



Universidad de Valladolid

**“REINOS DIGITALES: TRABAJO POR
PROYECTOS Y USO DE LAS TIC EN LA
CREACIÓN DE MATERIALES Y EL
APRENDENDIZAJE DE LA EDAD MEDIA EN
EDUCACIÓN INFANTIL”**

SONIA DIEZ GONZÁLEZ

TUTORA: ANA ISABEL SIERRA CASAS

Valladolid, 2025.

A mis padres, por apoyarme siempre incondicionalmente, por inculcarme el valor del esfuerzo y por ser un ejemplo constante de dedicación y sacrificio.

A mi pareja, por su paciencia infinita, su apoyo inquebrantable y por creer en mí incluso en los momentos en que yo dudaba.

A mis amigos, por apoyarme siempre, por sus buenos consejos y por acompañarme en este camino académico que hoy finaliza.

A mi tutora, por haber sido mi guía durante todo este proceso, por su cercanía y por convertir este TFG en una verdadera oportunidad de aprendizaje.

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en la aplicación de metodologías activas en la etapa de Educación Infantil, en concreto en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), y especialmente en el uso pedagógico de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). En primer lugar, se profundiza en el fundamento teórico de esta metodología, destacando cómo ayuda a contribuir el desarrollo integral del alumnado al fomentar distintas habilidades como la creatividad, la cooperación o la autonomía. A continuación, se presenta una propuesta de innovación práctica titulada “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”, diseñada para acercar a los niños/as a los contenidos de la Edad Media a través de herramientas digitales interactivas.

Este proyecto se implementó en el colegio “Amor de Dios” de Valladolid, y tuvo como eje el uso de recursos tecnológicos como tabletas, pizarras digitales y códigos QR para facilitar un aprendizaje vivencial. Las actividades propuestas estuvieron adaptadas al contexto del grupo, promoviendo el trabajo en equipo y la participación individual. El diseño incluyó criterios de evaluación específicos, atención a la diversidad y una estructura flexible para responder a las necesidades de cada alumno/a. A través de esta experiencia se demuestra que el ABP, complementado con TIC, no solo estimula el aprendizaje activo y significativo, sino que además favorece el desarrollo de competencias clave y mejora la calidad del proceso educativo desde una perspectiva inclusiva e innovadora.

Palabras clave: ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), Educación Infantil, TIC, metodologías activas, creatividad, inclusión, innovación educativa, competencias clave.

ABSTRACT

This Final Degree Project explores the use of active teaching approaches in Early Childhood Education, focusing specifically on PBL (Project-Based Learning) and the instructional use of ICT (Information and Communication Technologies). The first section provides a theoretical framework for PBL, highlighting how it supports the comprehensive development of young learners by fostering creativity, autonomy, and cooperative learning.

Following the theoretical section, a practical innovation proposal is presented under the title "*Digital Kingdoms: Project-Based Work and the Use of ICT in the Creation of Materials and Learning about the Middle Ages in Early Childhood Education*". This initiative was created to bring medieval content closer to children through interactive digital tools and playful learning experiences that stimulate curiosity and imagination of students.

The project was carried out at the "Amor de Dios" School in Valladolid. It is focused on using digital resources such as tablets, interactive whiteboards, and QR codes to encourage an engaging and experiential learning process. The activities were developed with the group's context in mind, promoting both teamwork and personal involvement in each session.

The proposal included specific assessment strategies, attention to student diversity, and a flexible structure to meet a wide range of educational needs. Based on the outcomes, combining PBL with ICT results in more meaningful learning. It also contributes to the development of essential skills while enhancing the overall educational experience.

Ultimately, this project illustrates how innovative methodologies, and digital tools can transform the classroom into a more inclusive, dynamic, and motivating environment for early learners.

Keywords: Project-based learning, Early Childhood Education, ICT (Information and Communication Technologies), active methodologies, creativity, inclusion, educational innovation, key competencies.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	10
MARCO TEÓRICO	13
3. 1. DEFINICIÓN Y COMPONENTES Y ANTECEDENTES.....	13
3.2. IMPORTANCIA Y REPERCUSIÓN	14
3.3. EXPERIENCIAS PREVIAS	17
OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL PROYECTO	19
PROPUESTA DE INNOVACIÓN: “REINOS DIGITALES: TRABAJO POR PROYECTOS Y USO DE LAS TIC EN LA CREACIÓN DE MATERIALES Y EL APRENDENDIZAJE DE LA EDAD MEDIA EN EDUCACIÓN INFANTIL”	20
5.1 PLANTEAMIENTO INICIAL.....	20
DESCRIPCIÓN DE CONTEXTO Y PARTICIPANTES.....	20
DEFINICIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	21
5.2 PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN	24
OBJETIVOS.....	24
METODOLOGÍA.....	33
CRONOGRAMA	33
RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES.....	36
PROPUESTA Y DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES	37
5.3 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	52
IMPACTO EN EL ALUMNADO	52

IMPACTO EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA	53
RÚBRICAS DE EVALUACIÓN PARA LA PROPUESTA	54
5.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	56
DISCUSIÓN	57
CONCLUSIONES	59
DIFICULTADES DEL PROYECTO	61
FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN/ TRABAJO	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	70
ANEXO 1: FOTOGRAFÍAS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA	70

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se enmarca en la innovación educativa, en concreto en el ámbito de la Educación Infantil. En este contexto, la presente propuesta se centra en analizar el trabajo por proyectos en esta etapa, prestando especial atención al uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, este trabajo se divide en dos partes bien diferenciadas: la primera, centrada en la investigación del proyecto, y la segunda, enfocada en la presentación del proyecto de innovación en sí.

En cuanto al interés por este tema, surge de la reflexión acerca de la propia práctica docente, así como de la necesidad de explorar estrategias innovadoras que favorezcan el desarrollo infantil y de analizar un entorno educativo cada vez más digitalizado.

El enfoque pedagógico basado en el trabajo por proyectos impulsa un aprendizaje tanto dinámico como participativo. Así, cuando este enfoque se combina con el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), no solo permite la elaboración de materiales didácticos y la optimización de la gestión en el aula, sino que también se consolida como una herramienta clave para favorecer tanto el aprendizaje individual, como el colaborativo fomentando la construcción conjunta del conocimiento, con el objetivo de mejorar la labor docente y de enriquecer la experiencia educativa.

Aunque desde hace años docentes y pedagogos han promovido metodologías más innovadoras que las tradicionalmente utilizadas en las escuelas, es en la actualidad cuando el interés por transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha intensificado. Una gran parte del profesorado siente la necesidad de cambiar, explorando y aplicando nuevas metodologías entre las que se destacaría el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). Este tipo de aprendizaje se define como una metodología educativa centrada en tareas que se desarrollan a través de un proceso colaborativo entre los participantes, con el fin de obtener un producto final. A diferencia de los métodos tradicionales, el ABP comienza con una pregunta o un problema específico que los alumnos/as deben resolver a través de la realización de un proyecto, promoviendo de esta forma la investigación y la creación conjunta de conocimiento. A su vez, se destaca que tanto la enseñanza como el aprendizaje en este enfoque se enmarcan dentro del concepto de "aprendizaje activo".

Respecto al marco legal vigente en nuestro país, la LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación publicada el 30 de diciembre de 2020)

establece entre sus principios pedagógicos que, “*con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad*” y precisamente estos son algunos de los beneficios que aporta el enfoque ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos).

La etapa de Educación Infantil marca el comienzo del proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente, tal como se establece en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea del 22 de mayo de 2018. Estas competencias han sido adaptadas en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil en concordancia con los principios y fines del sistema educativo. Estas competencias son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística; competencia plurilingüe; competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia en conciencia y expresión culturales y, por último, la competencia que se explicará a continuación, la competencia digital.

En relación con la importancia de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del currículum educativo, una de las competencias especialmente vinculada con las TIC, es la competencia digital. Ésta, explica que en esta etapa se da inicio al proceso de alfabetización digital, el cual incluye el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de distintos medios digitales, promoviendo así un uso seguro y responsable de todas estas herramientas. Asimismo, su integración en las actividades, experiencias y materiales educativos puede potenciar la motivación, la comprensión y el avance en el aprendizaje del alumnado.

A su vez, cabe destacar que el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) se integra perfectamente con el uso de las nuevas tecnologías, ya que brinda a los estudiantes la oportunidad de emplear distintas herramientas digitales, por ejemplo, para investigar o trabajar en equipo. De esta manera, la integración de las tecnologías en estos proyectos permite ampliar las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es esencial recordar que su uso en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) debe funcionar únicamente como una herramienta de apoyo y no ser el objetivo principal. Así, es fundamental que los estudiantes aprendan a manejar estas tecnologías de una manera adecuada y efectiva,

además de contar con espacios adecuados donde puedan explorarlas y experimentar con ellas con el fin de lograr un aprendizaje significativo.

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, resulta cada vez más necesario proponer nuevas alternativas, ideas y experiencias innovadoras para el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como para el uso de las tecnologías de la información. En este sentido, el ABP ofrece múltiples beneficios para los estudiantes, ya que les permite desarrollar tanto habilidades cognitivas como la creatividad, el pensamiento crítico o la resolución de problemas. Asimismo, fortalece las competencias socioemocionales, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la responsabilidad personal de cada niño/a, además de estimular su motivación e interés abordando temas importantes y significativos para ellos.

Hoy en día, el desarrollo tecnológico ha favorecido la aplicación de metodologías activas y significativas, como el ABP, en las aulas de Infantil, permitiendo la integración de la tecnología en este ámbito educativo. En este contexto, impulsa el uso de herramientas digitales como recursos para la investigación, la comunicación y la presentación de proyectos. Se ha demostrado que la incorporación efectiva de la tecnología en los procesos pedagógicos contribuye al aprendizaje tanto de los estudiantes con bajo rendimiento como de aquellos con alto rendimiento, facilitando la adquisición de conocimientos en un entorno de aprendizaje basado en proyectos (Erstad, 2002).

El ABP también se implementó en la Educación Infantil de Italia, particularmente en Reggio Emilia, donde el pedagogo Loris Malaguzzi impulsó un enfoque en el que los niños/as aprenden a través de proyectos colaborativos, promoviendo la observación, la experimentación.

De esta forma, el método del ABP en Educación Infantil se basa en una serie de principios fundamentales que respaldan el motivo por el que se recomienda llevar a cabo este tipo de metodología:

En primer lugar, el ABP parte de los intereses y necesidades del alumno/a, permitiendo que los proyectos estén estrechamente relacionados con su entorno, experiencias e inquietudes, favoreciendo así su motivación y participación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En segundo lugar, incorpora un enfoque globalizador, ya que los proyectos integran contenidos y competencias de diversas áreas del conocimiento, como

el lenguaje, las ciencias, las matemáticas, las artes o la cultura. De esta manera, se busca que los niños/as establezcan conexiones entre diferentes temáticas y adquieran conocimientos de forma contextualizada. Asimismo, el método de proyectos promueve el aprendizaje significativo, es decir, aquel que resulta relevante y comprensible para los alumnos/as. A través de esta metodología, los estudiantes construyen su propio conocimiento, vinculando los nuevos aprendizajes con sus experiencias previas y aplicándolos en situaciones de la vida cotidiana.

En resumen, el método de proyectos en Educación Infantil se basa en el desarrollo de proyectos de aprendizaje que responden a los intereses y necesidades del alumno/a, con un enfoque globalizador y centrado en el aprendizaje significativo. Además, fomenta la participación activa y la evaluación formativa, con el objetivo de potenciar el desarrollo integral de los niños potenciando sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales (Handrianto & Rahman, 2019).

Del mismo modo, el trabajo por proyectos ofrece numerosos beneficios para el alumnado. Uno de ellos es la autogestión del aprendizaje. Promover el aprendizaje autónomo resulta fundamental, ya que, al enfrentar problemas y situaciones de manera colaborativa e independiente, los estudiantes desarrollan la capacidad de gestionar su propio conocimiento. Además, este enfoque les permite reconocer tanto sus propias habilidades como las de sus compañeros/as.

Otro de los beneficios que tiene esta metodología es el aumento en la independencia del alumnado. El trabajo autónomo permite que el estudiante asuma actividades que debe completar de manera puntual desde casa. Esto le ayuda a desarrollar disciplina, compromiso y una mayor participación en su proceso de aprendizaje.

A su vez, promueve tanto el trabajo autónomo como el colaborativo, con el objetivo de ofrecer experiencias de aprendizaje transversales. Desarrollar autonomía es fundamental para la vida, y esta metodología resulta realmente efectiva para fortalecer esta habilidad.

Otro de sus grandes ventajas es el impulso de la autocritica. Este enfoque incentiva a los estudiantes a analizar su propio trabajo con objetividad, ayudándolos a reconocer áreas de mejora, aprender de sus errores y progresar en un proceso de mejora continuo. Esta habilidad trasciende lo académico, favoreciendo el crecimiento personal

necesario para enfrentar los diversos retos de la vida real.

Por otro lado, también es ideal para estimular la creatividad. Así, impulsa la creatividad al desafiar a los estudiantes a idear y diseñar soluciones innovadoras para distintos problemas. Si bien la investigación es clave en esta metodología, el pensamiento original y la generación de ideas resultan esenciales para poder alcanzar una solución efectiva. Además, las actividades suelen incluir la creación de videos, maquetas y otros recursos que requieren un alto nivel de creatividad.

De la misma manera, también responde a la diversidad. En el aula conviven estudiantes con distintas habilidades y niveles intelectuales, por lo que este enfoque es especialmente útil, ya que reconoce esta diversidad y favorece el desarrollo de todo el alumnado. A través del trabajo colaborativo, se genera una interdependencia positiva: los alumnos/as más avanzados comprenden la importancia de su rol en el equipo y valoran las contribuciones de sus compañeros mientras que aquellos con más dificultades encuentran oportunidades para fortalecer sus habilidades y enriquecer su proceso de aprendizaje mediante el intercambio cognitivo.

Además de todo esto, también sitúa al alumnado en contextos reales. Dado que el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) se centra en problemáticas del mundo real, permite a los estudiantes desarrollar una mayor conciencia sobre su entorno. Esto los prepara para asumir roles de liderazgo en la sociedad y el mundo. A través de esta metodología, no solo se fortalecen habilidades cognitivas, sino que también se enseña a los alumnos a aplicar sus conocimientos de manera efectiva para enfrentar situaciones reales en el futuro.

Por último, también ayuda a desarrollar habilidades y competencias transversales, ya que incorpora diversas estrategias y herramientas que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos de distintas áreas de manera simultánea. Esta metodología pone en el centro las necesidades y fortalezas de cada alumno/a, asegurando que las habilidades y conocimientos adquiridos sean realmente útiles para su desarrollo integral y su preparación para el futuro.

En definitiva, este enfoque es innovador y efectivo, ya que se adapta a las necesidades y contextos de todos los estudiantes. Su enfoque integral abarca diversas dimensiones del conocimiento y combina el trabajo autónomo con la colaboración, fomentando un aprendizaje más significativo.

MARCO TEÓRICO

3. 1. DEFINICIÓN Y COMPONENTES Y ANTECEDENTES

El ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) es una metodología educativa donde se pone al alumno/a en el centro del proceso de aprendizaje, fomentando su participación activa y el desarrollo de distintas habilidades a través de la elaboración de proyectos. De esta manera, el alumno/a se convierte en el principal protagonista de su propio aprendizaje.

En cuanto a su definición, también es conocido en inglés como PBL (Project-Based Learning) y se describe como un modelo educativo en el que los estudiantes participan activamente, planifican, ejecutan y evalúan procesos que tienen aplicaciones prácticas que van más allá del aula (Harwell, 1997; Martí, 2010).

Por último, la presente definición del ABP lo describe como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades y actitudes son fundamentales. En este enfoque, un grupo reducido de estudiantes se reúne con la guía de un tutor para analizar y resolver un problema específico, seleccionado o diseñado con el propósito de alcanzar determinados objetivos de aprendizaje (ITESM, 2004, p. 4).

En cuanto a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), son herramientas, medios y canales que permiten procesar, almacenar, sintetizar, recuperar y presentar información de diversas formas. Además, contribuyen a satisfacer las necesidades de la sociedad y no producen cambios inmediatos en el aprendizaje ni garantizan por sí solas la innovación educativa. Así, son consideradas el método o estrategia didáctica, junto con las actividades planificadas, que determina y fomenta el tipo de aprendizaje que se desarrolla, ya sea por recepción, descubrimiento u otro enfoque.

Por otro lado, es importante destacar que deben utilizarse tanto como herramientas de apoyo para el aprendizaje de las distintas materias del currículo, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en las TIC. De este modo, pueden emplearse tanto para buscar, consultar y crear información como para interactuar y comunicarse con los demás. Así, deben emplearse en el aula tanto para el trabajo

individual como para fomentar el aprendizaje colaborativo entre grupos de estudiantes. En definitiva, su uso no debe diseñarse como una actividad independiente del proceso de enseñanza, sino integrarse plenamente en él.

En concreto en el ámbito de la Educación Infantil, las TIC abarcan un conjunto de herramientas tecnológicas diseñadas para gestionar y transmitir información, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje desde los primeros años de vida de los niños/as, incluyendo dispositivos y aplicaciones que les permiten interactuar de una manera activa y dinámica con la información. Según la definición de Julio Cabero (1998), las TIC son “*aquellos instrumentos técnicos que giran en torno a la información ya los nuevos descubrimientos*” (p.197). A partir de esto, podemos afirmar que prácticamente cualquier dispositivo tecnológico que tengamos en casa o llevemos en el bolsillo puede considerarse una nueva tecnología. Ahora que el término está claro, podemos decir con seguridad que nuestro día a día depende de distintas tecnologías que nos ayudan a comunicarnos, organizarnos e informarnos. Hoy en día, quien no tiene conocimientos digitales o habilidades para usar estas herramientas corre el riesgo de quedarse atrás y ser considerado analfabeto digital (Moreno-González, 2019). Por ello, es fundamental que los estudiantes aprendan a adaptarse a estos cambios para poder seguir el ritmo del mundo actual.

3.2. IMPORTANCIA Y REPERCUSIÓN

Las nuevas tecnologías juegan un papel esencial en la sociedad actual, que está inmersa en una era donde la información y la comunicación son protagonistas en la vida cotidiana. Estas herramientas no solo facilitan diversas actividades, sino que también mejoran la forma en la que las personas interactúan con su entorno en distintos ámbitos. Su uso promueve una integración más eficiente en la sociedad y genera cambios significativos en múltiples aspectos de la vida diaria, transformando la manera en que las personas se comunican, trabajan y acceden a la información.

Desde una perspectiva social, la educación desempeña un papel fundamental al proporcionar a las personas las herramientas y recursos necesarios para contribuir al desarrollo de su entorno. Con la incorporación de nuevas tecnologías en este ámbito, surge la necesidad de investigar y crear nuevas estrategias para facilitar la transmisión del conocimiento (Gámez, 2000).

Desde este punto de vista, es fundamental contar con un docente verdaderamente comprometido con su labor educativa, capaz de adaptarse a los cambios de su entorno y de involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Además, debe estar dispuesto a redefinir su rol en función de la innovación educativa. Por ello, es necesario que sus decisiones se basen en metodologías que le permitan diseñar programas ajustados a las habilidades y capacidades cognitivas de sus alumnos, favoreciendo así el máximo desarrollo de su potencial y garantizando un aprendizaje significativo (Riveros, 2002).

Estas tecnologías representan un cambio significativo en el ámbito educativo, ya que transforman las relaciones interpersonales, los métodos de difusión de la información y la manera en que se generan los conocimientos. Por ello, las instituciones educativas se ven en la necesidad de actualizarse constantemente. Desde un enfoque educativo, éstas deben promover cambios en la concepción de la enseñanza y en el diseño de sus proyectos pedagógicos, garantizando así una incorporación eficiente de las TIC en el proceso de aprendizaje.

El rol del docente en este contexto es clave, por lo que es fundamental brindarle el apoyo y la información adecuada sobre los nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje. Esto resulta esencial, ya que los niveles de conocimiento sobre el tema varían entre los propios docentes, lo que hace imprescindible proporcionarles las herramientas y la formación adecuadas para una integración efectiva de las nuevas metodologías en el aula.

En definitiva, el uso de las TIC en la educación responde a diversas razones fundamentales, entre ellas, la alfabetización digital del alumnado, asegurando que todos adquieran competencias básicas en su manejo; el aumento de la productividad, aprovechando las ventajas que estas tecnologías proporcionan y la innovación en las prácticas docentes, permitiendo la implementación de nuevas metodologías que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si nos centramos en el ámbito de la Educación Infantil, las TIC no representan un fin en sí mismas, sino un recurso para optimizar el aprendizaje. No se trata solo de utilizar dispositivos como proyectores o tablets, sino que lo verdaderamente importante es saber cómo emplear estas herramientas para mejorar la calidad educativa y enriquecer la experiencia de enseñanza, fomentando un aprendizaje más dinámico, interactivo y adaptado a las necesidades de los alumnos/as. Del mismo modo, estas herramientas pueden utilizarse en el hogar, no solo para reforzar los conocimientos adquiridos en la

escuela, sino también para fomentar el desarrollo de otras habilidades esenciales en la educación del niño/a.

En la actualidad, la Educación Infantil se considera una etapa clave, ya que sienta las bases para futuros aprendizajes en Primaria y Secundaria, además de fomentar la adquisición de valores y hábitos que influirán en el desarrollo de los niños/as. Por ello, la incorporación de las TIC en esta fase es parte del currículo académico y representa un objetivo fundamental para los centros educativos.

De este modo, las TIC aportan múltiples beneficios al alumnado, como fomentar la motivación por el aprendizaje de una manera más dinámica y divertida. Además, facilitan la cooperación entre los estudiantes para alcanzar metas en conjunto, contribuyendo al desarrollo motriz y mejorando la comunicación entre el docente y el alumno/a, haciéndola más fluida y cercana. Para lograr estos propósitos, el docente debe contar con conocimientos previos sobre el uso de las TIC, teniendo un papel fundamental como guía durante este proceso, ya que un uso inadecuado podría generar dificultades entre los alumnos/as y privarlos de los beneficios que estas herramientas ofrecen.

En cuanto a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), en la actualidad vivimos en una era digital en la que la habilidad más esencial que debe desarrollar el alumnado es la de aprender a aprender. Como resultado, el aprendizaje ha dejado de ser un proceso exclusivamente individual para convertirse en una construcción social. Del mismo modo, jamás se había visto un impulso tan fuerte como el actual para que los docentes integren las TIC en sus prácticas pedagógicas, esto es consecuencia del avance tecnológico y del aumento de la existencia de ordenadores, redes e Internet dentro de las instituciones.

El ABP ha sido desde hace tiempo una herramienta muy útil para los educadores y, en la actualidad, se ha convertido en un recurso fundamental para el aprendizaje tanto de los contenidos académicos como del uso adecuado de las TIC. Cuando utilizamos este método, el aprendizaje se enriquece significativamente gracias al intercambio de conocimientos entre compañeros de curso. Así, todos los estudiantes tienen la oportunidad y la responsabilidad de apoyar a sus pares en la comprensión y aplicación de las TIC para el desarrollo de sus proyectos.

En definitiva, gracias al ABP apoyado por las TIC, los estudiantes desarrollan habilidades para resolver problemas y llevar a cabo tareas, aprovechando de manera efectiva un conjunto de herramientas que potencian sus capacidades cognitivas. De esta forma, cualquier docente puede diseñar una actividad en forma de proyecto, orientándola

para que los alumnos/as utilicen adecuadamente las nuevas tecnologías. El objetivo que se plantea es fomentar y facilitar que tanto los alumnos/as como sus profesores/as utilicen las herramientas informáticas de manera más eficiente, aplicándolas en la realización de distintas tareas de investigación, así como en la redacción y presentación de las mismas.

Por otro lado, algunos docentes consideran que los estudiantes deben adquirir un conocimiento profundo sobre las herramientas informáticas antes de utilizarlas en el ABP. No obstante, este no es un requisito esencial y algunos maestros/as piensan que, con una comprensión básica de las TIC, los alumnos/as pueden emplearlas en el desarrollo de un proyecto. Esto no solo les motiva, sino que también les brinda un contexto práctico en el que aprenden y perfeccionan su uso, ya que el aprendizaje y la aplicación de estas herramientas se integran completamente en el proyecto que están trabajando los estudiantes.

3.3. EXPERIENCIAS PREVIAS

Como docentes, nuestra responsabilidad es guiar a los alumnos en el uso adecuado de estas herramientas, enseñándoles a manejarlas de manera didáctica e introduciéndolos en el empleo de recursos que faciliten su aprendizaje, complementando así otros materiales y estrategias educativas. *“Pertenecemos a la sociedad de la información y de la comunicación y, querámoslo o no, en ella nos ha tocado vivir y enseñar. Debemos de ser conscientes de la necesidad de educar a los niños en y con ellas”*. (Romero Tena, 2006).

Por ello, podrían destacarse algunos proyectos donde se trabaja con las TIC durante la etapa de Educación Infantil. Así, el primer proyecto que me gustaría comentar se llama “Sombras” y fue realizado con el alumnado del primer curso de la etapa de Educación Infantil (3 años). Este proyecto fue publicado el 12 de marzo de 2020 por la maestra del aula donde fue llevado a cabo, Salomé Recio Caride (maestra especialista en Educación Infantil y Primaria, doctora en Pedagogía y formadora en TIC y robótica aplicadas a la educación) y fue creado con el fin de que los niños/as comprendan el origen de las sombras y cómo se forman. Durante este proyecto los niños/as trabajaron con las TIC en todo momento realizando actividades como “programando al robot para encontrar la sombra”; “animales con realidad aumentada”; “sombras tras los códigos QR”; “hacemos sombras con chroma key” o “programando luz natural y luz artificial”, entre otras.

Asimismo, esta maestra tiene otros proyectos muy interesantes subidos a su blog de aula denominado “Infantul” donde muestra sus experiencias, proyectos y la metodología que utiliza dentro del aula con su alumnado. Así, otros de sus proyectos llamado “Internet”. Este fue llevado a cabo con los niños/as del tercer curso de Educación Infantil (5 años) y fue diseñado para que ellos comprendieran lo qué es realmente Internet y cómo puede utilizarse con fines educativos. Mediante la exploración y la investigación, fueron descubriendo diversas herramientas y aplicaciones adecuadas para distintos propósitos, fortaleciendo sus habilidades digitales de una manera didáctica y entretenida. A lo largo del proceso, no solo adquirieron nuevos conocimientos, sino que también demostraron su propio aprendizaje. Durante este proyecto los alumnos/as también trabajaron con las TIC en todo momento realizando actividades como “enviando un correo”; “buscador infantil” o “hacemos videollamadas”, entre otras.

Ainhoa De Lamo, docente en el Colegio Nuestra Señora de las Nieves en Madrid, también ha integrado las TIC en su aula del tercer curso de Educación Infantil (5 años) a través de la metodología de rincones. El proyecto se denomina “El monstruo de las palabras” y tiene como objetivo principal que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje construyendo sus conocimientos de forma activa. Este proyecto parte de la idea de que los niños/as de hoy se sientan más atraídos por dispositivos como móviles y tabletas que por herramientas tradicionales como lápices y gomas de borrar. Por ello, esta maestra decidió crear un rincón de lectoescritura interactiva que combina la tecnología y la enseñanza tradicional. En primer lugar, los estudiantes comienzan practicando la grafía de las letras con la ayuda del “monstruo de las palabras”, un personaje al que alimentan mediante actividades diseñadas para aprender la forma de las letras, para posteriormente con las tabletas del centro, escanear códigos QR en el aula que los llevarán a juegos, vídeos y textos para reforzar los fonemas. Por último, utilizan la aplicación “Plickers” para competir en gramática. A través de imágenes proyectadas en la pizarra digital, eligen la respuesta correcta sobre la escritura de las palabras, haciendo que el aprendizaje sea mucho más dinámico y entretenido para el alumnado.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL PROYECTO

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad proponer una manera innovadora de enseñanza sobre la Edad Media para ser aplicada en el alumnado del tercer curso de Educación Infantil, esta estrategia se basa fomentar el aprendizaje significativo del alumnado mediante el uso innovador de herramientas digitales interactivas, promoviendo la creatividad, la expresión personal, la competencia digital y el trabajo colaborativo en un entorno participativo y motivador.

A partir del objetivo principal, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Seleccionar y emplear herramientas digitales interactivas que permitan al alumnado comprender los conceptos de la Edad Media a través de experiencias visuales, auditivas y manipulativas, incentivando su curiosidad y creatividad.
2. Diseñar actividades que promuevan la creatividad y la imaginación de los niños/as, brindándoles la oportunidad de representar y expresar sus aprendizajes sobre la Edad Media.
3. Potenciar la participación activa y el trabajo en equipo mediante dinámicas basadas en el uso de las TIC, favoreciendo la interacción y la colaboración entre el alumnado en un entorno de aprendizaje compartido.
4. Elaborar un conjunto de actividades que potencien el desarrollo de la competencia digital del alumnado, promoviendo su inclusión, motivación y participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PROUESTA DE INNOVACIÓN: “REINOS DIGITALES: TRABAJO POR PROYECTOS Y USO DE LAS TIC EN LA CREACIÓN DE MATERIALES Y EL APRENDENDIZAJE DE LA EDAD MEDIA EN EDUCACIÓN INFANTIL”

5.1 PLANTEAMIENTO INICIAL

DESCRIPCIÓN DE CONTEXTO Y PARTICIPANTES

El centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria “Amor de Dios” es un centro educativo, mixto y de gestión privada, ubicado en la Calle Real de Burgos en el municipio de Valladolid, Castilla y León. Entre sus principales señas de identidad destacan la innovación educativa, la participación con las familias y la educación en valores. Estas señas de identidad se reflejan en distintos proyectos, tales como el PEC (Proyecto Educativo de Centro) o los proyectos de innovación educativa “Educación responsable” para promover la comunicación y mejorar la convivencia en los centros escolares, o “Metodología Singapur” para la enseñanza de las matemáticas. En relación con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) cuentan con el proyecto “One to One”. Este programa, creado en colaboración con Google y Edelvives, tiene como objetivo adaptar el aprendizaje y la competencia digital del estudiante a su entorno tecnológico.

Para llevar a cabo este proyecto, se ha contado con la colaboración de la profesora tutora del aula de 5 años A de la etapa de Educación Infantil, así como con la participación del alumnado de dicho grupo. A continuación, se describirán brevemente las características de esta aula y se detallará en qué ha consistido su participación en este proyecto de innovación educativa.

El aula cuenta con un grupo de 18 estudiantes, conformado por siete niñas y once niños, fomentando una convivencia equilibrada y enriquecedora donde la diversidad dentro del grupo impulsa el aprendizaje a través de la interacción y el trabajo en equipo. Además, este número de alumnos/as no demasiado extenso permite al docente brindar una atención personalizada al alumnado, adaptando la enseñanza a las necesidades individuales de cada niño/a. La mayor parte proviene de familias con un nivel socioeconómico medio-bajo y hay presencia de población inmigrante, lo que contribuye a la diversidad del aula. En cuanto a los estudiantes que requieren compensación educativa, estos están completamente integrados y cuentan con un alto nivel de aceptación. Reciben atención individualizada dentro del aula por parte del tutor/a y de docentes especialistas en distintas áreas, los cuales les bridan apoyo fuera del aula ordinaria a tiempo parcial. En términos generales, los estudiantes de este grupo destacan por su creatividad, espontaneidad y participación, motivándose fácilmente ante cualquier tarea que sea novedosa y rompa con su rutina habitual.

DEFINICIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La propuesta de intervención presentada en este Trabajo de Fin de Grado se enfoca en la implementación del proyecto de innovación educativa “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”. Este proyecto, basado en la metodología ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), tiene como propósito que el alumnado desarrolle la competencia digital mientras explora diferentes aspectos de la Edad Media a través de la realización de actividades interactivas y lúdicas. El proyecto dará comienzo con la elaboración de una línea temporal interactiva que ayudará a los niños/as a contextualizar la Edad Media, comprendiendo la época y sus principales características. A lo largo del proyecto, el alumnado participará en diversas actividades como la exploración de un castillo, el conocimiento de la vestimenta de caballeros, damas y campesinos, la inmersión en la música medieval y el descubrimiento del papel de los trovadores, así como el acercamiento a la vida cotidiana de los campesinos a través de distintas actividades. Finalmente, como cierre del proyecto, los alumnos/as se enfrentarán a un reto digital que les permitirá reforzar de forma lúdica los conocimientos adquiridos durante todo el proceso de aprendizaje.

Este proyecto surge de la necesidad de incorporar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la etapa de Educación Infantil como un recurso clave para potenciar el aprendizaje y fomentar el desarrollo de la competencia digital desde una edad temprana. En un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que los niños/as adquieran habilidades que les permitan desenvolverse de manera crítica y segura en entornos tecnológicos. Así, el uso de las TIC en la Educación Infantil no solo capta la atención e interés del alumnado, sino que al mismo tiempo permite tanto al docente como al alumno/a alcanzar un aprendizaje más profundo gracias a la utilización de metodologías activas como el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) implementado en este proyecto. En este sentido la propuesta permite acercar a los niños/as a la edad medieval de una forma innovadora y divertida, alentando la exploración, la curiosidad y el desarrollo del pensamiento crítico mediante la realización de las distintas actividades. Gracias a este proyecto, se contribuirá la alfabetización digital, una competencia esencial en la sociedad actual, ya que es fundamental introducir desde pequeños a los niños/as en el uso responsable de la tecnología permitiéndoles desarrollar distintas habilidades como la resolución de problemas, la creatividad o el trabajo colaborativo. Para desarrollar este proyecto se ha elegido el último curso de Educación Infantil (5 años), ya que el alumnado de este curso está terminando una etapa educativa y consolidando su proceso de aprendizaje y porque, además, en esta edad los niños/as empiezan a tomar conciencia de que formar parte de un grupo les aporta más beneficios que trabajar solos, lo que les motiva a participar de manera más activa en las actividades propuestas.

Diversos estudios respaldan la validez del proyecto de innovación educativa “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”, puesto que está sustentado en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y apuesta por la integración de las TIC en edades más tempranas. A continuación, se propondrán algunas razones de base empírica para corroborar esta afirmación.

En este sentido Cascales Martínez y Carrillo García (2021) señalan que el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) contribuye a la transformación pedagógica, pero también favorece la inclusión, el desarrollo competencial y el aprendizaje significativo. Estas autoras defienden que esta metodología permite una mayor implicación por parte del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, fomentando la autonomía, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico, habilidades que esta propuesta promueve

activamente gracias a la realización de distintas actividades contextualizadas en la época de la Edad Media.

Por otra parte, Martínez Enríquez (2022) destaca que el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) favorece la construcción activa del conocimiento al situar al alumno/a en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se fomenta que este experimente, indague, busque información, tome decisiones y cree soluciones. Esta descripción coincide con el diseño del proyecto que se ha desarrollado, ya que plantea un recorrido didáctico a través de actividades secuenciadas y significativas, comenzando con la elaboración de una línea de temporal interactiva hasta el desarrollo de un reto digital final. Asimismo, esta autora destaca la capacidad de esta metodología para ajustarse a los intereses de los estudiantes, promoviendo la creatividad y el compromiso con las actividades que se van a realizar, lo que justifica la elección del tema de la Edad Media, el cual satisface la curiosidad de niños/as de esta etapa educativa.

En cuanto a la integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aula de Educación Infantil, Vázquez (2015) argumenta su utilización como un instrumento fundamental para potenciar el aprendizaje y fomentar la competencia digital desde la primera etapa educativa de los niños/as. La autora defiende que las tecnologías no deben entenderse como herramientas complementarias, sino como instrumentos pedagógicos que pueden modificar completamente el escenario educativo, favoreciendo la interacción, la curiosidad y la alfabetización digital. Este razonamiento está alineado con uno de los pilares centrales de la propuesta “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”, puesto que las TIC no solo se presentan solo como un medio de acceso a la información, sino también como una vía de expresión, creación y resolución de problemas, promoviendo así un uso responsable, creativo y colaborativo de la tecnología.

Por tanto, el respaldo teórico y empírico ofrecido por estos autores justifica la validez pedagógica de la intervención diseñada, ya que coincide con los principios subyacentes de la Educación Infantil moderna, inclusiva y centrada en el desarrollo integral del alumnado en esta era digital en la que nos encontramos.

5.2 PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

OBJETIVOS

Objetivos generales de etapa.

Los objetivos de etapa y área que se proponen alcanzar están dispuestos en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Dentro de los que se establecen en el mencionado decreto a través de esta propuesta de intervención, se trabajarán los siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Los objetivos de etapa y área que se proponen alcanzar están dispuestos en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León son los siguientes. Dentro de los que se establecen en el mencionado decreto a través de esta propuesta de intervención, se trabajarán los siguientes:

- a) Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- c) Descubrir el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León iniciándose en la identificación de los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología, de manera que fomente el descubrimiento, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno.

Competencias clave

Las competencias clave que se proponen alcanzar están dispuestas en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León son las siguientes. Dentro de los que se establecen en el mencionado decreto a través de esta propuesta de intervención, se trabajarán los siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Competencias específicas

Las competencias específicas que se proponen alcanzar están dispuestas en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León son las siguientes. Dentro de los que se establecen en el mencionado decreto a través de esta propuesta de intervención, se trabajarán los siguientes:

Área 1: Crecimiento en Armonía

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno

1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que se proponen están dispuestos en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León son las siguientes. Dentro de los que se establecen en el mencionado decreto a través de esta propuesta de intervención, se trabajarán los siguientes:

Área 1: Crecimiento en Armonía

1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.

1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales. El alumno participa en un contexto de juego de torneo medieval. El alumno imita la acción del profesor del torneo medieval.

2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.

2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad.

3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y mostrando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.

3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.

3.7. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

3.8. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.

4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no,

valorando su función comunicativa atendiendo a su nivel de desarrollo.

5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.

5.7. Expresar gustos, preferencias y opiniones con curiosidad y respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

A continuación, se ofrece la tabla de evaluación de las competencias específicas según los criterios de evaluación e indicadores de logro establecidos para las sesiones propuestas:

C.E	C.E	I.L	Instrumento de evaluación	Momento
1.	1.4	1. 4. 1 Decide, selecciona y maneja diferentes objetos, útiles y herramientas en	Rúbrica.	S.2 S.10 S. 14 S. 15

		<p>situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas.</p> <p>Muestra un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p>		
	1.5	<p>Participa en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>Participa en un contexto de juego de torneo medieval.</p> <p>Imita la acción del profesor del torneo medieval.</p>	Rúbrica.	S.7
	2.2	<p>Ofrece y pide ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la</p>	Rúbrica.	S.6 S.10 S.13

		ayuda entre iguales.		
	2.4	Respeta y acepta las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad.	Rúbrica.	S.3 S.9 S.18
	3.2	Respeta la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas. Se adapta a las rutinas establecidas para el grupo y muestra comportamientos respetuosos hacia las demás personas.	Rúbrica.	S.6 S.7 S.17
2.	1.1	Establece distintas relaciones entre los objetos. Reconoce y compara sus cualidades o	Rúbrica.	S.2 S.4 S.5

		atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.		
3.	3.5	Interpreta propuestas dramáticas y musicales.	Rúbrica.	S.3 S.6 S.11
		Utiliza y explora las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.		
	3.6	Elabora y explica creaciones plásticas, explora y utiliza de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos.	Rúbrica.	S.9 S.12 S.14
		Participa activamente en el trabajo en pequeño y gran		

		grupo cuando se precisa.		
	3.7	Ajusta armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifiesta interés e iniciativa.	Rúbrica.	S.3 S.7 S.11
	3.8	Se expresa de manera creativa, utiliza diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.	Rúbrica.	S.6 S.8 S.9 S.10
	4.1	Muestra interés por comunicarse a través de códigos	Rúbrica.	S.15

		<p>escritos, convencionales o no.</p> <p>Valora su función comunicativa atendiendo a su nivel de desarrollo.</p>		
	5.6	<p>Expresa emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfruta y valora el proceso creativo.</p>	Rúbrica.	<p>S.4 S.12 S.14</p>
	5.7	<p>Expresa gustos, preferencias y opiniones con curiosidad y respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, explica las emociones que produce su disfrute.</p>	Rúbrica.	<p>S.1 S.3 S.4</p>

Figura 1. Tabla de evaluación de las competencias específicas según los criterios de evaluación e indicadores de logro establecidos para las sesiones propuestas.

METODOLOGÍA

La metodología constituye la base principal de la labor educativa, facilitando la planificación y organización de las actividades para poder guiar y acompañar al alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, este proyecto de innovación educativa se fundamenta los principios de intervención educativa propios de la Educación Infantil, tomando como punto de partida los intereses y motivaciones de los alumnos/as en un ambiente de confianza.

La metodología principal será el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), dado que en la etapa que nos ocupa, Educación Infantil, el ABP es una opción que se adecua al alumnado, y es un proceso de aprendizaje que va más allá de la acumulación de información (Amor & García, 2012). Se trata de una metodología activa donde el alumnado es el protagonista y donde se resuelven problemas cercanos a los niños/as. Gracias a este enfoque, los estudiantes tendrán la oportunidad de adentrarse en la Edad Media de una manera práctica, impulsando su participación activa, fomentando el trabajo en equipo y la creatividad. A través de dinámicas grupales y actividades lúdicas, se les involucrará en el proceso de aprendizaje, promoviendo la construcción colaborativa del conocimiento y generando un entorno favorable para lograr un aprendizaje significativo.

CRONOGRAMA

La realización de este proyecto tendrá lugar durante el tercer trimestre (inicio del tercer trimestre 24 de abril) y se realizará durante los meses de abril, mayo y junio finalizando el día 6 de junio. A continuación, explicaré de forma breve lo que se trabajará durante cada sesión:

Semana 1: Descubrimos.

Sesión 1 (28 de abril): “*¿Qué es la Edad Media?*”

Actividad motivadora: visionado de un vídeo animado en YouTube Kids (“*La Edad Media para niños*”).

Sesión 2: “*Castillos por dentro y por fuera*”

Conocemos un castillo gracias a la virtual de un castillo medieval utilizando Google Earth y vídeos 360.

Sesión 3: “Caballeros y princesas”

Disfraces (dramatización) y fotografía digital.

Semana 2: Exploramos y creamos.

Sesión 4: “Dragones y escudos”

Colorear escudos y dragones en papel y verlos con realidad aumentada (Quiver).

Sesión 5: “El mercado medieval”

Juego simbólico: se monta un mercado en clase.

Sesión 6: “Creamos nuestra historia medieval”

Trabajo en grupos: inventar una mini historia con personajes medievales.

Semana 3: Expresión digital.

Sesión 7: “Día de torneo: juegos medievales”

Mini yincana por estaciones: pruebas físicas y cognitivas con temática medieval.

Sesión 8: “Book Creator: mi libro medieval”

Cada niño crea una página de su “libro medieval” con imágenes y audio.

Sesión 9: “Diseño mi propio escudo”

Diseño digital del escudo personal (uso de aplicación de dibujo).

Semana 4: Arte, música y animales fantásticos.

Sesión 10: “Stop Motion Medieval”

Creación de personajes y escenarios con plastilina.

Sesión 11: “Música y danzas medievales”

Escuchar música medieval (instrumental y canciones sencillas) y explorar cómo se tocaban algunos instrumentos antiguos.

Sesión 12: “Animales fantásticos del medievo”

Lectura de cuento ilustrado sobre criaturas fantásticas y creación de un animal fantástico en dibujo o plastilina.

Semana 5: Oficios, atuendos y escritura medieval.

Sesión 13: “Conocemos la vida en el castillo”

Juego de roles representando distintos oficios medievales.

Sesión 14: “Taller de coronas y capas”

Elaboración de coronas y capas con cartulina y reciclados.

Sesión 15: “Piedra, papel o pergamo”

Observación de pergaminos, escritura medieval y escritura artística con pincel y tinta sobre papel envejecido.

Semana 6: Cierre del proyecto.

Sesión 16: “Escape Room Medieval”

Resolución de enigmas digitales con Genially.

Sesión 17: “La gran prueba final”

Juego grupal de repaso usando Genially en pizarra digital.

Sesión 18: “Gran Feria Medieval”

Presentación de trabajos a familias y compañeros/as.

Abril 2025						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12 VACACIONES DE SEMANA SANTA
13 VACACIONES DE SEMANA SANTA	14 VACACIONES DE SEMANA SANTA	15 VACACIONES DE SEMANA SANTA	16 VACACIONES DE SEMANA SANTA	17 VACACIONES DE SEMANA SANTA	18 VACACIONES DE SEMANA SANTA	19 VACACIONES DE SEMANA SANTA
20 VACACIONES DE SEMANA SANTA	21 VACACIONES DE SEMANA SANTA	22 VACACIONES DE SEMANA SANTA	23 FESTIVO: DÍA DE CASTILLA Y LEÓN	24	25	26
27	28 INICIO PROYECTO SESIÓN 1	29	30 PROYECTO SESIÓN 2		PROYECTO SESIÓN 3	

Figura 2. Cronograma mes de abril.

Mayo 2025						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5 PROYECTO SESIÓN 4	6	7 PROYECTO SESIÓN 5	8	9 PROYECTO SESIÓN 6	10
11	12 PROYECTO SESIÓN 7	13	14 PROYECTO SESIÓN 8	15	16 PROYECTO SESIÓN 9	17
18	19 PROYECTO SESIÓN 10	20	21 PROYECTO SESIÓN 11	22	23 PROYECTO SESIÓN 12	24
25	26 PROYECTO SESIÓN 13	27	28 PROYECTO SESIÓN 14	29	30 PROYECTO SESIÓN 15	31

Figura 3. Cronograma mes de mayo.

Junio						
2025						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2 PROYECTO SESIÓN 16	3	4 PROYECTO SESIÓN 17	5	6 FIN DEL PROYECTO SESIÓN 18	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Figura 4. Cronograma mes de junio.

RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

Cuando hablamos de recursos didácticos en educación, estamos aludiendo a todos aquellos apoyos pedagógicos que fortalecen la labor del docente, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta forma, entendemos por recursos didácticos todos los materiales, herramientas de enseñanza, soportes físicos, actividades, etc., que aportarán al docente la ayuda necesaria para llevar a cabo su labor en el aula.

En este caso, dividiremos los recursos utilizados durante la realización de este proyecto de innovación en tres tipos: recursos espaciales, materiales y humanos.

Recursos espaciales: El aula y el aula de psicomotricidad.

Recursos materiales: La pantalla digital, tablets, disfraces, hojas imprimibles de Quiver, pinturas de colores, objetos medievales simbólicos, mesas decoradas, material de psicomotricidad, tarjetas de retos, plastilina, cartulinas, folios en blanco, accesorios para representar los oficios, bolsas de basura de colores, tijeras, pegamento, papel envejecido, pinceles, tinta, imágenes de escritura medieval, diplomas, ordenador, proyector y decoraciones medievales.

Recursos humanos: La tutora del aula.

PROPUESTA Y DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

Título de la actividad	“¿Qué es la Edad Media?”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender qué es la Edad Media. - Identificar elementos visuales de la época. - Expresar ideas tras el visionado del video.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Edad Media. - Comprensión de vídeos educativos. - Expresión oral colectiva a partir de imágenes y estímulos visuales.
Desarrollo	<p>En esta primera sesión, los alumnos/as observarán un video animado infantil sobre la Edad Media como introducción al tema. A continuación, se llevará a cabo una conversación guiada por la maestra para conocer e intercambiar las distintas opiniones del alumnado.</p> <p style="text-align: center;"><i>Enlace al video:</i> https://www.youtube.com/watch?v=0CfKXpyQTXo</p>
Agrupamiento	Toda la clase.
Materiales	Pizarra digital.
Temporalización	Aproximadamente 45 minutos.

Figura 5. Tabla actividad 1.

Título de la actividad 2	“Castillos por dentro y por fuera”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las partes de un castillo. - Explorar entornos virtuales históricos. - Desarrollar habilidades de dibujo digital.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Partes del castillo. - Exploración de entornos virtuales. - Representación gráfica digital.

Desarrollo	Durante esta segunda sesión, los niños/as realizarán una visita virtual a un castillo mediante la aplicación “ <i>Google Earth</i> ” y “ <i>vídeos 360</i> ”. Una vez terminada la visita, los niños/as podrán jugar a un juego donde tendrán que identificar las distintas partes del castillo. Por último, deberán dibujar su propio castillo en la Tablet utilizando la aplicación de dibujo “ <i>Drawing Pad</i> ”.
Agrupamiento	Grupos de 4 alumnos/as.
Materiales	Tablets.
Temporalización	Aproximadamente 45 minutos.

Figura 6. Tabla actividad 2.

Título de la actividad 3	“ <i>Caballeros y princesas</i> ”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer roles sociales de la Edad Media. - Usar la expresión oral para interpretar personajes. - Fomentar la creatividad a través del juego simbólico.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Roles medievales: caballeros y princesas. - Expresión oral y corporal. - Dramatización y fotografía creativa.
Desarrollo	Durante esta tercera sesión, los alumnos/as se disfrazarán de distintos personajes medievales y participarán en una pequeña dramatización representando escenas simples. A continuación, utilizarán la aplicación “ <i>ChatterPix</i> ” para

	grabar frases cortas dando voz a su personaje, favoreciendo la expresión oral.
Agrupamiento	Grupos de 4 alumnos/as.
Materiales	Disfraces y Tablets.
Temporalización	Aproximadamente 45 minutos.

Figura 7. Tabla actividad 3.

Título de la actividad 4	“Dragones y escudos”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar símbolos en escudos y dragones. - Experimentar con realidad aumentada. - Relacionar colores y formas con significados.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Simbología en la Edad Media. - Coloreado artístico con realidad aumentada. - Relación entre colores y significados.
Desarrollo	Durante esta cuarta sesión, los niños/as tendrán que colorear dibujos de escudos y dragones en hojas especiales compatibles con la aplicación “Quiver”. Finalmente, los alumnos/as podrán visualizar sus propias creaciones en 3D utilizando realidad aumentada mientras hablan con sus compañeros acerca de los colores o los símbolos que han elegido.
Agrupamiento	Primero de forma individual y al final de forma conjunta, toda la clase.
Materiales	Hojas imprimibles de Quiver, pinturas de colores y tablets.
Temporalización	Aproximadamente 45 minutos.

Figura 8. Tabla actividad 4.

Título de la actividad 5	<i>“El mercado medieval”</i>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Recrear un entorno económico medieval. - Asociar objetos con funciones históricas. - Participar en juegos simbólicos colaborativos.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Mercado y economía medieval. - Juegos simbólicos y de simulación. - Clasificación de objetos y vocabulario específico.
Desarrollo	Durante esta quinta sesión, se montará un pequeño mercado medieval dentro del aula con distintos puestos atendidos por los niños/as. Para ello, utilizarán monedas simbólicas y objetos para representar las distintas actividades comerciales de la época. Por último, con ayuda de la maestra los alumnos/as deberán completar un juego digital donde tendrán que relacionar los objetos con sus usos medievales.
Agrupamiento	Toda la clase.
Materiales	Objetos medievales simbólicos, mesas decoradas y tablets.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 9. Tabla actividad 5.

Título de la actividad 6	<i>“Creamos nuestra historia medieval”</i>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar narración oral y escrita básica.

	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperar en grupo para crear una historia. - Usar medios digitales para grabación.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Narrativa básica con personajes históricos. - Grabación de contenidos digitales. - Trabajo colaborativo en grupo.
Desarrollo	<p>Durante esta sexta sesión, los alumnos/as tendrán que trabajar en pequeños grupos para inventar una breve historia utilizando personajes medievales. Posteriormente, deberán grabar su historia en audio utilizando Tablets. Además, pueden incluir distintos efectos sonoros con ayuda de la maestra.</p>
Agrupamiento	Grupos de 4 o 5 alumnos/as.
Materiales	Tablets (aplicación de grabación de voz).
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 10. Tabla actividad 6.

Título de la actividad 7	“Día de torneo: juegos medievales”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en juegos cooperativos. - Desarrollar habilidades motoras y cognitivas. - Registrar y reflexionar sobre logros individuales.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales y pruebas físicas.

	<ul style="list-style-type: none"> - Registro y organización de información. - Competencia matemática básica.
Desarrollo	Durante esta séptima sesión, los alumnos/as realizarán una yincana medieval por estaciones realizando distintas pruebas (puntería, equilibrio, adivinanzas, etc.). Una vez finalizada cada estación, la maestra registrará los logros de cada niño/a en una tabla digital, utilizando la aplicación Excel, que posteriormente les enseñará para trabajar la competencia básica en numeración.
Agrupamiento	Grupos de 3 o 4 alumnos/as.
Materiales	Material de psicomotricidad, tablets, tarjetas de retos.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 11. Tabla actividad 7.

Título de la actividad 8	“ <i>Mi libro medieval</i> ”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar ideas y recuerdos de forma creativa. - Crear contenidos digitales sencillos. - Colaborar en la elaboración de un libro grupal.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de libros digitales. - Expresión plástica y audiovisual. - Narración de experiencias.
	Durante esta octava sesión, cada alumno/a creará una página de un libro digital colectivo sobre lo que han aprendido gracias al proyecto. Para ello, utilizarán la aplicación “ <i>Book Creator</i> ”

Desarrollo	para añadir dibujos, fotos, audio o texto. Finalmente, como resultado los niños/as obtendrán un libro digital que se compartirá en el blog del aula o directamente con las familias.
Agrupamiento	Toda la clase.
Materiales	Tablets.
Temporalización	Aproximadamente 45/ 60 minutos.

Figura 12. Tabla actividad 8.

Título de la actividad 9	<i>“Diseño mi propio escudo”</i>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar un símbolo personal significativo. - Desarrollar habilidades digitales artísticas. - Presentar oralmente ideas propias.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Heráldica infantil. - Diseño gráfico creativo. - Comunicación oral individual.
Desarrollo	Durante esta novena sesión, los alumnos/as diseñarán su propio escudo utilizando una aplicación de dibujo digital, eligiendo los colores, las formas y los símbolos que mejor los representen. Finalmente, explicarán al resto de la clase como es su escudo fomentando la expresión oral.
Agrupamiento	Individual.
Materiales	Tablets.
Temporalización	Aproximadamente 50 minutos.

Figura 13. Tabla actividad 9.

Título de la actividad 10	“Stop Motion Medieval”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar técnicas básicas de animación. - Trabajar en equipo para planificar una historia. - Representar escenas medievales de forma creativa.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de animación (stop motion). - Trabajo en equipo. - Planificación de escenas.
Desarrollo	Durante esta décima sesión, los niños/as crearán personajes y escenarios medievales utilizando plastilina. Después, por grupos, realizarán una pequeña escena animada utilizando la aplicación “Stop Motion Studio. Además, la maestra ayudará a los alumnos/as a incluir pequeños diálogos y efectos para dar vida a la historia.
Agrupamiento	Grupos de 3 o 4 alumnos/as.
Materiales	Plastilina, cartulina, tablets con la aplicación “Stop Motion Studio”.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 14. Tabla actividad 10.

Título de la actividad 11	“Música y danzas medievales”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar los sonidos y ritmos de la música medieval. - Desarrollar coordinación motriz a través de danzas sencillas. - Conocer algunos instrumentos musicales medievales.

Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Música medieval (instrumentos y canciones). - Ritmos y danzas medievales. - Coordinación motriz y expresión corporal.
Desarrollo	Durante esta décimo primera sesión, los alumnos/as escucharán música medieval (instrumental y canciones sencillas) y explorarán cómo se tocaban algunos instrumentos antiguos. A continuación, utilizarán la pizarra digital para ver ejemplos de danzas y conocer los instrumentos medievales. Finalmente, con ayuda de la maestra, aprenderán algunas danzas medievales, siguiendo ritmos básicos y realizarán los pasos por parejas o en pequeños grupos.
Agrupamiento	Primero toda la clase y al final por parejas o pequeños grupos.
Materiales	Pizarra digital.
Temporalización	Aproximadamente 45 minutos.

Figura 15. Tabla actividad 11.

Título de la actividad 12	“Animales fantásticos del medievo”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer criaturas fantásticas de la Edad Media. - Desarrollar habilidades de expresión plástica a través del dibujo o la plastilina. - Experimentar con la realidad aumentada para dar vida a sus creaciones.

Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Criaturas medievales reales e imaginarias. - Técnicas plásticas (dibujo y modelado en plastilina). - Realidad aumentada como herramienta creativa.
Desarrollo	Durante esta décimo segunda sesión, a través de un cuento ilustrado, los niños/as conocerán criaturas medievales como el grifo, el unicornio o el dragón. Posteriormente, crearán su propio animal fantástico utilizando plastilina o mediante un dibujo. Para hacer la actividad más interactiva, usarán realidad aumentada con la aplicación “Quiver” para ver como sus creaciones cobran vida.
Agrupamiento	Individual o en pequeños grupos de 3 o 4 alumnos/as.
Materiales	Plastilina, hojas para dibujar, tablets con app de realidad aumentada “Quiver”.
Temporalización	Aproximadamente 45 minutos.

Figura 16. Tabla actividad 12.

Título de la actividad 13	“Conocemos la vida en el castillo”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los diferentes oficios medievales. - Desarrollar habilidades de dramatización a través del juego de roles. - Conocer y practicar la grabación de minivídeos.

Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Oficios medievales: cocinero, herrero, bufón, jardinero, etc. - Juegos de roles y dramatización. - Uso de herramientas digitales para grabar vídeos.
Desarrollo	<p>Durante esta décimo tercera sesión, los niños/as participarán en un juego de roles, en el que asumirán diferentes oficios medievales (cocinero, herrero, bufón, jardinero, etc.). A su vez, habrá distintas estaciones donde los alumnos/as podrán dramatizar los oficios. Por último, grabarán minivídeos de sus representaciones en pequeños grupos utilizando tablets, los cuales se compartirán posteriormente con el resto de la clase y se enviarán a las familias.</p>
Agrupamiento	Grupos de 3 o 4 alumnos/as.
Materiales	Disfraces o accesorios para representar los oficios, tablets para grabación y la pizarra digital.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 17. Tabla actividad 13.

Título de la actividad 14	<i>“Taller de coronas y capas”</i>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la creatividad a través de la confección de coronas y capas medievales. - Desarrollar habilidades motrices finas en actividades manuales. - Experimentar con la fotografía digital para crear retratos medievales.

Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Manualidades y actividades creativas. - Técnicas de corte y pegado. - Fotografía digital y edición con efectos.
Desarrollo	Durante esta décimo cuarta sesión, los niños realizarán una manualidad guiada en la que crearán coronas y capas medievales utilizando cartulinas y materiales reciclados. Después, se fotografiarán con sus creaciones usando una aplicación que les permitirá añadir efectos de filtro medieval, creando así su propio retrato real.
Agrupamiento	Grupos de 3 o 4 alumnos/as.
Materiales	Cartulinas, bolsas de basura de colores, tijeras, pegamento, cámaras o tablets, aplicación de efectos fotográficos.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 18. Tabla actividad 14.

Título de la actividad 15	“Piedra, papel o pergamo”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la escritura medieval y el uso del pergamo. - Experimentar con técnicas de caligrafía medieval. - Desarrollar la expresión artística a través de la escritura.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de pergamo y escritura medieval. - Caligrafía antigua y gótica. - Técnicas de pintura y escritura artística.

Desarrollo	Durante esta décimo quinta sesión, los alumnos/as aprenderán sobre el pergamino y la escritura medieval, observando cómo se escribían antiguamente los textos importantes. A continuación, simularán escribir sobre “pergaminos” de papel envejecido utilizando pinceles y tinta. También tendrán la oportunidad de transformar su nombre en letra gótica mediante una aplicación de caligrafía.
Agrupamiento	Individual.
Materiales	Papel envejecido, pinceles, tinta, aplicación de caligrafía, imágenes de escritura medieval.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 19. Tabla actividad 15.

Título de la actividad 16	“Escape Room Medieval”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo para resolver desafíos. - Desarrollar habilidades cognitivas y lógicas a través de retos. - Utilizar herramientas digitales (Genially) para realizar actividades interactivas.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas y enigmas. - Trabajo en equipo. - Uso de herramientas tecnológicas para actividades lúdicas.
	Durante esta décimo sexta sesión, los niños/as participarán en un “Escape Room Medieval” adaptado a su edad,

Desarrollo	superando diferentes retos digitales, como adivinanzas, códigos de colores y rompecabezas. Para ello, utilizarán la herramienta digital “ <i>Genially</i> ” y la pizarra digital para resolver los enigmas. Al final, recibirán un “ <i>certificado de caballero o dama del reino</i> ”, un diploma digital como recompensa por su esfuerzo.
Agrupamiento	Grupos de 3 o 4 alumnos/as.
Materiales	Tablets, Genially, pizarra digital y diplomas.
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 20. Tabla actividad 16.

Título de la actividad 17	“ <i>La gran prueba final</i> ”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar conocimientos adquiridos de forma lúdica. - Fomentar la participación grupal. - Identificar visualmente conceptos aprendidos.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión lúdica de contenidos. - Uso de herramientas interactivas (Genially). - Participación grupal en dinámicas digitales.
Desarrollo	Durante esta penúltima sesión, los alumnos/as jugarán a un juego final utilizando la aplicación “ <i>Genially</i> ” con preguntas visuales sobre todo lo que han trabajado durante el proyecto (personajes, castillos, escudos, etc.). Se realizará en la pizarra digital, respondiendo a las distintas preguntas entre todos y si es necesario con

	ayuda de la maestra. De esta forma, ayudamos al alumnado a consolidar los conocimientos adquiridos de una forma divertida.
Agrupamiento	Toda la clase.
Materiales	Pizarra digital.
Temporalización	Aproximadamente 30/ 45 minutos.

Figura 21. Tabla actividad 17.

Título de la actividad 18	“ <i>Gran Feria Medieval</i> ”
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir con otros los aprendizajes del proyecto. - Disfrutar de una experiencia lúdica de cierre. - Valorar el trabajo propio y el de los demás.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Socialización del aprendizaje. - Exposición oral y digital. - Fiesta y cierre de proyectos educativos.
Desarrollo	Durante esta última sesión, celebraremos en el aula una feria medieval con disfraces, donde los niños/as presentarán todos sus trabajos (libros digitales, vídeos, escudos, etc.) a sus compañeros/as y familias.
Agrupamiento	Toda la clase y las familias del alumnado.
Materiales	Disfraces, ordenador, proyector, blog de aula, decoraciones medievales
Temporalización	Aproximadamente 60 minutos.

Figura 22. Tabla actividad 18.

5.3 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

IMPACTO EN EL ALUMNADO

La implementación de este proyecto didáctico sobre la Edad Media en el tercer curso de Educación Infantil (5 años) me ha permitido obtener resultados realmente significativos. La metodología aplicada en este proyecto de innovación educativa, basada principalmente en el juego, en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), en la experimentación y en el uso moderado de la tecnología, ha demostrado ser muy efectiva para despertar el interés del alumnado por la época medieval. Durante el desarrollo de las distintas actividades propuestas los niños/as no solo han asimilado los distintos contenidos, sino que también poco a poco han ido mejorado sus habilidades sociales, cognitivas y creativas. Estos resultados demuestran la eficacia del enfoque lúdico-experiencial en el aprendizaje de contenidos históricos en la etapa educativa de Educación Infantil.

Desde las primeras sesiones, centradas principalmente en el descubrimiento de la Edad Media mediante recursos audiovisuales adaptados a su edad y visitas virtuales, se observó en el alumnado una gran motivación y curiosidad por los contenidos. Este interés fue creciendo poco a poco en las actividades posteriores, en las que el tema se abordó desde enfoques multisensoriales: visual, auditivo, corporal y emocional. Actividades como el diseño de castillos, la dramatización de los distintos personajes medievales o la creación de criaturas fantásticas de plastilina, se convirtieron en una gran oportunidad para consolidar aprendizajes significativos a través de la experiencia lúdica.

A su vez, este proyecto ha demostrado un impacto importante en áreas fundamentales: el desarrollo del lenguaje oral y la comprensión de los conceptos. Todo esto se ha conseguido gracias a diferentes estrategias, como por ejemplo la narración de cuentos medievales, la elaboración y presentación de escudos (donde cada niño/a explicaba el significado de sus diseños), y la representación de situaciones cotidianas de la época. En relación con el ámbito de la tecnología, se han utilizado aplicaciones como “*Book Creator*” para elaborar cuentos interactivos, “*Drawing Pad*” para crear ilustraciones digitales y “*Stop Motion Studio*” para realizar animaciones sencillas, con el fin de facilitar la aproximación de los contenidos y ayudar a establecer las bases para una alfabetización digital contextualizada y ajustada al nivel de desarrollo de cada alumno/a. Por otro lado, también se ha observado una evolución muy positiva en la expresión tanto artística como corporal. A través de distintas modalidades creativas, desde manualidades

hasta actividades con realidad aumentada aplicada a dibujos medievales, pasando por actividades de danza y música inspiradas en la época, los niños/as mejoraron sus habilidades de motricidad fina y su capacidad de expresión creativa. Desde una perspectiva social y emocional, el trabajo en pequeños grupos, los juegos cooperativos y la realización de actividades en conjunto como la yincana medieval o la feria final han contribuido a promover valores como el respeto, la empatía, la colaboración y la valoración del trabajo de los demás. Asimismo, las actividades han ayudado a fomentar la autoestima del alumnado, al permitir que cada niño/a presentara sus propias obras y participara en los retos planteados. En conclusión, esta iniciativa ha creado un ambiente educativo integral en el que los estudiantes no solo han adquirido saberes sobre la Edad Media, sino que han fomentado habilidades fundamentales a través de experiencias valiosas, entretenidas y muy relevantes para su desarrollo.

IMPACTO EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

El objetivo de este proyecto innovador en el ámbito educativo trasciende al alumnado e impacta también en la comunidad educativa al promover un ambiente de colaboración y enriquecimiento pedagógico.

En primer lugar, es importante destacar que la participación de las familias es fundamental para lograr el éxito de este proyecto. En general, las familias suelen estar muy interesadas en las actividades que se llevan a cabo en el aula lo que da lugar a colaboraciones puntuales y a la asistencia en eventos como la “*Feria Medieval*”.

Además de esto, es esencial resaltar que esta colaboración entre la escuela y la familia contribuye a expandir el conocimiento más allá del ámbito escolar; facilitando que los alumnos/as compartan y refuerzen lo aprendido en casa junto a sus seres queridos. Por otro lado, el proyecto también aporta un valor adicional al profesor/a en términos de desarrollo profesional; dado que la planificación y realización de las actividades estimula la reflexión sobre las prácticas educativas actuales; explorando nuevas metodologías de enseñanza y evaluando el impacto de la tecnología educativa en la Educación Infantil.

En resumen, la iniciativa “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*” no solo mejora la experiencia de enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as, sino que

también fomenta la cohesión en la comunidad escolar al impulsar una cultura basada en la colaboración e innovación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN PARA LA PROPUESTA

A continuación, se muestra la rúbrica general para realizar la evaluación del proyecto “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”:

Items	Conseguido	En proceso	No conseguido
Participa activamente en las actividades individuales y grupales.			
Utiliza con autonomía las herramientas digitales propuestas.			
Se comunica oralmente de forma clara y con confianza.			
Demuestra creatividad en las producciones artísticas (dibujos, escudos, dramatizaciones, etc.).			
Coopera con sus compañeros/as en el trabajo en equipo.			
Aplica los conocimientos adquiridos sobre la Edad Media en las actividades.			
Muestra esfuerzo y autonomía al realizar las tareas.			

Observaciones	
----------------------	--

Figura 23. Rúbrica general para realizar la evaluación del proyecto.

A continuación, se muestra la rúbrica para realizar la autoevaluación del docente:

Items	Conseguido	En proceso	No conseguido
La secuencia de actividades ha sido propuesta seleccionando objetivos y saberes del currículum oficial.			
Las actividades propuestas se adecuan al nivel educativo.			
Se ha establecido una relación entre los conocimientos previos y los nuevos.			
La temporalización de las actividades es adecuada para realizarlas de forma correcta.			
Las actividades propuestas se adaptan a contextos y situaciones de la vida cotidiana.			
Observaciones			

Figura 24. Rúbrica para realizar la autoevaluación del docente.

5.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) es una metodología educativa inclusiva que busca garantizar que todos los alumnos/as puedan acceder al aprendizaje de forma activa y avanzar en él teniendo en cuenta las diferencias individuales en los procesos de aprendizaje. Esta idea surge como una solución para eliminar los obstáculos desde el origen al crear experiencias educativas flexibles que prevén las necesidades de cada alumno/a, aportándoles diferentes fuentes de motivación y formas de presentar y expresar el conocimiento para que cada niño/a pueda descubrir su propio camino a hacia un aprendizaje significativo.

Este método se basa en tres pilares clave: ofrecer diversas formas de representación para comprender el “por qué” del aprendizaje; brindar distintas vías de acción y expresión para abordar el “qué”; así como facilitar diferentes maneras de participación para abordar el “Cómo”. Estos principios respaldados por la neurociencia buscan establecer entornos educativos más adaptables e inclusivos donde ningún alumno/a quede rezagado/a.

Implementar el DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) en la etapa de Educación Infantil implica convertir el aula de clase en un entorno donde todos los niños/as puedan aprender de manera significativa al adaptar materiales educativos diversificados y metodologías que reflejen la variedad presente en el grupo. El objetivo va mucho más allá de brindar apoyo exclusivamente a aquellos que presentan necesidades educativas especiales; se trata de generar oportunidades para que cada estudiante descubra y exprese su aprendizaje siguiendo su propio ritmo y beneficiando así al resto de la clase.

En el aula de tercero de Educación Infantil (5 años), donde se plantea llevar a cabo este proyecto sobre la Edad Media, hay un estudiante que es un posible caso de TEA (Trastorno del Espectro Autista). Este alumno/a tiene las habilidades suficientes para interactuar correctamente en el aula, aunque a veces necesita ciertos apoyos para participar en algunas de las actividades planteadas. Por tanto, en el transcurso del desarrollo del proyecto es necesario implementar varias medidas de atención a la diversidad vinculado al enfoque DUA (Diseño Universal de Aprendizaje), como emplear indicaciones claras, breves y visualmente explicativas, algunas veces acompañadas por pictogramas, para facilitar la comprensión de las actividades por parte de este estudiante. Estos soportes visuales resultan especialmente útiles en tareas que constan de varios pasos o en dinámicas grupales más complicadas.

DISCUSIÓN

A lo largo del presente TGF (Trabajo de Fin de Grado) se ha planteado un proyecto de innovación educativa titulado “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”, el cual tiene respaldo teórico en los distintos autores analizados tanto en el apartado del marco teórico como en el de la justificación. Así, en el apartado actual, se establece una reflexión crítica en la que se contrasta cada una de las intervenciones realizadas con los postulados de dichos autores, demostrando así la coherencia entre la teoría y la práctica educativa. Además, esta reflexión también demuestra la viabilidad de integrar recursos digitales a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos más complejos, con el fin de adaptarlos a las características tanto cognitivas como socioafectivas del alumnado dentro de esta etapa educativa.

El uso del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) como metodología central está fundamentado en Harwell (1997), quien define esta propuesta como una estrategia en la que el alumnado analiza y resuelve problemas reales mediante el desarrollo de proyectos con aplicación práctica. Esta visión se ha visto claramente reflejada en algunas de las actividades propuestas en este proyecto de innovación educativa como “*Escape Room Medieval*” o “*Mi libro medieval*” creado con la aplicación “*Book Creator*”, donde el alumnado no solo consigue información, sino que la transforma, generando contenido y resolviendo diferentes retos aplicando lo que ha aprendido. Asimismo, Martí (2010) subraya que el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) requiere la implicación directa del alumnado en todas las fases del proyecto, algo que se muestra en la sesión “*Creamos nuestra historia medieval*”, donde los niños/as inventan, narran y dramatizan relatos construidos por ellos/as mismos.

En relación con esta metodología, Carrillo García (2019) señala que el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) no solo fomenta la autonomía del alumnado, sino también su creatividad y su pensamiento crítico. Esta afirmación se muestra en la actividad “*Diseño mi propio escudo*” o en la actividad “*Piedra, papel o pergamino*”, donde los niños/as aplican sus conocimientos previos para conseguir resolver situaciones de forma creativa, además de expresar sus emociones mediante el arte o utilizar herramientas digitales para construir sus propios elementos personalizados. Así, todas estas sesiones están diseñadas para que el alumno/a tome sus propias decisiones,

desarrollando habilidades expresivas y reflexionando sobre los aprendizajes que ha realizado, cumpliendo así con los principios del ABP propuestos por esta autora.

En cuanto al uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), Julio Cabero (1998) las concibe como instrumentos que permiten gestionar y transmitir información, generando entornos de aprendizaje más ricos y personalizados. Esta idea está presente en la mayor parte de las sesiones de este proyecto educativo, especialmente en aquellas en las que se utilizan aplicaciones como “*Quiver*” (realidad aumentada para dar vida a los dibujos de los niños/as de escudos y dragones), “*Book Creator*” (para añadir dibujos, fotos, audio o texto), “*Stop Motion Studio*” (para realizar una pequeña escena animada) o “*Genially*” (para realizar actividades interactivas). Así, todas estas aplicaciones se utilizan como medios para enriquecer los contenidos y fomentar la interacción entre el alumnado, siguiendo la línea de pensamiento de Cabero sobre el uso didáctico y significativo de la tecnología.

Asimismo, el autor Moreno-González (2019) advierte sobre el riesgo de exclusión que sufren los niños/as que no acceden tempranamente a una alfabetización digital. En este proyecto, se han incluido varias sesiones centradas en la elaboración de contenidos digitales, como por ejemplo el diseño de escudos digitales, la realización de vídeos en “*stop motion*” o el uso de distintos juegos interactivos. Todas estas actividades contribuyen directamente al desarrollo de la competencia digital desde una edad temprana, en consonancia con la preocupación de este autor por prevenir el analfabetismo digital.

Por otro lado, Handrianto y Rahman (2019), citados en el apartado de la justificación, refuerzan la idea de que el trabajo por proyectos favorece la participación activa del alumnado, el aprendizaje significativo y la atención a la diversidad. En este sentido, muchas de las actividades propuestas, como la “*Gran Feria Medieval*”, el “*Día de torneo: juegos medievales*” o el “*Taller de coronas y capas*”, se han planteado desde una perspectiva inclusiva, permitiendo que cada alumno/a participe desde sus posibilidades, explorando distintas formas de expresión y representación, en consonancia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

En definitiva, puede afirmarse que todas las actividades propuestas en este proyecto de innovación educativa encuentran un respaldo claro en los autores anteriormente mencionados, mostrando que el enfoque que se ha adoptado no solo es coherente con los marcos teóricos analizados, sino que también es efectivo en la práctica logrando alcanzar los objetivos propuestos en la etapa de Educación Infantil.

CONCLUSIONES

El desarrollo del proyecto “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*” ha permitido diseñar una propuesta educativa innovadora que integra tanto metodologías activas como recursos digitales todo dentro del marco de la Educación Infantil. Desde el principio, se planteó como una experiencia orientada a promover el aprendizaje significativo mediante el uso del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), así como para favorecer el desarrollo de la competencia digital desde edades tempranas, en consonancia con los principios pedagógicos de la LOMLOE y el currículo de la Comunidad de Castilla y León.

Los resultados que se esperan tras la puesta en práctica de esta propuesta didáctica giran en torno a varios ejes. En primer lugar, se pretendía despertar la curiosidad del alumnado por el conocimiento histórico a través de un tema atractivo y motivador para los alumnos/as como lo es el de la Edad Media. A lo largo del desarrollo de las actividades, se ha podido observar una participación activa por parte de los niños/as, quienes se han involucrado en las actividades del proyecto en todo momento, tanto a nivel emocional como cognitivo, especialmente en las que era necesario la elaboración de materiales, la exploración de diferentes escenarios virtuales o la superación de distintos desafíos digitales. En segundo lugar, se pretendía estimular la creatividad y el trabajo en equipo de los alumnos/as, aspectos que se han promovido gracias a actividades como “*Dragones y escudos*”, “*Conocemos la vida en el castillo*”, “*Creamos nuestra historia medieval*” o la “*Gran Feria Medieval*”. A su vez, gracias a la realización de este proyecto se ha promovido la cooperación entre iguales y la toma de decisiones de manera conjunta, lo que ha ayudado a reforzar habilidades sociales esenciales para el alumnado como la empatía, la escucha activa o la responsabilidad colectiva.

Asimismo, uno de los objetivos principales de este proyecto es introducir a los alumnos/as en el uso responsable de las TIC, empleándolo como una herramienta al servicio del aprendizaje. Gracias a la incorporación de varias herramientas digitales, en algunas de las actividades, como “*Book Creator*”, “*Quiver*”, “*Stop Motion Studio*” o “*Genially*”, se ha promovido un entorno de aprendizaje mucho más dinámico, inclusivo y sobre todo adaptado a los distintos estilos de aprendizaje del alumnado, lo cual ha

contribuido significativamente al desarrollo de la competencia digital y ha favorecido la autonomía de los estudiantes en el uso de recursos tecnológicos básicos.

Además, es importante destacar que esta propuesta educativa ha tenido un impacto positivo no solo en los niños/as, sino también en el personal docente y en las familias. Por un lado, el desarrollo de este proyecto ha supuesto un proceso de reflexión sobre la práctica docente, impulsando la mejora de las metodologías y el uso de la tecnología en el aula. Por otro, la implicación de las familias en algunas de las actividades como por ejemplo en la “*Gran Feria Medieval*” ha potenciado el vínculo entre la escuela y la comunidad, generando un entorno educativo más participativo y enriquecedor para todos.

En definitiva, se concluye que los resultados que se esperaban tras la puesta en práctica de esta experiencia educativa han sido ampliamente alcanzados, demostrando que el diseño de proyectos basados en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) utilizando las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) pueden generar aprendizajes significativos, motivadores y adaptados a las necesidades de los alumnos/as de la etapa de Educación Infantil. Así, esta propuesta no solo ha permitido alcanzar los objetivos planteados, sino que también ha contribuido a consolidar una visión pedagógica que concibe al niño/a como el protagonista de su propio aprendizaje, en un entorno flexible, estimulante y lleno de posibilidades para el alumnado.

DIFICULTADES DEL PROYECTO

Gracias a este proyecto de innovación educativa en el aula de Infantil, se puede vivir una experiencia muy enriquecedora tanto a nivel pedagógico como personal. No obstante, durante su realización, también ha habido una serie de aspectos que han dificultado, unos más y otros menos, el desarrollo del proyecto en su totalidad. El primero de ellos, y sin duda el principal, ha sido la falta de tiempo, una limitación muy habitual en los proyectos de innovación educativa, sobre todo en la etapa de Educación Infantil, donde los ritmos escolares y las necesidades del alumnado requieren una planificación flexible y realista.

Por otro lado, la temporalización previa con la que se contaba, de en torno a seis semanas, en ocasiones resultó ser insuficiente para el desarrollo completo de cada una de las actividades que se habían planteado. Por ello, algunas de las sesiones previstas tuvieron que ser ajustadas o reducidas por los imprevistos que surgen en el día a día del aula, como reuniones internas, festividades escolares o problemas o situaciones propias de la comunidad educativa. Esta dimensión temporal se vio afectada en mayor medida en las últimas fases del proyecto, donde las actividades de cierre y evaluación tuvieron que verse reducidas, lo que limitó el tiempo de reflexión del alumnado dificultando la consolidación de los aprendizajes adquiridos.

Otra dificultad importante, además del tiempo, fue la gestión del grupo en determinadas actividades. Esto se refiere, especialmente, a aquellas actividades vinculadas al uso más intensivo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) o a actividades que requerían una mayor autonomía por parte del alumnado. A pesar de tratarse de un grupo motivado y participativo, la necesidad de intervenciones pedagógicas más personalizadas, sumada a la presencia de un alumno/a para el que se están detectando posibles necesidades educativas específicas, hizo que el nivel de acompañamiento tuviera que ser constante, lo cual resultó ser todo un desafío que no siempre fue posible cubrir con un único docente dentro del aula.

Por otro lado, en determinadas situaciones se manifestaron ciertas limitaciones en cuanto a la disponibilidad y el funcionamiento de los recursos tecnológicos. A pesar de que el centro cuenta con un equipamiento de aula adecuado, el uso compartido de recursos como las tablets o la pizarra digital entre las diferentes aulas generó algunos momentos de espera provocando que se tuvieran que hacer algunos reajustes en la programación de

las actividades. Desde esa perspectiva, esta situación plantea la necesidad de una planificación más coordinada entre el profesorado en la utilización de los recursos comunes.

Por último, es importante destacar la necesidad de una mayor coordinación docente. Aunque la mayor parte del proyecto fue llevado a cabo por la tutora, la implicación de otros profesionales del centro (especialistas en música, TIC, atención a la diversidad, etc.) habría enriquecido y diversificado todavía más la propuesta. Esta falta de coordinación, no obstante, no se debió a la desgana de los profesores, sino a la dificultad organizativa de cuadrar horarios y tareas en un centro con muchísimas demandas.

Ante estas dificultades, se pueden destacar varias líneas de mejora para este proyecto. En primer lugar, sería la implementación de este proyecto en fases más distribuidas a lo largo del trimestre o del curso para permitir una profundización mayor sin tener que recargar el calendario. En segundo lugar, se establecerían mecanismos de colaboración más sistemáticos entre los docentes del mismo ciclo para planificar de forma conjunta y compartida. Asimismo, también es importante que se refuerce el uso de materiales digitales accesibles desde los hogares de los estudiantes, lo que se implicaría involucrar a las familias liberando tiempo dentro el aula y haciendo que sean parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as. Por último, también se debería reforzar la formación del profesorado en el uso didáctico de las TIC (Tecnologías de la información y la Comunicación) y en el uso de estrategias inclusivas de gestión del aula.

Como conclusión, aunque la experiencia ha sido realmente positiva, resulta esencial tener en cuenta las dificultades encontradas para poder optimizar futuros proyectos de innovación educativa en la etapa de Educación Infantil, asegurando así una implementación sostenible, inclusiva y alineada con los ritmos y necesidades de todo el alumnado.

FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN/

TRABAJO

Una vez finalizada la puesta en marcha del proyecto “*Reinos digitales: trabajo por proyectos y uso de las TIC en la creación de materiales y el aprendizaje de la edad media en educación infantil*”, la vía de continuidad de esta propuesta es una evolución metodológica que amplíe el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) más allá de enfocarlo solamente en contenidos concretos o en áreas determinadas. Por lo tanto, más que un ABP destinado a un solo tema, como en el caso de este proyecto en torno a la Edad Media, parece interesante abordar propuestas alternativas en las que el ABP se convierta en el eje que articula todas las actividades educativas dentro del aula, permitiendo integrar de forma transversal los diferentes contenidos curriculares.

En este sentido, se plantea el diseño de proyectos globales que permitan trabajar aprendizajes de distintas áreas bajo un mismo hilo conductor. Por ejemplo, un proyecto sobre “*el espacio*” posibilitaría el abordaje de contenidos matemáticos asociados al número, la comparación de magnitudes o las distancias, la orientación espacial o la representación de secuencias temporales. Al mismo tiempo, bajo el ámbito lingüístico se podrían trabajar por medio de la invención de historias de planetas, el aprendizaje de palabras relacionadas, la creación de textos conjuntos o actividades orales de manifestación y compresión. Por otro lado, respecto a la lengua extranjera, este proyecto otorga el campo perfecto para dar a conocer de forma contextualizada y lúdica vocabulario específico y frases sencillas en inglés, utilizando canciones, juegos, rutinas cotidianas o soportes visuales.

La implementación de proyectos de este tipo conlleva a un aprendizaje mucho más articulado, donde los contenidos ya no se trabajan de manera aislada, si no que cobran sentido al relacionarlos con experiencias cotidianas, cercanas y significativas para el alumnado. De esta manera, no solo se logra una comprensión más profunda de los saberes si no que se incentiva la motivación y la autonomía del niño/a en a lo largo de este proceso.

Asimismo, esta línea de trabajo abre nuevas posibilidades en cuanto a la planificación y coordinación del equipo docente del centro escolar, ya que necesita un enfoque mucho más cooperativo entre los respectivos profesionales de etapa o ciclo. A su vez, la elaboración de este tipo de proyectos globales conlleva repensar los tiempos, los

espacios y los recursos del aula, ya que son nuevos contextos educativos, más flexibles, inclusivos y diversificados.

En conclusión, una futura línea de trabajo pedagógica posible sería elaborar propuestas de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) que, mediante el punto de partida de elegir un tema de interés para el alumnado, conlleve de una forma coherente y significativa el aprendizaje de varias áreas. Se trata de un paso más a una Educación Infantil más conectada con la realidad, más activa y centrada en las necesidades y en el desarrollo integral del alumnado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántara, M. D. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Innovación y Experiencias Educativas*, 15. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/re vista/pdf/Numero_15/MARIA%20DOLORES_ALCANTARA_1.pdf
- Ainhoodlo. (s. f.). El monstruo de las palabras. <https://laeducacionesmigrapasion.blogspot.com/2018/02/el-monstruo-de-las-palabras.html>
- BOE. (s. f.). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Botella, C., & Ramos, J. (2019). Aprendizaje Basado en Proyectos: metodología para fortalecer tres habilidades transversales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(45), 433–445. <https://www.redalyc.org/journal/2431/243170668022/>
- Booth, T., & Ainscow, M. (2011). *Index for inclusion: Developing learning and participation in schools*. Centre for Studies on Inclusive Education (CSIE).
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En M. Lorenzo (Coord.), *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 195–226). Grupo Editorial Universitario.
- Carrillo García, M. E. (2019). Aprendizaje basado en proyectos en Educación Infantil: cambio pedagógico y social. Universidad de Murcia.
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
- CEIP Pío del Río Hortega. (s. f.). Curso ABP y otras metodologías activas. Educacyl. <https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/metodologias-activas-aprendizaje->

[primaria.ficheros/902643-](#)

[APUNTES%20CEIP%20PIO%20DEL%20RIO%20HORTEGA.pdf](#)

Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58–77.

Diversidad Educativa Murcia. (2012). Aportaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje y de los materiales digitales en el logro de una enseñanza accesible.

[http://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/dea2012/docs/calba.pdf](#)

Elo. (2021, 5 octubre). Utilización de las TIC en Educación Infantil. Las TIC en la Educación. [https://ticeducacion.com/utilizacion-de-las-tics-en-educacion-infantil/](#)

En mi aula de infantil. (s. f.). Proyecto Internet. [https://enmiauladeinfantil.blogspot.com/p/proyecto-internet.html](#)

En mi aula de infantil. (s. f.). Proyecto Sombras. [https://enmiauladeinfantil.blogspot.com/2020/03/proyecto-sombras.html](#)

Fernández Cabanach, L. (s. f.). Aprendizaje basado en proyectos en Educación Infantil: Una metodología emergente. RIAICES. [https://reunido.uniovi.es/index.php/riaices/article/view/19932/15923](#)

Gutiérrez, M., & Gutiérrez, M. (2024, 15 noviembre). La metodología en la educación es fundamental para garantizar un aprendizaje efectivo. My Blog. [https://e-trinitycollege.es/importancia-de-la-metodologia-en-la-educacion/?expand_article=1](#)

Handrianto, C., & Rahman, M. H. (2019). Teacher's understanding and practices of project-based learning in primary schools in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 12(3), 11–24.

Harwell, S. H. (1997). *Project-based learning: A strategy for teaching and learning*. CORD Communications.

Innova Schools Colombia. (s. f.). 5 beneficios del aprendizaje basado en proyectos. [https://blog.innovaschools.edu.co/5-beneficios-del-aprendizaje-basado-en-proyectos](#)

Junta de Castilla y León. (s. f.). Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
<https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-37-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

Martínez, C. A., Gómez, E. C., & Rueda, M. R. (2017, 1 enero). ABP y Tecnología en Educación Infantil.
<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/139006>

Martí, E. (2010). *Aprender y enseñar con proyectos*. Graó.

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s. f.). Competencia digital.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/competencias-clave/digital.html>

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s. f.). Fines, principios generales, principios pedagógicos y objetivos.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/fines-principios-objetivos.html>

Moreno-González, M. (2019). Competencia digital en Educación Infantil: claves para una alfabetización temprana. *Educación y Futuro: Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas*, 40, 97–112.

Moya Martínez, A. M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. *Innovación y Experiencias Educativas*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/re vista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf

OEI. (s. f.). Aprendizaje basado en proyectos en Educación Infantil: cambio pedagógico y social.
<https://rieoei.org/RIE/article/view/2861/3831>

Publications Office of the European Union. (2018, 22 de mayo). Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (ST/9009/2018/INIT). <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/6fd126a-67c9-11e8-ab9c-01aa75ed71a1>

Redacción. (2023, 15 septiembre). Las TIC en la Educación Infantil: Guía para Padres y Profes. Crack The Code. <https://blog.crackthecode.la/tic-educacion-infantil>

Sainz, E. A. (2022). Las TIC en la etapa de Educación Infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8307787>

Santamaría, A. E., Pareja, S. G., Angulo, A. I., & Sáenz-Laguna, M. L. (2021). La historia del aprendizaje basado en proyectos (ABP). En *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (pp. 5–8). Universidad de La Rioja.

Secretaría de Educación Pública. (2022). Metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2022/06/Metodologia-ABP-Final.pdf>

Smile and Learn - Español. (2019, 17 octubre). La Edad Media para niños - 5 cosas que deberías saber - Historia para niños [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0CfKXpyQTXo>

STECyL. (s. f.). Proyectos de Innovación Educativa TIC APPlica CONECTA CREA EXPLORA INGENIA. https://stecyl.net/wp-content/uploads/2020/10/Convocatorias_PIE-TIC_APPlica_Crea_Explora_Ingenia_Conecta_20-21.pdf

Symboloo. (s. f.). Proyectos de mi aula. <https://www.symboloo.com/mix/proyectosdemiaula>

Travieso Valdés, D., & Ortiz Cárdenas, T. (2018). Aprendizaje basado en problemas y enseñanza por proyectos: alternativas diferentes para enseñar. *Revista Cubana de Educación Superior*, 37(1), 124–133.

Universidad EAFIT. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Universidad EAFIT*, 46(158).

<https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>

Universidad Europea. (2023, 23 junio). ¿Qué es el aprendizaje basado en proyectos? <https://universidadeuropea.com/blog/que-es-aprendizaje-basado-proyectos/>

Universidad Pontificia Comillas. (s. f.). TIC y Educación Infantil.

<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/2190/1911>

Figura 25. Tabla referencias bibliográficas.

ANEXOS

ANEXO 1: FOTOGRAFÍAS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA.



Figura 26. Fotografía del autor actividad 1 “¿Qué es la Edad Media? ”.



Figura 27. Fotografía del autor actividad 12 “Animales fantásticos del medievo”.