del mundo y formas de convivencia social, crearse un sentimiento propio de sí mismo y de los otros. El desarrollo de la capacidad simbólica supone que los niños no requieren de la presencia de los objetos para entenderlos; esto les permite utilizar el lenguaje, imitar a otros, copiar modelos de objetos y experiencias previas. También se caracteriza porque el niño empieza a ser capaz de resolver problemas de manera intuitiva.

En cuanto al desarrollo motriz, se observa que tienen una mayor coordinación y control de sus movimientos corporales. El conocimiento de su esquema corporal es prácticamente completo. Su equilibrio se ve mejorado y ya son capaces de mantenerse de puntillas varios minutos. Presentan también un mayor dominio de la motricidad fina que le permite realizar labores más complejas.

Con respecto al desarrollo del lenguaje, su aparición permite al niño expresar sus sentimientos, necesidades y deseos personales, con un vocabulario que se ve ampliado, llegando a dominar alrededor de unas 2500 palabras. No solo se comunica con los demás, sino que además puede pensar (lenguaje interiorizado). “Esta capacidad le lleva a poder reconstruir acciones y hechos pasados y a visualizar o anticipar acontecimientos futuros” (Tarrés Corominas, 2013). En el desarrollo afectivo y emocional el niño, aunque es más independiente, conserva aún el egocentrismo propio de estas edades, pero reconoce sentimientos y emociones en los demás.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

Mi propuesta reflejará un ejemplo de cómo podemos acercar a los niños/as a la Historia cercana a la cultura del lugar en el que viven, eligiendo para ello la metodología de los rincones de juego.

6.1. PRESENTACIÓN.

Desde que los niños nacen oyen cuentos e historias populares que no hacen sino narrar muchos de los acontecimientos que han ocurrido en tiempos pasados. De hecho, muchos de ellos han llegado a nosotros a través de la literatura, el arte o la transmisión oral. No debe sorprendernos el interés y curiosidad que el pasado suscita en ellos por lo que realizar una propuesta didáctica basada en la historia del ser humano me parece adecuada, y lo intentaremos desarrollar de manera nueva.

Para realizarlo he elegido una etapa histórica concreta, el Imperio Romano, porque la localización donde se lleva a cabo la propuesta tiene multitud de orígenes y restos de esta época que podemos encontrar a nuestro alcance, como el yacimiento arqueológico de Uxama, ofreciendo multitud de oportunidades para su tratamiento en el aula. Favoreciendo así la recopilación de recursos didácticos y la comprensión de las actividades al poder acercarse, tocar, observar el espacio del lugar a tratar.

Esta importante ciudad romana ocupa el amplio cerro de Castro, que protege a la actual Osma. Las excavaciones arqueológicas han dado a conocer varias casas de época romana, pero actualmente solamente es visitable la denominada de Los Plintos (apoyos de piedra para los pilares del pórtico de la calle). Se construyó en época del emperador Claudio (años 41-54) y estuvo habitada con diferentes rectificaciones hasta principios del siglo III. Al pie de la ladera norte, se puede ver parte de un acueducto subterráneo que traía el agua desde el río Ucero, a unos 18 km.

Además, tiene una serie de características inconfundibles que suscitan el interés y curiosidad en los niños como así lo demuestran al observarles en sus juegos y en las cuestiones que en ocasiones surgen en el aula.

6.2. JUSTIFICACIÓN.

A pesar de que el contenido de la propuesta no está presente dentro del currículum de etapa, como ya se ha visto anteriormente y apoyándose en la opinión de algunos autores, esta temática puede ser llevada a cabo en Educación Infantil, pero para ello el educador ha de abordarlo de manera que resulte motivador para los niños.

Con este trabajo no se pretende que el niño adquiriera conocimientos históricos específicos, sino crear una cierta disposición hacia el aprendizaje de contenidos históricos. Se podría considerar como una nueva temática que surge a partir del interés y de los conocimientos previos que los niños tienen acerca de los romanos y cuyo objetivo que se plantea es que aprendan algunas de las características generales de esta época histórica a través de la observación, la manipulación, la exploración y sobre todo el juego.

En el centro en el que se lleva a cabo no se ha potenciado la metodología de los rincones de juego, aunque sí que se pueden encontrar algunos rincones permanentes en el aula como es el rincón del libro o el rincón del juego simbólico, más como parte de la decoración que para trabajar con él. Por ello se crearán algunos más en el aula¹ de Educación Infantil como son, el rincón de las construcciones, el rincón de plástica, el rincón de las TIC, y la asamblea disponiendo de espacio suficiente para llevar a cabo las actividades destinadas a cada uno de ellos.

6.3. OBJETIVOS GENERALES.

Esta propuesta tiene como referente los objetivos generales de etapa que según el currículo de segundo ciclo de Educación Infantil establecido por el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre deben permitir e los alumnos:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
2. Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
4. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
5. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.

¹ Anexo 1: Plano rincones del aula.

6. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
7. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

6.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Algunos de los objetivos que se marcar con la realización de esta propuesta educativa en el aula de cinco años son:

- Aprender a trabajar con la metodología de los rincones de juego.
- Experimentar y adquirir conocimientos de forma autónoma con la orientación del maestro.
- Aprovechar los materiales que se disponen para llevar a cabo las actividades.
- Aplicar y usar el vocabulario relacionado con el tema.
- Ser capaz de expresar sentimientos, emociones e ideas a partir de las experiencias vividas.
- Utilizar diferentes formas de comunicación y representación.
- Comunicar los descubrimientos y compartir los conocimientos adquiridos con el resto del grupo.
- Mostrar interés y valorar nuestro patrimonio cultural y la importancia de su conservación.
- Conocer algunos aspectos característicos del periodo romano: cómo vivían, cómo eran sus casas, su ropa, etc.
- Conocer la forma de vida y cultura de otras civilizaciones ya desaparecidas.

6.5. CONTENIDOS.

Los contenidos que se trabajarán es esta propuesta didáctica son:

- Elementos que caracterizan la cultura romana: casas, herramientas, manifestaciones artísticas, etc.
- Diferenciación de la forma de vida romana y la actual.
- Vocabulario específico de la época histórica.
- Identificación de los elementos que corresponden el periodo histórico que se está trabajando.

- Utilización de los materiales para su correcto desarrollo y aprendizaje.
- Participación activa y espontánea de cada alumno.
- Interés y disfrute hacia las actividades orientadas para cada rincón.
- Interés por compartir la información y conocimientos que se van adquiriendo.
- Utilización de diferentes medios de expresión y comunicación en el aula: plástica, corporal, tecnológica...
- Valoración del patrimonio cultural de cada lugar.

6.6. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.

Los principios metodológicos en los que se basarán las actividades realizadas son:

- Aprendizaje significativo: partiendo de las necesidades, intereses y características de los alumnos para asegurar la motivación e implicación.
- Enfoque globalizador: para lo que emplearemos las metodologías que sean válidas, fomentando el desarrollo y aprendizaje aprovechando cualquier actividad desarrollada.
- Activa y participativa, de modo que los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje.
- Lúdica, planteando todas las actividades desde una perspectiva de juego y diversión.
- Constructiva, fomentando el descubrimiento de las características y posibilidades de los elementos de su entorno a través de la experiencia directa con los mismos.
- Refuerzo positivo del proceso e intento de los niños en su realización más que la valoración de los resultados.
- Ambiente de afecto y confianza para potenciar la autoestima e integración social de los niños.
- Individualidad, puesto que cada niño tiene unos ritmos y unas características evolutivas diferentes.
- Integral, puesto que todos los momentos dentro del centro son importantes para la adquisición de nuevos aprendizajes.

6.7. RINCONES DE JUEGO Y ACTIVIDADES.

Como he descrito anteriormente, son muchos los rincones que se pueden planificar. Algunos de ellos como el rincón del cuento o del juego simbólico son permanentes en el aula durante todo el año, pudiéndose utilizar para cualquier temática o modificar en función de la etapa histórica que se trabaje en ese momento. Para esta propuesta son seis los elegidos en los cuales se han propuesto una serie de actividades de manera orientativa para que los niños puedan elegir entre varias posibilidades dentro de cada rincón. Cada actividad tiene unos objetivos o un fin que se quiere lograr con su realización, además se aportan la lista de materiales necesarios para su ejecución.

6.7.1. Asamblea.

Antes de comenzar con la propuesta se realizó una excursión de la clase al museo arqueológico de Uxama², siendo una actividad que pude aprovechar y que me facilitó la posterior realización de las actividades. Durante esta los niños vieron cómo eran los romanos, las ropas que vestían que alguno de ellos denominó “vestidos”, prestando especial atención a la armadura de un legionario romano y algunas de las espadas y escudos que utilizaban. Siguiendo la visita estuvieron en la recreación de una casa romana, con sus camas de madera, objetos de labranza, herramientas, etc. y observaron que no tenían televisión, lavadora, sofás, o cómo hacían la comida en hornos de leña. También uno de los niños se fijó en los dibujos con piedrecitas (mosaicos) que había en el suelo y que decoraban toda la estancia. Vieron muchas esculturas y cerámicas que los romanos elaboraban con arcilla y una plaza, que tal como expresó una niña era parecida a la de su pueblo, pero que los romanos llamaban foro, donde hablaban y “jugaban” al igual que ellos hacen por las tardes. Otra de las partes de la visita fue la visión de un pequeña película en 3D, que si bien su argumento era algo complicado para que niños de E. Infantil lo entendieran, mostraba cómo era el pueblo de Uxama antiguamente con lo disfrutaron mucho y estuvieron muy atentos ya que su duración fue de unos 10 minutos. Para finalizar la visita al museo pudieron disfrazarse con trajes romanos y acuñar monedas tal como lo hacían en la época romana con la ayuda de las educadoras.

A continuación la excursión siguió visitando las ruinas de la ciudad de Uxama, donde los niños y niñas quedaron algo extrañados al observar que las casas estaban “rotas o destruidas”. Allí también vieron una calzada romana, puesto que también utilizaban carreteras para ir de un sitio a otro pero sin coches o autobuses (como alguno de los niños expresó), por esas carreteras circulaban caminando, con carros o montados en caballos. Y el acueducto romano, una palabra

²Anexo 2: Fotos museo arqueológico.

que para más de uno fue difícil de pronunciar, con el que los romanos llevaban agua de un sitio a otro, al no tener grifos, ni duchas como todos tienen en sus casas, sino que la traían desde lugares más altos y alejados a través de estas estructuras.

Fue una excursión muy interesante para comenzar a realizar la propuesta en la que tuve en cuenta algunas de las dudas que habían surgido durante la visita. Al día siguiente en el aula hice algunas preguntas para ver los conocimientos previos de los que partía o las cuestiones que en los días siguientes contestaríamos: ¿Quiénes eran los romanos?, ¿dónde vivían?, ¿qué hacían?, etc. Después de explicar la nueva dinámica que iban a seguir se hicieron los grupos de unos cuatro niños colocándoles un gomet de distinto color a los integrantes de cada grupo para que supieran fácilmente donde tenían que ir.

6.7.2. Rincón del Cuento.

Este rincón estará situado en una pequeña zona de biblioteca que disponen en el aula. Allí tienen estanterías situadas al alcance de los niños, así como una alfombra con cojines y una ventana para que entre la luz natural y no tengan dificultades a la hora de ojear los libros. Es un lugar tranquilo y acogedor, que no necesita acondicionarlo en exceso para situar a los niños en la época histórica que trabajaremos, solo colocamos algunos poster o dibujos relacionados con ella.

Algunas de las actividades destinadas u orientadas que se pueden realizar en este rincón son las siguientes.

Actividad:	Descubriendo a los romanos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Empezar a conocer algunas características de la época romana a través de la literatura. • Mostrar cómo era la época romana con las ilustraciones de los cuentos. • Trabajar la atención y motivar a los niños para la realización de actividades. • Utilizar nuevos instrumentos de lectura como la pantalla digital.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento en Power Point “La civilización romana”³. • Pantalla Digital.

³ Anexo 3: Cuento “La civilización romana”

Desarrollo:	<p>En la pantalla digital interactiva se reproducirá en power point el cuento, disponible en: http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-5-la-civilizacion.html</p> <p>En él los niños aprenderán nuevas cosas acerca de la civilización romana, con imágenes que facilitarán su entendimiento, como los dioses que tenían, los edificios que construyeron (anfiteatros, bibliotecas, acueductos, puentes, calzadas), la vestimenta que llevaban (toga), los guerreros (gladiadores, legionarios), los deportes que practicaban (carreras de caballos), sus obras de arte (mosaicos, esculturas, cerámicas) o quién mandaba (emperador).</p>
--------------------	--

Actividad:	Hacemos nuestra biblioteca romana.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar obras literarias que tengan relación con la cultura romana. • Favorecer la colaboración de los padres y otros miembros de la comunidad. • Facilitar la autonomía y la búsqueda de información por parte de los niños.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos acerca de la época romana en función de la edad o nivel al que van destinados⁴.
Desarrollo:	<p>Antes de llevar a cabo la propuesta el maestro pedirá la colaboración de los padres y de la biblioteca del municipio para recoger cuentos que estén relacionados con la cultura romana para poder llenar la pequeña biblioteca creada para ello. Allí los niños tendrán los libros a su disposición cuando quieran hojearlos o leerlos en el espacio creado para ellos. Además trabajaremos con ellos, leyéndolos para todos y debatiendo antes y después de su lectura. Se explicarán las partes de un libro (portada, canto, título, contraportada), se hablará sobre la escena que aparece en la portada, qué observan, en función de eso de qué creen que irá el cuento, personajes que han aparecido, los acontecimientos que van sucediendo (antes y después), etc. Para finalizar ordenarán una secuencia de tres escenas de dibujos pegándola en un folio cuando crean que el orden es correcto.</p>

⁴ Anexo 4: Ejemplos de lecturas.

6.7.3. Rincón de Expresión Plástica.

Este rincón será amplio y luminoso, disponiendo de todos los materiales al alcance de los alumnos para que puedan moverse libremente y trabajar con autonomía. Se dispondrán mesas y sillas adecuadas a los niños por todo el espacio, así como una pared y una mesa donde los niños puedan exponer sus obras artísticas para crear su propio museo. Para ambientarlo colocaremos por las paredes láminas con fotografías⁵ de la escultura y pintura distintivas de la época romana. El educador le facilitará las pinturas, tijeras, pegamento, arcilla, plastilinas y todo tipo de material que quiera incluir, pues el maestro será un orientador de la labor.

Actividad:	Mosaicos de papel ⁶ .
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">• Conocer algunas técnicas artísticas utilizadas por los romanos.• Valorar y conocer la riqueza artística de esta civilización.• Favorecer la creatividad y la imaginación.• Reconocer algunas obras de la cultura romana.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">• Folios y cartulinas.• Gomets.• Pinturas.• Témperas.• Pinceles.• Pegamento.• Tijeras.
Desarrollo:	Tal y como pudieron ver en la excursión los romanos realizaban dibujos para decorar las habitaciones con pequeñas piedrecitas a las que llamaban mosaicos. Los niños tendrán la oportunidad de crear su propio mosaico pero de papel. Para ello dispondrán de una cartulina sobre la que podrán ir pegando gomets o papeles de diversos colores para realizar su obra. Dispondrán también de láminas de fotos que estarán colgadas en el rincón que muestren varios mosaicos si quieren seguir el ejemplo de alguno de ellos.

⁵ Anexo 5: Láminas rincón de expresión plástica.

⁶ Anexo 6: Ejemplos de mosaicos.

Actividad:	Escultores romanos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a elaborar utensilios y objetos de decoración como los romanos. • Conocer nuevas técnicas artísticas. • Trabajar la motricidad fina. • Disfrutar utilizando distintas técnicas plásticas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Arcilla. • Agua. • Moldes y herramientas la modelas. • Pinceles. • Pinturas acrílicas.
Desarrollo:	<p>Otra de las actividades que tendrán a su alcance en este rincón está relacionada con los utensilios que vieron en la excursión como las jarras de cerámica, platos, brazaletes. Antes de realizar la tarea principal, se ha debatido sobre los usos que se podrían dar a estos útiles, sobre cómo piensas que se hacían, para qué se usaban, etc.</p> <p>Después se dejarán trozos de arcilla a su alcance que podrán moldear y decorar con pintura para que, posteriormente y una vez que se haya secado, puedan exponerlo en el museo particular que se ha creado en este espacio mostrando las obras de todos ellos.</p>

6.7.4. Rincón de la Lógico-matemática.

Este rincón, al igual que el del cuento, será un lugar tranquilo y más alejado de los ruidos de la clase para que cada alumno pueda concentrarse en su tarea. Podrán tener el material a su alcance aunque las actividades destinadas a este rincón necesitarán una mayor atención y orientación por parte del educador al trabajar conceptos más abstractos.

Actividad:	Los números romanos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los símbolos que los romanos utilizaban para escribir números. • Explorar formas de aprendizaje y costumbres diferentes. • Repasar la nomenclatura tradicional y que se utiliza actualmente.

Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón. • Cartulina. • Folios. • Telas. • Goma eva.
Desarrollo:	<p>Antes de comenzar se hará un breve repaso de los números ordinales hasta el cinco porque es la edad que los niños tienen siendo un números que ya todos conocen y son capaces de escribir. A continuación en maestro/a hará una pregunta ¿sabían escribir números los romanos?, pudiendo debatir las respuestas que vayan surgiendo y explicándoles que ellos no conocían el número 0 como nosotros. Luego el profesor mostrará a los niños como escribían los números los romanos hasta el cinco colocándolo junto al que ellos ya conocen de esta manera:</p> <p style="margin-left: 40px;">I. 1 II. 2 III. 3 IV. 4 V. 5</p> <p>Los números se podrán pegar y despegar de la lámina de manera que cuando todos los observen durante un tiempo, puedan realizar el juego. Cada niño tendrá un número escrito de forma romana que tendrá diferente color y textura para diferenciarlos. Cuando el profesor de la señal tendrán que correr para colocarlo con el número tradicional que creen que le corresponde hasta que todos estén pagados en la lámina correcta.</p>

Actividad:	¿Tenían tele los romanos?
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las características de la época actual con otras. • Conocer objetos que los niños utilizan cada día y los romanos no conocían. • Comenzar a apreciar algunos cambios del paso del tiempo.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina grande⁷.

⁷ Anexo 7: Objetos de la casa romana.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pinturas.
Desarrollo:	<p>Junto con el educador hablarán acerca de los objetos que pudieron ver en la casa romana como camas, mesas, armarios, jarras, herramientas, vestimentas, etc. Después el educador preguntará por la existencia de otros objetos que no se encontraban allí como ¿tenían tele los romanos?, ¿y frigorífico?, etc. esperando las respuestas de sus alumnos.</p> <p>Para completar la actividad les dará una lámina grande, en la que aparecerán objetos actuales y otros que ya eran usados en la época romana, para que elijan cuáles de esos objetos no se encuentran en la casa romana y los tachen con las pinturas.</p>

6.7.5. Rincón del Ordenador.

Las nuevas tecnologías deben estar incluidas en cualquier propuesta educativa al ser un recurso indispensable en Educación Infantil, tanto es así que están recogidas en el currículum, y que puede ofrecer muchas oportunidades de juego y aprendizaje si se aprovechan para enseñar y no como un simple entretenimiento. Desde pequeños han de familiarizarse con su uso al ser una herramienta que utilizarán en un futuro próximo. En este rincón se pueden encontrar útiles tecnológicos que ya están presentes en la mayoría de las aulas de la escuela infantil como ordenadores, pantalla digital interactiva, proyectores, reproductores multimedia, etc.

Actividad:	La Domus Romana ⁸ .
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el uso de las nuevas tecnologías como herramienta de aprendizaje. • Adquirir nuevas fuentes de recopilación de información. • Aprender a trabajar de forma autónoma.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador.
Desarrollo:	<p>Para este rincón el maestro preparará un juego online, la domus romana, uno de los tipos de casas romanas que se verá al ser una de las más características y diferenciables de esta época. Disponible en: http://www.encyclopedia-aragonesa.com/monograficos/historia/epoca_romana/multimedia/domus/default.asp.</p> <p>En él los niños podrán explorar cómo eran este tipo de casas donde</p>

⁸ Anexo 8: Juego “La Domus romana”

	vivían los romanos, con todos los elementos que allí se podían encontrar con un personaje animado que guía a los niños en su búsqueda.
--	--

Actividad:	Música de otros tiempos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer instrumentos⁹ propios de la época histórica. • Expresar sentimientos y emociones a través del baile. • Moverse al ritmo de la música u otros sonidos.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Reproductor de música.
Desarrollo:	En este rincón se mostrarán algunos de los instrumentos que se tocaban en la Antigua Roma a través de láminas dispuestas por todo el espacio. Allí también se reproducirá música que tocaban los romanos y que los niños podrán bailar y expresarse de forma libre según lo que les sugiera.

6.7.6. Rincón de la Experimentación.

En este caso el espacio de este rincón estará en el patio que se encuentra fuera del aula para hacer más dinámicas y divertidas las actividades. Aquí podrán observar directamente la utilidad de los objetos de los que hemos hablado anteriormente y probar ellos mismos estas experiencias. Es una forma de recoger conocimientos de han aprendido en clase y llevarlos a la práctica.

Actividad:	El acueducto.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar y ver algunas construcciones romanas como los acueductos. • Conocer la utilidad que tenían. • Experimentar con nuevos elementos y materiales.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Corcho. • Cola. • Agua. • Pintura acrílica.

⁹ Anexo 9: Instrumentos musicales romanos.

Desarrollo:	El educador situará en el rincón una maqueta de un acueducto hecho con corcho reciclado de otras actividades. En un principio les mostrará cómo los romanos lo utilizaban para llevar agua de un sitio a otro. Echando con un vaso una pequeña cantidad de agua sobre el conducto que hemos dejado en el acueducto para que caiga por el otro extremo a un cubo que situaremos allí para evitar tirarla al suelo. Los niños observarán cómo viaja a través de él y luego podrán ser ellos mismos quienes la arrojen.
--------------------	--

Actividad:	Somos arqueólogos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar cómo trabajan los historiadores. • Utilizar nuevos espacios que ofrecen oportunidades de aprender. • Empezar a reconocer objetos de la época histórica trabajada. • Mostrar curiosidad e interés por explorar e investigar.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Arenero. • Objetos variados. • Palas, cubos y rastrillos.
Desarrollo:	Puesto que disponemos en el patio de un pequeño arenero, antes de comenzar la sesión en educador habrá enterrado una serie de objetos como un vaso de arcilla, una cuerda, un peine, vasijas o figuras, como en las excavaciones arqueológicas. Los niños se meterán en el rol de arqueólogos aventureros que buscan tesoros, y con sus cubos y sus palas, tendrán que desenterrar algunos de los objetos escondidos.

6.7.7. Rincón del Juego Simbólico.

A esta edad al niño le gusta imitar y adquirir diferentes roles, lo que le permite el uso de la creatividad e imaginación. En este rincón se procurará proporcionar mayor libertad al niño para que juegue y experimente. El maestro puede motivarle mucho ambientando el espacio en el que trabajarán y proporcionándole utensilios para que pueda meterse en el papel como disfraces, telas, o mobiliario que le sirva para su juego.

Actividad:	Viaje imaginario a Uxama.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Representar personajes y roles relacionados con la época romana. • Utilizar la imaginación y fomentar la creatividad. • Ambientar el espacio en relación el tema tratado. • Desarrollar la capacidad simbólica.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Telas y sábanas. • Disfraces. • Cartón, cartulina papel se plata. • Pintura.
Desarrollo:	El maestro puede comenzar motivando a los alumnos con un escenario que represente un foro romano. Se pueden utilizar telas o cartón pintado para recrear algunos escenarios de aquella época. Al igual que la ambientación, se pueden elaborar o traer objetos para que se disfracen como sábanas, que nos servirán de togas, espadas y escudos elaborados con cartón y papel de plata o cintas para colocarlas en el pelo. Pero un requisito imprescindible de este rincón será el uso de la imaginación, así nos convertiremos en habitantes de Uxama por un día.

6.8. TEMPORALIZACIÓN.

Todas las actividades se realizarán en la semana concretada con la educadora, con tiempo suficiente para que todos los alumnos pasen por cada rincón planificado. La duración establecida para cada uno de los rincones será de cincuenta minutos, pudiendo flexibilizar el tiempo en función de la actividad que se vaya a realizar en ese rincón o de la disposición de espacio o materiales necesarios para llevarlo a cabo.

El periodo que se dedica a las tareas depende de las circunstancias, interés y motivación del alumnado, aspecto esencial para conseguir un aprendizaje significativo. Por ello, está abierto a cambios y modificaciones y se tienen en cuenta los imprevistos que puedan surgir (Trueba, 2000).

La visita al museo arqueológico se ha realizado anteriormente de poner en marcha la propuesta de los rincones. Después se realiza la asamblea porque es el comienzo de la exposición de la nueva metodología y rutina que llevarán a cabo los alumnos ese día. Se ha programado para comenzar después de las vacaciones de Semana Santa de manera que las

actividades las realizaré durante la semana del 19 al 23 de Mayo de 2014. Anteriormente se hace la petición y reunión del material necesario el martes 13 y miércoles 14 de Mayo de 2014.

Durante los días previos se hará hincapié en indagar cuáles son los conocimientos previos de nuestros alumnos y saber qué les gustaría aprender sobre la cultura romana, para preparar materiales adecuados que les faciliten las respuestas a sus preguntas, de manera que este tiempo nos sirva principalmente para documentarnos y poder empezar a trabajar sobre ella posteriormente, a partir de lecturas de cuentos, visionado de películas, visitas a museos, etc.

Las actividades se realizan en pequeños grupos de cuatro o cinco alumnos y se organizará de manera que se pueda aprovechar el máximo tiempo posible. Así como los espacios comunes y los materiales que van a ser utilizados ese día, que serán preparados previamente y solicitados en el centro para evitar que coincida con el horario de uso que tienen otras aulas.

6.9. EVALUACIÓN.

6.9.1. Qué evaluar:

- *Niños*: Se evaluará su progreso; si participa en las actividades; si consigue los objetivos marcados; relaciones interpersonales que establece; cumplimiento de las normas; su autonomía; iniciativa por parte de los niños.
- *Educadores*: Si mi actuación ha sido la adecuada, si el vocabulario ha sido el adecuado, si las actividades han sido bien planificadas, la relación con los niños.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Se han logrado los objetivos marcados.	
El cumplimiento de las normas es adecuado.	
Permite el desarrollo de la autonomía del niño.	
Muestran cierto grado de iniciativa.	
Se observa un progreso con respecto a los conocimientos iniciales.	
La forma de ofrecer las actividades ha sido motivadora.	
Se han encontrado dificultades a la hora de	

planificar.	
La relación y la interacción con los alumnos han sido buenas.	
He adaptado mi vocabulario a su nivel de comprensión.	

Fuente: Elaboración propia.

6.9.2. Cómo evaluar:

- La evaluación la realizaré a través de la observación directa, apoyándome en una serie de instrumentos para evaluar a los niños y mi propia actuación. En este caso he realizado una evaluación general de la clase, no una individualizada de cada niño, en la que he tenido algunos aspectos a tener en cuenta para poder reflexionar después de mi actuación en el aula.

Valorar y evaluar el trabajo por rincones es una tarea más difícil para el maestro que con otras metodologías. Por ello es bueno que primero se establezcan una serie de pautas que se quieren observar y haciendo nuestras anotaciones en una pequeña libreta o diario:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Todos los niños han pasado por los rincones.	
Cuáles les han resultado más interesantes.	
Los rincones han servido para el aprendizaje de historia.	
Las actividades permitían cierta flexibilidad en su realización.	
Se han creado conflictos o problemas durante su realización.	
Los rincones han permitido la espontaneidad e iniciativa del niño.	
La ambientación histórica del aula ha sido correcta.	
Los recursos y materiales del aula han sido suficientes.	
El vocabulario en relación a la etapa histórica	

trabajada ha resultado difícil.	
Ha habido motivación o interés hacia la propuesta	
Se han logrado los objetivos y la finalidad de la propuesta.	

Fuente: Elaboración propia.

Mediante esta tabla he realizado mis observaciones para evaluar el resultado al llevar a cabo la propuesta planificada y considerar el éxito o el fracaso de la metodología y valorar la posibilidad de enseñar historia desde la etapa preescolar.

6.9.3. Cuándo evaluar:

- Evaluación inicial: Partiré de las características individuales de cada niño conociendo sus conocimientos previos.
- Evaluación formativa: Será continua y sistemática, durante la realización de las actividades.
- Evaluación final: Donde observaré los resultados obtenidos. Esta parte de la evaluación es muy importante, ya que de ella podré obtener información relevante para tener en cuenta los aspectos positivos, negativos, cosas que son necesarias modificar, eliminar, concretar, añadir, etc.

7. CONSIDERACIONES FINALES

Después de haber llevado a cabo la propuesta en el aula de 5 años he realizado una reflexión acerca de mi actuación y la acogida por parte de los niños en la que he respondido a todas las cuestiones que me he planteado en el cuadro de evaluación que elaboré antes de poner en práctica la sesión.

Durante la primera sesión hice una asamblea con los niños para saber qué conocimientos previos tenían acerca del centro de interés que íbamos a tratar durante las próximas semanas, los romanos. La visita previa al museo arqueológico la semana anterior a realizar la propuesta fue de gran ayuda porque los niños ya estaban situados en el contexto que se quería abordar. Al formular preguntas como ¿sabíais quiénes eran los romanos? ofrecían respuestas un poco confusas pero que no se alejaban mucho del concepto real como “eran luchadores que tenían espadas”, “no tenían juguetes y televisión” o “hacían monedas con un martillo”. Como pude observar todas estas afirmaciones eran ciertas porque las habían vivido en la excursión, pero no lo relacionaban con una época histórica, simplemente recordaban lo que habían visto. A pesar de ello todos respondían de forma activa e incluso intentaban participar más de uno al mismo tiempo.

Para delimitar los rincones no tuve que hacer un cambio excesivo en el mobiliario del aula y la distribución de los espacios porque algunos ya estaban presentes en el aula a pesar de que no trabajen con esta metodología. A la hora de ambientarlos conté con la ayuda de otros profesores que disponían de algunos materiales que me podían servir. Todos los materiales los preparé y los fui llevando el centro los días previos porque tenía que acordar con la profesora la forma de planificarlo y cómo iba a llevarlo a cabo al tener ella sus propias clases y su horario de actividades que debían realizar. Por ello, no todas las actividades pidieron realizarse tal y como estaban planeadas, pero sí que pude disponer de los 50 minutos para cada sesión aunque en algunas ocasiones el tiempo no fue suficiente. También conté con la ayuda de otras dos educadoras de prácticas en el centro, aunque muchos de los rincones no tenían actividades dirigidas, necesitaban cierta orientación por parte de los educadores para presentarlas y ejemplificar lo que tenían que hacer en aquel lugar. Las familias también participaron en la búsqueda de algún material necesario como la búsqueda de algún cuento para organizar el rincón de la biblioteca.

Todos los niños pasaron por cada rincón y no surgieron grandes conflictos excepto alguna pelea o desorden en los grupos de trabajo asignados, pero enseguida se solucionó cuando les daba una llamada de atención. La mayoría de las actividades que he realizado se han llevado a

acabo de forma grupal y alguna otra individualizada intentando que no fueran demasiado dirigidas.

A la hora de explicar las actividades he usado un vocabulario bastante adecuado aunque en ocasiones el tema a exponer era algo complicado, explicando por pasos lo que tenían que hacer, sin pasar al siguiente hasta que todos lo habían comprendido. Para explicar alguna palabra difícil de entender utilizaba símiles o usaba una palabra diferente apoyándome en dibujos o imágenes así como en la escritura.

Sin duda uno de los rincones que más les ha gustado o llamado su atención fue el rincón de la experimentación, sobre todo porque les permitía salir del aula, con lo que trabajaban en otro lugar y el juego, que les permitía meterse en el rol de arqueólogos, fue muy entretenido y fascinante para ellos. Otra de las actividades por la que mostraron más interés fue el rincón del juego simbólico, les gustó mucho poder disfrazarse y tener la libertad de jugar, aunque como vi en algunas ocasiones se salían del rol de romanos y hacían juegos de “papás y mamás”.

Entonces respondiendo a la cuestión formulada desde el comienzo de este trabajo: ¿se puede enseñar Historia en Educación Infantil? La respuesta es sí, y creo que es un contenido muy interesante a trabajar y, aunque se ha planteado una propuesta para abordar la época romana por la cercanía geográfica del tema y la tradición local que existe, es posible trabajar de manera similar cualquier otro periodo histórico. Tenemos un patrimonio histórico y cultural que puede ser una herramienta útil para la enseñanza de la historia, que permite al alumnado entrar en contacto con elementos del pasado que están presentes en su vida cotidiana. Las salidas que organizan los colegios a museos, así como las excursiones suponen para niños y niñas una gran motivación y propiciarán el aprendizaje de indagación y descubrimiento.

Creo que el hecho de abordar un tema histórico, a pesar de la dificultad que conlleva, les ha motivado mucho, porque como ya comenté anteriormente el juego simbólico es uno de los recursos metodológicos por excelencia para abordar esta temática, como ya hemos comprobado, así como indagar sobre la historia a partir de diversas fuentes, por mencionar sólo algunos de los recursos a nuestro alcance. Además esto les ha permitido convertirse por una semana en los personajes que aparecen en los libros, porque creo que la literatura puede acercarles a lugares y tiempos lejanos a su propia experiencia.

Puesto que las nociones temporales no son innatas en el niño, sino que tienen que adquirirlas podemos empezar a trabajarlas en Educación Infantil si los contenidos y la forma de tratarlo es adecuada. Según exponen Miralles y Rivero (2012), podemos decir que, si bien el tratamiento del tiempo en Educación Infantil generalmente se trabaja a partir de las rutinas

diarias y vivencias personales (como cumpleaños, vacaciones, estaciones, etc.), el aprendizaje de contenidos históricos tiene cabida en esta etapa.

Podemos concluir diciendo que enseñar Historia a través de rincones no es una tarea fácil y requiere mucho tiempo y planificación por parte del profesor, en parte debido a la escasa información y experiencias que encontramos para abordar el tema o la cantidad de recursos que se necesitan para poder realizarlo. Después de todo, creo que los resultados fueron buenos y al preguntar nuevamente a los niños, por supuesto no te dirán una fecha concreta ni cuantos años hace que vivieron, pero conocen características y vocabulario de una civilización lejana a sus conceptos temporales y fuera del contexto cercano que ellos conocían hasta entonces.

Es un primer acercamiento para comenzar a entender y preguntarse por el mundo que les rodea, siendo un objetivo que creo que se ha logrado al llevar a cabo esta propuesta. Se pretende que se cree un interés y una curiosidad por la sociedad que rodea al niño, que empiece a preguntarse no solo por lo que es más cercano, sino que vaya más allá, que empiece a cuestionarse sus orígenes o las manifestaciones de otras culturas ya desaparecidas que han llegado hasta nosotros y que forman parte de nuestro legado.

8. LISTA DE REFERENCIAS.

REFERENCIAS LEGALES

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, por la que se regula el sistema educativo español.
DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abarca Mora, S. (2007) La teoría del desarrollo infantil de Jean Piaget. En S. Abarca Mora. <i>Psicología del niño en edad escolar</i> (pp. 59-78). San José, Costa Rica: Editorial EUNED.
Carreras de Alba, M. R., Navarro Guzmán, J.I. y Martín Bravo, C. (2010). El juego en Educación Infantil y Primaria. En J.I. Navarro Guzmán, y C. Martín Bravo, (coord.). <i>Psicología de la educación para docentes</i> (pp. 111-132). Madrid: Ediciones Pirámide.
Carretero, M., Pozo J.S., Asensio M. (1989.). <i>La enseñanza de las ciencias sociales</i> . Madrid: Visor.
Cooper, H. (2002). <i>Didáctica de la historia en la Educación Infantil</i> . Madrid: Morata.
Díez Navarro, C. (1995). <i>La oreja verde de la escuela. Trabajo por proyectos y vida cotidiana en la escuela infantil</i> . Madrid: Ediciones de la Torre.
Dinello, R., Llanos, M., Reyes, Vicarioli, G., Zeledón, E. y otros. (1988). <i>Juego y Desarrollo: Un canto a la libertad</i> . Bogotá, Colombia: Nueva Gente.
Fernández Piatek. (2009). El trabajo por rincones en el aula de Educación Infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. <i>Revista Digital</i> , 15, pp. 1-8.
Jiménez Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. <i>Revista Digital</i> , 14, pp. 1-9.
Laguía, M.J. y Vidal, C. (2001). <i>Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)</i> . Barcelona: Graó.
López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. <i>Revista Autodidacta</i> , 3 (1), pp. 19-37.
Martín Torres, J. (2008). Organización y funcionamiento de rincones en Educación

Infantil. <i>Revista Digital</i> , 13, pp. 1-15.
Miralles Martínez, P. y Rivero Gracia, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de historia en Educación Infantil. <i>REIFOP</i> , 15 (1), pp. 81-90.
Nemirovsky, M (coord.), Armas, D., Cosío M. J., Otros. (2009). <i>Experiencias escolares con la lectura y la escritura</i> . Barcelona: Graó.
Pérez Egea, E.; Baeza Verdú, M. C. y Miralles Martínez, P. (2008). El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil. <i>Revista Iberoamericana de Educación</i> , 48 (1), pp. 1-10.
Rivero Gracia, M.P. (2011). <i>Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil</i> . Zaragoza: Mira Editores.
Sardans, M. y Serra, J. (2002). Una experiencia de historia en educación infantil: En tiempos de los castillos. En P. Benejam, et alt. <i>Las ciencias sociales: concepciones y procedimientos</i> . Barcelona: Graó, pp. 59-72.
Trepat, C. A. (1998). <i>El tiempo y el espacio en la didáctica de las Ciencias Sociales</i> . Barcelona: Graó.

PÁGINAS WEB.

Avila Listan, S (2000). “Reflexión sobre la importancia del juego en Educación Infantil”. <i>De rincón en rincón revista digital</i> . Disponible en: http://www.infantil.profes.net/apieaula2.asp?id_contenido=58866 [Consultado el 13 de Julio de 2014]
Miralles Martínez, P. y Rivero Gracia, M.P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. <i>Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del profesorado. REIFOP</i> . 15 (1) pp. 81-90. Disponible en: http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/133779829310.pdf [Consultado el 10 de Julio de 2014]
Isabel M. Educa-recursos. Disponible en: http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-5-la-civilizacion.html [Consultado el 9 de Julio de 2014]

9. ANEXOS