



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO
SOCIAL
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL.

TRABAJO FIN DE GRADO

**“ÉRASE UNA VEZ EN LAS CAVERNAS: APRENDIZAJE EXPERIENCIAL PARA
EXPLORAR NUESTROS ORÍGENES”**

Alumna: Aroa Sánchez Del Río.

Tutor académico: Fernando Martínez Herrero.

Departamento: Didáctica de las Ciencias Experimentales, Ciencias Sociales y Matemáticas.

Valladolid 30 de enero 2026

Resumen

Este trabajo de fin de grado, titulado “Érase una vez en las cavernas: aprendizaje experiencial para explorar nuestros orígenes”, es una propuesta didáctica diseñada para el segundo ciclo de Educación Infantil (4-5 años) en el CEIP Profesor Tierno Galván de Valladolid. El proyecto tiene como objetivo general favorecer la cohesión grupal y el desarrollo de habilidades sociales básicas (comunicación, respeto y cooperación) a través de un enfoque cooperativo y motivador.

La elección de la Prehistoria como eje temático se justifica por su capacidad para despertar la curiosidad natural de los niños, permitiéndoles conocer formas de vida distintas y sentar las bases del pensamiento histórico al distinguir entre el pasado y el presente de forma sencilla.

Metodológicamente, el proyecto se organiza a través del trabajo por proyectos y la disposición del aula por rincones, lo que permite una enseñanza globalizada e interdisciplinar donde el docente actúa como guía y los alumnos son los protagonistas. Además, se aplica el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para garantizar la inclusión y atención a la diversidad de todos los ritmos de aprendizaje.

Un aspecto distintivo es la incorporación del Aprendizaje Servicio (APS) en la actividad final, donde los niños comparten lo aprendido en una residencia de ancianos, otorgando un sentido social y comunitario a sus conocimientos. Finalmente, el proyecto destaca la importancia de la implicación familiar, fomentando que los padres colaboren aportando materiales o participando en talleres, lo que refuerza el vínculo entre la escuela y el hogar.

Palabras clave.

Aprendizaje experiencial, prehistoria, Educación Infantil, metodología activa, aprendizaje cooperativo, trabajo por proyectos, cohesión grupal, participación familiar, aprendizaje servicio.

Abstrac

This final degree project, entitled “Once Upon a Time in the Caves: Experiential Learning to Explore Our Origins,” is a teaching proposal designed for the second cycle of Early Childhood Education (ages 4-5) at the CEIP Profesor Tierno Galván school in Valladolid. The project's overall objective is to foster group cohesion and the development of basic

social skills (communication, respect, and cooperation) through a cooperative and motivating approach.

The choice of Prehistory as the central theme is justified by its ability to awaken children's natural curiosity, allowing them to learn about different ways of life and lay the foundations of historical thinking by easily distinguishing between the past and the present.

Methodologically, the project is organized through project-based learning and the classroom is arranged into learning centers, enabling a holistic and interdisciplinary approach where the teacher acts as a guide and the students are the protagonists. Furthermore, Universal Design for Learning (UDL) is applied to ensure inclusion and address the diversity of learning paces.

A distinctive feature is the incorporation of Service Learning (SL) in the final activity, where children share what they have learned in a nursing home, giving their knowledge a social and community dimension. Finally, the project highlights the importance of family involvement, encouraging parents to collaborate by providing materials or participating in workshops, which strengthens the bond between school and home.

Índice

1.	Introducción.....	5
1.1	Justificación del tema.	6
1.2	Interés personal y social.	7
1.3	Objetivos del trabajo.....	8
1.4	Preguntas de investigación.	9
2.	Marco teórico.....	9
2.1	Ciencias sociales en la etapa de educación infantil.	12
2.2	Introducción a la Historia en Educación Infantil.....	13
2.3	La Prehistoria como contenido educativo.	15
2.6	Relación del Aprendizaje-Servicio (APS) con el proyecto.	18
2.7	Contexto educativo.....	20
3.	Metodología.....	21
3.1	Enfoque metodológico y estrategias didácticas.....	21
3.1.1	Temporalización.	23
3.1.2	Atención a la diversidad.	23
4.	Propuesta Didáctica	24
4.1	Título de la propuesta.	24
4.2	Contextualización.....	25
4.3	Marco Normativo.	25
4.4	Concreción Curricular.....	25
4.5	Secuencia de Actividades	39
4.6	Propuesta para fomentar la lectura, las TICS, los valores y la participación de las familias.	58
4.7	Evaluación.	59
5.	Resultados esperados.....	59
6.	Conclusiones.....	61
7.	Referencias Bibliográficas.....	63
8.	Anexos.....	65

1. Introducción.

En la etapa de Educación Infantil, los niños y niñas comienzan a descubrir y comprender el mundo que les rodea, desarrollando progresivamente la conciencia de que existió una realidad anterior a su propia vida. Este proceso de descubrimiento resulta especialmente enriquecedor, ya que el alumnado se encuentra en un momento evolutivo clave caracterizado por la curiosidad, la exploración y la construcción activa del conocimiento a partir de la experiencia directa.

La forma en la que los más pequeños adquieren nuevos aprendizajes, se interesan por su entorno y conectan con contenidos novedosos, siempre que estos estén adaptados a su nivel madurativo, resulta especialmente significativa. En este sentido, el aprendizaje vivencial, lúdico y significativo se convierte en un pilar fundamental, permitiendo que el alumnado participe de manera activa y motivadora en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, la creación de este proyecto didáctico centrado en la vivencia de la etapa prehistórica responde a la necesidad de ofrecer experiencias educativas globalizadas, contextualizadas y adaptadas a la realidad del aula. La Prehistoria, como contenido, despierta un gran interés en el alumnado de Educación Infantil, ya que les permite conocer formas de vida distintas a las actuales, comprender la evolución del ser humano y establecer conexiones entre el pasado y el presente de manera sencilla y atractiva.

El objetivo general del proyecto se centra en favorecer la unión del grupo y el desarrollo de las habilidades sociales básicas a través del trabajo cooperativo. Mediante actividades grupales, se promueve la comunicación, el respeto, la cooperación y la ayuda mutua, contribuyendo al desarrollo emocional y social del alumnado. Asimismo, se potencia la motivación, la participación activa y la implicación en las tareas propuestas, favoreciendo un clima de aula positivo y enriquecedor.

Este proyecto también pretende estimular la curiosidad natural del alumnado, fomentando el interés por aprender y descubrir nuevos conocimientos a través de la experimentación y la exploración. La variedad de actividades diseñadas tales como talleres manipulativos, juegos simbólicos, actividades artísticas, narraciones, dramatizaciones y experiencias

sensoriales permite que los niños y niñas se sumerjan en el entorno que están aprendiendo, favoreciendo un aprendizaje significativo y funcional.

Además, la propuesta didáctica contribuye al desarrollo integral del alumnado, trabajando de manera transversal distintas áreas como el lenguaje, la expresión artística, la psicomotricidad, la autonomía personal y el conocimiento del entorno. A través de estas actividades, se transmiten valores fundamentales como el respeto por la naturaleza, la convivencia, la cooperación y la valoración del esfuerzo colectivo.

En definitiva, este proyecto sobre la Prehistoria no solo aporta conocimientos básicos sobre una etapa histórica adaptada a la Educación Infantil, sino que también se convierte en una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional del alumnado, proporcionando experiencias educativas significativas que despiertan el interés por aprender y conocer el mundo que les rodea.

1.1 Justificación del tema.

La realización de este proyecto didáctico centrado en la etapa de la Prehistoria se justifica por la necesidad de ofrecer al alumnado de Educación Infantil experiencias de aprendizaje significativas, globalizadas y adaptadas a su desarrollo evolutivo. En estas edades tempranas, los niños y niñas construyen su conocimiento a partir de la interacción con el entorno, la experimentación y el juego, por lo que resulta fundamental diseñar propuestas educativas que partan de sus intereses y favorezcan un aprendizaje activo.

La Prehistoria constituye un contenido altamente motivador para el alumnado infantil, ya que permite aproximarles a formas de vida distintas a las actuales, despertando su curiosidad por el pasado y facilitando la comprensión de la evolución del ser humano de manera sencilla y accesible. A través de este proyecto, el alumnado puede comenzar a tomar conciencia del paso del tiempo y de los cambios producidos en la forma de vivir, sentando así las bases del pensamiento histórico desde una perspectiva adaptada a la etapa infantil.

Asimismo, este proyecto se justifica por su contribución al desarrollo integral del alumnado, ya que aborda de manera transversal las distintas áreas del currículo de Educación Infantil. Las actividades propuestas favorecen el desarrollo cognitivo,

lingüístico, social, emocional y motor, permitiendo que los aprendizajes se construyan de forma globalizada y significativa. De este modo, se responde a los principios metodológicos propios de la etapa, basados en el aprendizaje vivencial, el juego y la participación activa.

Por ello, este proyecto está diseñado para el último ciclo de Educación Infantil, concretamente en el aula de 4 a 5 años, ya que requiere un nivel de conciencia y el desarrollo de determinadas habilidades cognitivas, sociales y comunicativas que, a estas edades, los niños y niñas ya comienzan a manifestar. En esta etapa evolutiva, el alumnado presenta una mayor capacidad de atención, comprensión y expresión, así como un pensamiento simbólico más elaborado, lo que les permite asimilar contenidos relacionados con el paso del tiempo, la evolución del ser humano y las diferencias entre el pasado y el presente.

Asimismo, los niños y niñas de 4-5 años muestran una mayor autonomía personal y una disposición más activa hacia el trabajo en grupo, lo que facilita la realización de actividades cooperativas y el desarrollo de habilidades sociales básicas como la comunicación, el respeto de normas, la colaboración y la resolución de conflictos. Estas características hacen posible la implementación de propuestas didácticas más complejas, basadas en el aprendizaje vivencial, la experimentación y el juego simbólico, favoreciendo un aprendizaje significativo y adaptado a su nivel madurativo.

De este modo, la elección de este nivel educativo responde a la necesidad de ajustar el proyecto a las características evolutivas del alumnado, garantizando que las actividades propuestas resulten comprensibles, motivadoras y adecuadas, y contribuyan de manera eficaz a su desarrollo integral.

1.2 Interés personal y social.

El interés personal por la realización de este proyecto surge de mi vocación por la educación infantil y de la convicción de que las primeras etapas educativas son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas. Considero que en Educación Infantil es imprescindible ofrecer propuestas pedagógicas que despierten la curiosidad, fomenten el interés por aprender y permitan al alumnado descubrir el mundo que les rodea de manera activa y significativa. La elección de la Prehistoria como eje central del proyecto responde a mi deseo de acercar al alumnado a contenidos que, aunque

complejos, pueden ser comprendidos y vivenciados si se presentan de forma adecuada a su etapa evolutiva.

Desde una perspectiva personal, este proyecto me ha permitido profundizar en el diseño de experiencias educativas globalizadas, creativas y motivadoras, reforzando mi formación como futura docente. La planificación de actividades adaptadas al desarrollo infantil, basadas en el juego, la experimentación y el trabajo cooperativo, ha supuesto una oportunidad para reflexionar sobre la importancia de una metodología activa y centrada en el alumnado.

En cuanto al interés social, este proyecto responde a la necesidad de una educación que promueva valores fundamentales para la convivencia en sociedad, como el respeto, la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo. A través de las actividades grupales planteadas, el alumnado aprende a relacionarse con sus iguales, a compartir, a comunicarse y a resolver conflictos de manera pacífica, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales básicas desde edades tempranas.

1.3 Objetivos del trabajo.

Objetivo General

Favorecer la unión y desarrollo de las habilidades sociales básicas mediante el trabajo en grupo, promoviendo la motivación, participación e implicación del alumnado, y potenciando su curiosidad e interés por las actividades.

Objetivos Específicos:

- Fomentar la participación activa del alumnado en las actividades utilizando estrategias motivacionales que incrementen su interés y curiosidad.
- Aplicar los propios recursos personales (pensamiento, cuerpo, expresión y comunicación) para explorar y aprender del proyecto. Favoreciendo la interacción, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales
- Representar y expresar, de manera personal y creativa, escenas, objetos de la Prehistoria utilizando diferentes materiales y técnica, favoreciendo el trabajo en grupo, la participación y el intercambio de ideas con los compañeros.
- Diseñar un espacio multidisciplinar donde el alumnado pueda no solo visualizar las actividades que ha creado, sino también interactuar con ellas a través del juego y la representación.

1.4 Preguntas de investigación.

Las siguientes preguntas de investigación surgen a partir de crear este proyecto didáctico sobre la Prehistoria dirigido al alumnado de 4-5 años de Educación Infantil.

- ¿Cómo influye la implementación de un proyecto didáctico basado en la vivencia de la Prehistoria en el desarrollo integral del alumnado de 4-5 años en Educación Infantil?
- ¿De qué manera un enfoque metodológico vivencial y lúdico sobre la Prehistoria influye en la motivación y el interés por el aprendizaje en el alumnado de 4-5 años?
- ¿Qué aprendizajes significativos adquiere el alumnado sobre las formas de vida en la Prehistoria tras la implementación del proyecto?
- ¿Qué ventajas presenta el aprendizaje basado en proyectos para la enseñanza de contenidos históricos en Educación Infantil?
- ¿De qué manera la diversidad de actividades propuestas permite atender a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas?
- ¿En qué medida el aprendizaje compartido entre niños y personas mayores, dentro de una propuesta de APS, fortalece la unión intergeneracional?

2. Marco teórico

La etapa de Educación Infantil comprende los primeros años de vida desde el inicio de la infancia hasta los seis años. Se estructura en los dos ciclos de 0 a 3 años y de 3 a 6 años con el propósito de ofrecer las bases fundamentales para el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de los niños respetando siempre los ritmos evolutivos individuales. Por lo que encontramos diversos autores con diversas teorías que hablan sobre ello.

La teoría de Jean Piaget plantea que el conocimiento se construye a partir de la acción del niño y de su interacción con el entorno. Por ello, durante el periodo preoperacional (2-7

años), etapa sobre la cual se fundamenta este proyecto, el juego, la exploración y la imitación adquieren un papel central. En este momento del desarrollo comienzan a emerger el uso de símbolos en el juego, el lenguaje y las primeras manifestaciones del pensamiento lógico.

Muy unido al autor anterior, pero desde una perspectiva sociocultural se encuentra Vygotsky el cual manifiesta que el aprendizaje del niño está profundamente influido por su contexto social y cultural por ello su teoría manifiesta que las interacciones con adultos y con otros niños son fundamentales para la construcción de un pensamiento. Concepto central de la teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP); representa el potencial de aprendizaje del alumnado cuando recibe apoyo, orientación o mediación adecuada. Este aprendizaje guiado permite que, progresivamente, el niño o niña adquiera nuevas habilidades y conocimientos que posteriormente será capaz de realizar de forma autónoma.

Jerome Bruner sostiene que el aprendizaje se construye de manera activa a través de la exploración y el descubrimiento. Según su teoría, los niños organizan el conocimiento mediante tres modos de representación: en activo (a través de la acción), icónico (mediante imágenes) y simbólico (por medio del lenguaje). En Educación Infantil, estos modos se combinan constantemente, lo que convierte la manipulación, el juego y la experimentación en estrategias esenciales. Bruner también destaca el papel del andamiaje, es decir, el apoyo que el adulto proporciona para que el niño pueda avanzar en su comprensión. Desde esta perspectiva, proyectos como el de la Prehistoria permiten ofrecer experiencias ricas y significativas que favorecen la construcción progresiva del conocimiento.

Las aportaciones de John Dewey constituyen uno de los pilares fundamentales de la pedagogía contemporánea y resultan especialmente relevantes en el ámbito de la Educación Infantil. Dewey concibe la educación como un proceso activo y continuo, en el que el aprendizaje se construye a partir de la experiencia y de la interacción del individuo con su entorno. Desde esta perspectiva, el alumnado no es un sujeto pasivo que recibe información, sino un agente activo que aprende haciendo, explorando y reflexionando sobre sus propias acciones.

Según Dewey, la experiencia educativa adquiere verdadero valor cuando está vinculada a situaciones reales y significativas para el alumnado. En este sentido, el aprendizaje debe

partir de los intereses del niño o la niña y permitirle establecer conexiones entre los conocimientos adquiridos y su realidad cotidiana. Este planteamiento resulta especialmente adecuado en Educación Infantil, etapa en la que el juego, la experimentación y la vivencia directa constituyen los principales medios de aprendizaje.

Una de las propuestas más influyentes en educación infantil es la desarrollada por Loris Malaguzzi, fundador del enfoque Reggio Emilia. Este autor concebía a los niños como sujetos competentes y activos en la construcción de su aprendizaje, destacando la importancia de la exploración y la interacción social. Este autor reconoce la diversidad de formas de expresión infantil, así como el papel del ambiente como “tercer maestro”, subrayando la necesidad de espacios educativos que fomentan la creatividad y la autonomía.

Fernando Hernández y Montserrat Ventura (2008) son referentes en la organización del trabajo por proyectos en educación. Para estos autores, un proyecto de trabajo permite que los niños y niñas investiguen, exploren y construyan conocimiento a partir de sus intereses, integrando contenidos de distintas áreas del currículo de forma globalizada. En este enfoque, el docente actúa como guía y mediador, proporcionando recursos, observando y acompañando el aprendizaje, mientras que el alumnado participa activamente en la toma de decisiones y en la creación de productos significativos. Este enfoque es especialmente útil en Educación Infantil, ya que fomenta la autonomía, la motivación y el aprendizaje significativo desde edades tempranas.

El Aprendizaje-Servicio (APS) es una propuesta pedagógica que combina la adquisición de conocimientos con la realización de un servicio útil para la comunidad. Esta metodología busca que el alumnado aprenda a través de experiencias reales, conectando los contenidos escolares con necesidades sociales, lo que favorece tanto el desarrollo académico como el personal y cívico.

Dentro del ámbito de investigación sobre APS, destacan autores que han contribuido de forma decisiva a su fundamentación teórica. Entre ellos, Janet Eyler y Dwight E. Giles analizaron cómo los proyectos de aprendizaje-servicio, cuando están bien planificados, promueven aprendizajes profundos y el crecimiento personal del alumnado. Sus estudios resaltan la importancia de la reflexión sobre la experiencia como elemento clave para transformar la acción en aprendizaje significativo.

También son relevantes las aportaciones de Alexander Astin, cuyas investigaciones evidencian que la participación en experiencias de servicio vinculadas al aprendizaje favorece el desarrollo de habilidades sociales, el trabajo en equipo y una mayor implicación cívica. En esta misma línea, Shelley H. Billig ha estudiado el impacto educativo del APS, subrayando su valor para mejorar tanto el rendimiento académico como la formación en valores.

Las contribuciones de estos autores han permitido reconocer el APS como una metodología experiencial sólida, aplicable a distintas etapas educativas. Sus planteamientos ofrecen una base teórica que respalda su adaptación a la Educación Infantil, donde las experiencias de ayuda, cooperación y participación comunitaria pueden convertirse en oportunidades significativas para el desarrollo social y emocional desde edades tempranas.

2.1 Ciencias sociales en la etapa de educación infantil.

Las Ciencias Sociales en Educación Infantil desempeñan un papel fundamental en la comprensión que los niños desarrollan sobre el entorno social, cultural y natural que les rodea. En esta etapa, su enseñanza se orienta a promover experiencias que permitan a los niños construir nociones iniciales sobre la convivencia, la identidad, las normas, la diversidad y la organización de la vida en comunidad. Desde un enfoque globalizado, se favorece el aprendizaje a través de la observación, la exploración del entorno cercano y la participación activa en situaciones reales, lo que contribuye al desarrollo del pensamiento social y de actitudes de respeto y cooperación. La introducción temprana de contenidos sociales ayuda a que los niños comiencen a interpretar el mundo desde perspectivas múltiples, sentando las bases para una educación ciudadana crítica y participativa.

En este contexto, la Prehistoria se convierte en un contenido altamente relevante para la Educación Infantil, ya que permite acercar a los niños a nociones básicas sobre el paso del tiempo, los cambios en las formas de vida y la evolución de las necesidades humanas. A través de historias, imágenes, dramatizaciones y experiencias manipulativas, los niños pueden comprender que las personas no siempre han vivido como hoy, lo que favorece la construcción de la noción de “pasado” de forma concreta y visual.

Según plantea Aranda (2016), el aprendizaje de las nociones sociales en la infancia comienza a partir de la experiencia directa y la interacción constante con el entorno. Por

ello, esta enseñanza debe basarse en los grupos sociales y vínculos más cercanos al niño durante sus primeros años, ya que su desarrollo está profundamente ligado tanto a los procesos cognitivos como a los aspectos sociales y emocionales.

Trabajar la Prehistoria ofrece, además, múltiples oportunidades para desarrollar aprendizajes significativos: permite explorar aspectos como la aparición del fuego, la elaboración de herramientas, la creación de los primeros refugios o las manifestaciones artísticas rupestres. Estos contenidos conectan directamente con intereses naturales de los niños la acción, la curiosidad, el juego simbólico y la experimentación.

Asimismo, la Prehistoria favorece la educación en valores, ya que permite abordar temas como la cooperación en los grupos humanos, la supervivencia en comunidad o el cuidado del entorno. De este modo, el trabajo sobre este periodo histórico no solo contribuye al desarrollo cognitivo y cultural, sino que también promueve actitudes de empatía, respeto y valoración del patrimonio.

2.2 Introducción a la Historia en Educación Infantil.

La enseñanza de la Historia en Educación Infantil constituye un primer acercamiento de los niños al conocimiento del pasado y a la comprensión del tiempo como dimensión fundamental de la experiencia humana. Aunque en esta etapa los niños aún no poseen un pensamiento abstracto completamente desarrollado (Piaget, 1972), sí son capaces de iniciarse en nociones temporales básicas como “antes”, “ahora” y “después”, especialmente cuando estas se presentan a través de experiencias concretas, visuales y significativas.

Diversos autores señalan que el pensamiento histórico en infantil no debe centrarse en la memorización de fechas o acontecimientos, sino en la construcción de una primera conciencia temporal (Cooper, 2002; Barton & Levstik, 2004). A partir de la exploración de cambios en su vida cotidiana cómo crecieron, cómo cambian las estaciones o cómo vivían las personas en épocas antiguas los niños comienzan a comprender que el mundo no siempre fue igual y que las sociedades evolucionan. Estas primeras aproximaciones constituyen la base del razonamiento histórico posterior.

En la etapa de Educación Infantil es fundamental comenzar a construir la noción de tiempo a partir de las experiencias que los niños viven directamente, al mismo tiempo que se inicia el desarrollo de un tiempo más percibido. Dentro de este proceso, resulta necesario trabajar aspectos como los ritmos relacionados con regularidades y duraciones,

la posición temporal antes y después y la orientación en el tiempo, diferenciando pasado, presente y futuro (Cristofol y Trepas, 2011).

El enfoque metodológico para la enseñanza de la Historia en estas edades debe ser globalizado y vivencial. Recursos como imágenes, objetos concretos, cuentos, dramatizaciones, líneas del tiempo sencillas o experiencias manipulativas permiten acercar los contenidos al modo de pensamiento propio de estas edades, favoreciendo el aprendizaje significativo (Bruner, 1997). De esta manera, los niños no solo observan el pasado, sino que lo reconstruyen simbólicamente a través del juego, la simulación y la experimentación.

La introducción a la Historia en Educación Infantil también contribuye al desarrollo del pensamiento social, ya que invita a los niños a reflexionar sobre cómo vivían las personas, qué necesitaban, cómo se organizaban y qué elementos han cambiado o permanecen en el tiempo. Esta reflexión temprana fomenta actitudes de curiosidad, respeto hacia otras formas de vida y comprensión del mundo como una construcción colectiva que evoluciona.

Por todo ello, iniciar el contacto con contenidos históricos en Infantil, adaptados a su nivel madurativo, resulta fundamental para sentar las bases de competencias futuras como la interpretación crítica del pasado, la comprensión del presente y la participación activa en la sociedad.

Benejam (1999) sostiene que defiende la necesidad de identificar ideas estructurantes que orienten la selección y el sentido de los contenidos en la enseñanza de las ciencias sociales.

En el ámbito de la didáctica de las ciencias sociales, resulta más pertinente organizar la enseñanza en torno a nociones fundamentales que estructuren la comprensión de la realidad, en lugar de presentar datos o hechos de forma dividida. Estos ejes conceptuales permiten al alumnado construir interpretaciones progresivas sobre cómo viven las personas, cómo se organizan y cómo cambian las sociedades a lo largo del tiempo. Desde esta perspectiva, el aprendizaje social no se reduce a conocer información aislada, sino que implica desarrollar marcos de referencia que ayuden a situarse en el entorno, establecer relaciones entre pasado y presente y otorgar sentido a la experiencia cotidiana.

Por lo que si lo encajamos con esta propuesta centrada en el trabajo de la Prehistoria en Educación Infantil a través de un enfoque vivencial y globalizado. El proyecto no se limita a presentar elementos llamativos del pasado (cuevas, mamuts o herramientas), sino que introduce de forma adaptada ideas básicas como la vida en comunidad, la relación con el entorno natural, la satisfacción de necesidades básicas o la cooperación para la supervivencia. Estas nociones actúan como primeras aproximaciones a conceptos sociales más amplios y permiten que el alumnado de 4-5 años comience a comprender que las formas de vida cambian con el tiempo, pero que las personas siempre han tenido que organizarse, comunicarse y ayudarse mutuamente, por lo que contribuye a un desarrollo social significativo.

2.3 La Prehistoria como contenido educativo.

La Prehistoria constituye un contenido educativo muy relevante para la Educación Infantil, ya que permite introducir a los niños en nociones temporales, culturales y sociales de manera concreta y significativa. Aunque los niños en esta etapa no pueden comprender de forma abstracta conceptos complejos de la Historia, sí pueden acceder a ideas básicas sobre cómo vivían las personas en épocas anteriores y cómo ha evolucionado la humanidad a lo largo del tiempo.

Trabajar la Prehistoria en Educación Infantil ofrece diversas posibilidades pedagógicas:

- **Vida cotidiana:** los niños pueden conocer cómo se alimentaban, vestían y alojaban las personas prehistóricas, fomentando la comprensión de necesidades básicas y de la adaptación al entorno.
- **Inventos y herramientas:** el aprendizaje sobre la aparición del fuego, las primeras herramientas y utensilios ayuda a los niños a entender la relación entre el ser humano y la tecnología, de manera sencilla y manipulativa.
- **Arte y creatividad:** las pinturas rupestres y otras manifestaciones artísticas permiten desarrollar la expresión plástica, la creatividad y la capacidad de simbolización, aspectos fundamentales en el desarrollo cognitivo de esta etapa.
- **Relación con la naturaleza:** el estudio de los animales, plantas y hábitats de la Prehistoria ayuda a los niños a explorar el entorno natural y a comprender conceptos de cuidado y respeto por el medio.

Desde la perspectiva del aprendizaje significativo, la Prehistoria conecta con los intereses y experiencias previas de los niños, pues se puede trabajar mediante actividades prácticas, dramatizaciones, juegos de roles y materiales manipulativos. Además, permite integrar distintas áreas del currículo, como el conocimiento del entorno, la expresión artística, el lenguaje y la educación en valores, favoreciendo un aprendizaje interdisciplinar.

En definitiva, la Prehistoria no solo introduce a los niños en los conceptos básicos de Historia, sino que también potencia el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, al brindarles oportunidades para explorar, imaginar, comparar y comprender diferentes formas de vida en el pasado. Su enseñanza contribuye, por tanto, a sentar las bases para un pensamiento histórico inicial y para una educación integral en la primera infancia.

2.4 Utilización de la metodología activa en Educación Infantil.

La utilización de metodologías activas en Educación Infantil responde a la necesidad de promover un aprendizaje significativo, participativo y adaptado a las características evolutivas del alumnado. Estas metodologías sitúan al niño y a la niña como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo la construcción del conocimiento a través de la acción, la exploración y la interacción con el entorno.

Las metodologías activas se fundamentan en principios pedagógicos que defienden el aprendizaje como un proceso dinámico y experiencial. Autores como John Dewey (1916) sostienen que “el aprendizaje adquiere sentido cuando el alumnado participa activamente en experiencias reales y significativas “. Desde esta perspectiva, la escuela debe ofrecer situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado experimentar, reflexionar y resolver problemas de manera autónoma, aspectos esenciales en la etapa de Educación Infantil.

En este sentido, la metodología activa favorece el desarrollo integral del alumnado, ya que no solo atiende al ámbito cognitivo, sino también al social, emocional y motriz. A través de propuestas como el trabajo por proyectos, el aprendizaje basado en el juego, la experimentación o el aprendizaje cooperativo, los niños desarrollan habilidades como la comunicación, la creatividad, la toma de decisiones y la cooperación con los iguales.

Asimismo, la utilización de metodologías activas permite una organización globalizada de los contenidos, característica fundamental de la Educación Infantil. En lugar de trabajar las áreas de forma aislada, se integran diferentes aprendizajes en torno a

situaciones significativas, respetando los intereses y ritmos individuales del alumnado. De este modo, el aprendizaje se vuelve más motivador y funcional, facilitando la transferencia de conocimientos a la vida cotidiana.

El papel del docente en la metodología activa adquiere un carácter mediador y orientador. El profesorado deja de ser un transmisor exclusivo de conocimientos para convertirse en un guía que acompaña, observa y propone situaciones de aprendizaje ajustadas a las necesidades del grupo. Esta labor implica una planificación flexible, una observación constante y una evaluación continua centrada en el proceso y no únicamente en el resultado final.

La utilización de metodologías activas contribuye a la creación de un clima de aula positivo e inclusivo, en el que todos los niños y niñas pueden participar y sentirse valorados. Estas metodologías favorecen la atención a la diversidad, ya que permiten adaptar las actividades a los distintos niveles de desarrollo y estilos de aprendizaje, promoviendo la igualdad de oportunidades desde las primeras etapas educativas

2.5 El trabajo por proyectos.

El trabajo por proyectos constituye una metodología activa que sitúa al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo un aprendizaje significativo basado en la investigación, la experiencia y la participación activa. En Educación Infantil, esta metodología adquiere especial relevancia, ya que se adapta a las características evolutivas de los niños y niñas, respetando sus intereses, ritmos y necesidades.

Desde un punto de vista teórico, el trabajo por proyectos encuentra su origen en la pedagogía progresista de John Dewey, quien defendía que “el aprendizaje debe partir de la experiencia y de situaciones reales con sentido para el alumnado”. Según Dewey (1916), la educación no debe entenderse como una mera transmisión de conocimientos, sino como un proceso activo en el que el niño aprende haciendo, reflexionando y relacionándose con su entorno. Esta concepción educativa sienta las bases de metodologías activas como el trabajo por proyectos.

Posteriormente, William Heard Kilpatrick (1918), aplicando las ideas de Dewey, desarrolló el denominado *Project Method*, proponiendo la organización del currículo en torno a proyectos que respondan a los intereses y motivaciones del alumnado. Para este

autor, el aprendizaje es más eficaz cuando los estudiantes participan de forma activa en tareas con un propósito claro y significativo, lo que favorece la implicación, la autonomía y la responsabilidad.

Si nos centramos en esta etapa, Educación Infantil, destacan las aportaciones de Lilian Katz y Sylvia Chard, quienes desarrollaron el enfoque conocido como *Project Approach*. Según Katz y Chard (2000), el trabajo por proyectos permite a los niños investigar temas de su interés a través de un proceso estructurado en varias fases: la planificación, el desarrollo de la investigación y la evaluación o cierre del proyecto. Este enfoque promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional, al tiempo que integra de forma globalizada las distintas áreas del currículo.

Asimismo, el trabajo por proyectos se apoya en las teorías constructivistas del aprendizaje, especialmente en las aportaciones de Jean Piaget. Desde esta perspectiva, el niño construye activamente su conocimiento a partir de la interacción con el entorno y de la resolución de problemas significativos (Piaget, 1952). En este sentido, los proyectos favorecen la exploración, la formulación de hipótesis y la experimentación, elementos clave del aprendizaje en las primeras edades.

En el aula, el trabajo por proyectos se caracteriza por partir de los intereses del alumnado, fomentar el aprendizaje cooperativo, integrar diferentes lenguajes y promover la participación activa de las familias y del entorno. Además, esta metodología contribuye al desarrollo de competencias clave como la autonomía personal, la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad, aspectos fundamentales en la etapa de Educación Infantil.

2.6 Relación del Aprendizaje-Servicio (APS) con el proyecto.

El Aprendizaje-Servicio se configura como una metodología educativa especialmente adecuada para su aplicación en Educación Infantil, ya que permite integrar el aprendizaje de contenidos curriculares con acciones que poseen un sentido social y comunitario. Esta metodología resulta coherente con el enfoque globalizado y vivencial que caracteriza esta etapa educativa, favoreciendo que el alumnado aprenda a través de la experiencia, la participación activa y la interacción con su entorno más cercano.

En el marco del proyecto didáctico centrado en la Prehistoria y dirigido al alumnado de 4-5 años, la inclusión del Aprendizaje-Servicio ha adquirido un papel relevante en la actividad final, ya que permite consolidar los aprendizajes consolidados a lo largo del proyecto y dotarlos de una finalidad social adaptándola a la edad del alumnado. A través de esta propuesta, los niños y niñas no solo refuerzan sus conocimientos sobre las formas de vida en la Prehistoria, sino que también desarrollan valores como la cooperación, la responsabilidad y el respeto hacia los demás, al compartir sus aprendizajes con la comunidad educativa.

Desde una perspectiva pedagógica, diversos autores destacan el valor educativo del Aprendizaje-Servicio. Puig, Josep María Puig Rovira, pedagogo e investigador español con una gran relevancia en educación en valores mencionan que “esta metodología combina de manera intencional el aprendizaje y el servicio, favoreciendo un proceso formativo significativo en el que el alumnado se convierte en protagonista activo” . En Educación Infantil, este enfoque se concreta en experiencias sencillas, pero con un alto valor educativo, que permiten a los niños y niñas participar de forma activa en su entorno y comprender que sus acciones tienen un impacto en los demás.

Asimismo, el Aprendizaje-Servicio se fundamenta en las aportaciones del constructivismo social, especialmente en las teorías de Vygotsky, quien subraya la importancia de la interacción social y del aprendizaje mediado en el desarrollo infantil. La actividad final del proyecto se sitúa dentro de la Zona de Desarrollo Próximo del alumnado, ya que cuenta con el acompañamiento del docente y la colaboración entre iguales, favoreciendo la construcción compartida del conocimiento y el desarrollo progresivo de la autonomía.

Por otro lado, las ideas de Dewey sobre el aprendizaje basado en la experiencia refuerzan la idoneidad de esta metodología, al considerar que el aprendizaje adquiere mayor sentido cuando se vincula con situaciones reales y significativas. En este proyecto, la actividad final permite al alumnado aprender haciendo, reflexionar sobre lo aprendido y otorgar una funcionalidad social a los contenidos trabajados.

2.7 Contexto educativo.

El CEIP Profesor Tierno Galván es un centro educativo de titularidad pública, dependiente de la Junta de Castilla y León, situado en el barrio de Parquesol. Este entorno se caracteriza por una población de nivel sociocultural medio y medio-alto, con una comunidad educativa activa y comprometida con la vida del centro, aunque, como en cualquier centro público, existe una diversidad sociocultural y familiar. El colegio se encuentra ubicado en la calle Manuel Silvela, en una zona tranquila, bien comunicada y con acceso a diversos servicios comunitarios cercanos, como parques, instalaciones deportivas y transporte público.

El centro escolariza a un total de 525 alumnos y alumnas, abarcando las etapas de Primer Ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria. Cuenta con tres líneas por curso escolar, excepto en los dos primeros cursos de Educación Infantil, y ofrece servicios complementarios como comedor escolar y programa de madrugadores, favoreciendo así la conciliación de la vida familiar y laboral.

El CEIP Profesor Tierno Galván se caracteriza por su apuesta por una educación inclusiva, atendiendo a alumnado con necesidades educativas especiales y promoviendo una escolarización basada en la igualdad de oportunidades y el respeto a la diversidad. Este compromiso se refleja en su lema: *“Educar es enseñar la vida y enseñar a vivir con afecto en todas sus dimensiones”*, que guía su proyecto educativo.

Asimismo, el centro persigue una educación de calidad, adaptada a los diferentes ritmos de aprendizaje y a las condiciones personales y sociales del alumnado. Se presta especial atención a la educación en valores, al respeto dentro de la comunidad educativa y al desarrollo de las competencias clave, configurándose como un referente de escuela pública inclusiva y orientada al desarrollo integral del alumnado.

El Proyecto Educativo del CEIP Profesor Tierno Galván, refleja las principales líneas pedagógicas, metodológicas y organizativas del centro. Su enfoque se centra en ofrecer una educación inclusiva y de calidad, adaptada a las necesidades del alumnado y a los requerimientos de la sociedad actual. Además, el centro ofrece una variedad de planes y de proyectos como:

- **Desarrollo de competencias:** Apuesta por la competencia lingüística y digital mediante proyectos como *Leo Tic* y el uso de TIC en el aula.
- **Plan de lectura:** busca mejorar la competencia lectora, fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el uso de la biblioteca.
- **Integración de TIC:** Se incorporan progresivamente desde Infantil; incluye pizarras digitales, Aulas Virtuales, Office 365 y gestión informatizada del centro.
- **Proyecto de autonomía:** Fundamentado en tres pilares: TIC, enseñanza de lenguas extranjeras y metodologías activas basadas en cooperación e inclusión.
- **Innovación educativa:** La estrategia combina consolidación de métodos existentes con mejoras progresivas, adaptadas al desarrollo integral del alumnado y a las necesidades de la sociedad actual.

3. Metodología

3.1 Enfoque metodológico y estrategias didácticas.

El enfoque metodológico de este trabajo se basa en una observación sistemática a través de una observación naturalista ya que permite observar y analizar lo que ocurre en el aula de forma natural, sin modificar la dinámica habitual.

El proyecto se fundamenta en metodologías activas y en los principios del constructivismo, que consideran que los niños aprenden mejor cuando participan, exploran, manipulan materiales, dialogan con otros y descubren por sí mismos. Autores como Piaget, Vygotsky o Bruner explican que el aprendizaje es un proceso activo, y por ello es importante que el alumnado sea protagonista de sus propias experiencias.

La manera la cual se aborda esta temática es el trabajo por proyectos, ya que este método permite investigar un tema que despierta interés, en este caso, la Prehistoria. A través del proyecto, los niños pueden hacer preguntas, buscar información, experimentar, crear materiales y compartir lo que van aprendiendo. Además, esta metodología ayuda a integrar contenidos de todas las áreas del currículo (lenguaje, matemáticas, arte, entorno, etc.) de forma globalizada y natural.

El papel del docente es fundamental ya que actúa como guía y acompañante, ofreciendo materiales, proponiendo actividades, observando al alumnado y creando situaciones que fomentan el descubrimiento.

Por ello la manera de llevar a cabo este gran proyecto en el aula es por rincones ya que son espacios diferenciados dentro del aula en los que los niños y niñas pueden desarrollar diversas experiencias de aprendizaje de manera autónoma o en pequeños grupos. Esta organización favorece la exploración, la creatividad, la interacción social y el juego simbólico, aspectos fundamentales en la etapa de Educación Infantil.

En los rincones, el docente actúa como guía y mediador, ofreciendo materiales adecuados, proponiendo actividades, observando y acompañando los procesos de aprendizaje sin imponer la forma de realizarlas. De esta manera, se fomenta la autonomía, la responsabilidad y la motivación intrínseca del alumnado, al mismo tiempo que se integran distintos contenidos del currículo de forma globalizada.

En el aula podemos encontrar el rincón del juego simbólico, donde ellos mismos harán la creación de una cueva, el rincón de plástica donde desarrollaran sus habilidades artísticas para la creación de diferentes materiales u objetos de la obra, incluso en el resto de los rincones del aula también se podrían desarrollar una gran variedad de actividades, las cuales vayan unidas a esta gran temática. Por último, el espacio donde se llevarán a cabo un gran número de actividades es en la asamblea un lugar amplio y apropiado para las diversas actividades que se proponen.

Encontramos un punto importante en este gran proyecto es la participación de las familias, ya que en las actividades colaboran de múltiples maneras como puede ser aportando materiales participando en los talleres o compartiendo información a sus hijos y que estos la trasladen a el aula. Siendo todo esto primordial ya que la colaboración de las familias refuerza el vínculo entre escuela y hogar y enriquece el aprendizaje de los niños.

Las actividades del proyecto se organizan para que el alumnado de Educación Infantil explore aspectos básicos de la vida social y humana de manera significativa y adaptada a su edad. La elección de la Prehistoria como eje temático permite trabajar con los siete conceptos clave de la didáctica de las ciencias sociales.

- Identidad y alteridad: trabajar cómo eran los grupos humanos prehistóricos y compararlos con el presente favorece la comprensión de “yo y el otro” desde edades tempranas.
- Continuidad y cambio: permite acercar la idea de que la vida humana ha cambiado a lo largo del tiempo hasta llegar a la actualidad siguen permaneciendo con otras manifestaciones, cuidado del prójimo, la curiosidad...

- Interrelación: actividades que muestren cómo las personas prehistóricas se relacionaban con su entorno, alimentos y demás grupos.
- Diversidad y desigualdad: aunque a esta edad se trabaja de forma muy básica, puedes introducir la noción de diferentes formas de vida según lugares y recursos.
- Organización social y conflicto: estas nociones pueden aparecer en situaciones de juego o dramatizaciones que impliquen turnos, roles y cooperación.
- Racionalidad-irracionalidad: ayuda a que los niños comprendan que hay razones detrás de acciones (ej. por qué cazaban o recolectaban), aunque de forma adaptada a su nivel.

3.1.1 Temporalización.

Este proyecto está destinado a desarrollarse en el segundo trimestre del curso 2025-2026 y se llevara a cabo a lo largo del mes de enero, comenzando el primer lunes de la vuelta a clase el día 12 y finalizando en el día 26 de enero. Es decir, el proyecto abarcará entorno a dos semanas, durante las cuales se realizarán doce sesiones, cada una de ellas con una o dos actividades que ayudarán a la adquisición de nuevos conocimientos, véase en [anexo I](#). Esta temporalización organiza las actividades de manera progresiva, de manera que el alumnado pueda explorar, manipular y crear experiencias concretas y colectivas ya que combinamos aprendizajes manipulativos con la expresión artística, corporal y comunicativa.

Este proyecto se vinculará de manera directa y organizada con los contenidos de la editorial con la que el aula esté trabajando. La propuesta permitirá reforzar y ampliar los aprendizajes previstos para este periodo, ofreciendo experiencias significativas que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos. A través de las actividades del proyecto, los niños podrán trabajar los contenidos curriculares establecidos, integrándolos de forma práctica, motivadora y adaptada a su nivel.

3.1.2 Atención a la diversidad.

La atención a la diversidad constituye un pilar esencial en la etapa de Educación Infantil, ya que persigue garantizar una educación equitativa y de calidad para todo el alumnado, atendiendo a sus características, intereses, ritmos y necesidades individuales. En este marco, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se configura como una herramienta metodológica clave, al permitir la planificación y el diseño de propuestas

educativas accesibles y significativas desde el inicio, sin necesidad de esperar a la aparición de dificultades específicas.

Por ello, todas las actividades que se desarrollan a lo largo de este documento se caracterizan por su carácter flexible y diverso, ofreciendo múltiples formas de representación de los contenidos, distintas posibilidades de expresión y variadas opciones de participación. Esta flexibilidad facilita la adaptación inmediata de las propuestas ante la detección de necesidades concretas, asegurando que ningún alumno o alumna quede excluido ni vea limitado su proceso de aprendizaje, por lo que en el momento que se detecte algún posible cambio pueden modificarse, pero el objetivo final de dichas actividades seguirá siendo el mismo. Asimismo, dichas actividades han sido concebidas desde un enfoque inclusivo, con el objetivo de responder a la diversidad de estilos de aprendizaje, ritmos, capacidades y características individuales presentes en el aula.

Además, en este proyecto se otorga un papel relevante a las familias, considerándolas agentes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su participación y acompañamiento en la adquisición de nuevos conocimientos contribuye a generar un entorno educativo más cercano, dinámico y motivador, favoreciendo así la consecución de los objetivos propuestos y reforzando la coherencia entre el contexto escolar y familiar.

4. Propuesta Didáctica

4.1 Título de la propuesta.

“Érase una vez en las cavernas”.

Esta Propuesta de Intervención está dirigida al alumnado de Educación Infantil, específicamente al último curso de la etapa (tercero curso) con niños y niñas de 5 años. Se plantea la creación de un proyecto educativo centrado en la Prehistoria en el se establece una actividad de motivación diseñada para despertar y captar el interés del alumnado, asimismo incluye una actividad de cierre en la que los niños y niñas expondrán en una residencia de ancianos los trabajos y las experiencias realizadas, consolidando los aprendizajes de manera significativa y participativa. De este modo, se combina el aprendizaje manipulativo con el desarrollo de habilidades sociales, promoviendo una experiencia educativa integral y lúdica, propia de los proyectos de Educación Infantil.

4.2 Contextualización.

Esta secuencia de actividades la llevaré acabo en el colegio Tierno Galván. El aula en la que se desarrollará está formada por un grupo de 18 alumnos del último curso de Infantil consta de 8 niños y 10 niñas, que se caracterizan por mostrar una actitud participativa y un gran interés por aprender y descubrir nuevos conocimientos cada día.

4.3 Marco Normativo.

La secuencia de actividades que voy a desarrollar se fundamenta en el Decreto 7/2022 de 29 de septiembre, que establece la organización de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, adaptándose a las características u contextos propios del alumnado.

4.4 Concreción Curricular.

Objetivos didácticos de aprendizaje

Los siguientes objetivos hacen referencia a los aprendizajes y competencias que se pretenden alcanzar al finalizar el desarrollo del proyecto didáctico sobre la Prehistoria en Educación Infantil. A través de la realización de diversas actividades planteadas desde una metodología activa y cooperativa, se busca favorecer tanto el desarrollo integral del alumnado como la adquisición de habilidades sociales básicas, promoviendo la motivación, la participación y la implicación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Desarrollar habilidades sociales básicas** como el respeto, la cooperación, la escucha activa y la ayuda mutua mediante el trabajo en grupo y las actividades compartidas.
- **Descubrir los aspectos básicos de la Prehistoria** (formas de vida, herramientas, animales), a través de actividades lúdicas, manipulativas, despertando la curiosidad y el interés por el pasado.
- **Fomentar la participación activa del alumnado** en las distintas propuestas del proyecto, mostrando iniciativa, motivación e implicación en las tareas.
- **Favorecer el trabajo cooperativo** a través de juegos, talleres y dinámicas grupales relacionadas con la Prehistoria.
- **Estimular la creatividad y la imaginación** mediante la representación artística (dibujos, construcciones, dramatizaciones) de aspectos de la vida prehistórica.

Competencias clave

Estas competencias clave se recogen en el Anexo I del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión cultural.

Competencias específicas por áreas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Contenidos de área
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA.			
CE.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.	1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.	1.3.1. Participa activamente en el trabajo en equipo, cooperando en la búsqueda de objetos y la construcción de espacios comunes. 1.3.2. Comunica de manera oral sus descubrimientos, ideas y el significado de sus creaciones artísticas al grupo.	A) El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Fomento de la motricidad fina y la coordinación oculomanual mediante la manipulación de materiales diversos y herramientas del aula, potenciando la capacidad creativa y la expresión artística a través de la experimentación con texturas y formas. - Desarrollo de las habilidades sociales básicas del alumnado mediante actividades cooperativas sobre la Prehistoria, fomentando la participación, la motivación y el interés por el aprendizaje.
	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.	1.4.1. Muestra autonomía y concentración al manipular materiales naturales y herramientas de modelado. 1.4.2. Experimenta con las propiedades de materiales naturales (arcilla, barro, carbón) de forma segura y creativa) 1.4.3 Desarrolla la motricidad fina mediante el modelado de arcilla y la	

		creación de figuras de animales prehistóricos	- Estimula la conciencia corporal y la experimentación sensorial a través de la manipulación de materiales diversos, permitiendo al alumnado descubrir sus posibilidades motrices al diseñar y elaborar sus propias vestimentas, herramientas y adornos de inspiración prehistórica B) Desarrollo y equilibrio afectivos, relacionados con la regulación de las emociones y necesidades personales.
C.E.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	2.1 Identificar, expresar y valorar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.	2.1.1. Muestra respeto por las producciones propias y las de sus compañeros, valorando la diversidad de creaciones. 2.1.2. Establece vínculos de empatía y respeto al interactuar con personas de diferentes edades, especialmente en contextos intergeneracionales.	

C.E.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.	4.3.1. Respeta las normas de convivencia y las ideas de los demás durante las actividades de clasificación e investigación grupal. 4.3.3. Comunica de manera oral sus descubrimientos, ideas y el significado de sus creaciones artísticas al grupo.	- Estimulación de la empatía, el respeto y la valoración del esfuerzo propio y ajeno, favoreciendo relaciones positivas y actitudes de reconocimiento hacia los demás. - Origina punto de convivencia y de intercambio intergeneracional mediante actividades compartidas entre el alumnado y las personas mayores, creando espacios de encuentro, aprendizaje y enriquecimiento mutuo. D) La interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Creación del trabajo en equipo y la interacción positiva entre el alumnado mediante actividades cooperativas que favorezcan la
--	--	--	--

			comunicación, la ayuda mutua y el respeto dentro del grupo. - Fomento del trabajo colaborativo entre el alumnado y las familias, impulsando la cooperación, la investigación compartida y la valoración de las producciones propias y ajenas a lo largo del proyecto.
ÁREA 2 DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO			
C.E.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	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.	1.1.1 Identifica y describe las características básicas de distintos materiales naturales utilizados en la Prehistoria. 1.1.2 Experimenta con materiales naturales como la arcilla, el barro o el carbón, explorando sus propiedades mediante la manipulación sensorial.	A) Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios de la Prehistoria a través de un aprendizaje significativo. - Identificación de las características y funciones de distintos materiales, objetos y colecciones, estableciendo

desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.		1.1.3 Observa, explora y manipula objetos y materiales relacionados con la Prehistoria, identificando algunas de sus características y usos.	relaciones entre ellos a través de la exploración, la manipulación sensorial y el uso de herramientas sencillas.
	1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas de manera justificada y jugando con el propio cuerpo y con objetos.	1.3.1 Reconoce diferencias básicas entre la vida actual y la vida en la Prehistoria, iniciándose en la comprensión de la noción de pasado. 1.3.2 Aplica la observación, la comparación y la exploración para obtener conclusiones sencillas sobre los objetos y materiales trabajados.	- Desarrollo de destrezas lógico-matemáticas básicas que permitan al alumnado descubrir, organizar y comprender el entorno, favoreciendo la construcción progresiva de una visión cada vez más compleja del mundo.

C.E.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación o la actuación sobre ellos.	2.3.1 Muestra curiosidad e interés por conocer cómo vivían las personas en la Prehistoria, participando activamente en las actividades de exploración e investigación.	B) Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad. - Exploración y experimentación con materiales, objetos y elementos del entorno, identificando sus características y propiedades mediante la manipulación sensorial y la observación directa investigando, comparando y clasificando como auténticos exploradores. - Iniciación en el pensamiento científico, a través de la observación, la experimentación, la comparación y la obtención de conclusiones simples.
---	--	--	--

C.E.3 Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.	3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando y valorando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.	3.1.1 Valora el patrimonio cultural prehistórico, mostrando interés por el arte rupestre y los objetos elaborados.	- Producción del razonamiento lógico-matemático mediante la clasificación, agrupación y relación de objetos según diferentes criterios a través de clasificar como arqueólogos. C) Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. - Fomento del conocimiento y la valoración de los seres vivos y del entorno natural en la Prehistoria, comprendiendo cómo los primeros seres humanos interactuaban con la naturaleza para satisfacer sus necesidades básicas, desarrollando
	3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes, describiendo y comparando sus características y su relación con el entorno.	3.2.1 Identifica y diferencia, de forma guiada, seres vivos (animales prehistóricos, personas) y elementos inertes (piedras, herramientas, cuevas), describiendo algunas de sus características y su relación con el entorno natural de la Prehistoria.	

			actitudes de respeto hacia el medio natural. - Elabora actitudes de cuidado y respeto hacia el patrimonio natural y cultural a través del acercamiento a la Prehistoria, utilizando actividades variadas y significativas que permitan al alumnado reconocer la importancia de conservar el entorno y los elementos culturales heredados.
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.			
C.E.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e	1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las	1.1.1 Expresa oralmente ideas, descubrimientos experiencias relacionadas con la Prehistoria de forma comprensible.	A) Intención e interacción comunicativas. - Presentación al alumnado de Educación Infantil en el conocimiento de la Prehistoria de forma lúdica y significativa,

intenciones y responder a las exigencias del entorno	normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.	1.1.2 Participa en canciones y dramatizaciones, utilizando el cuerpo como medio de expresión.	facilitando una primera comprensión de la vida cotidiana de las personas y su relación con el entorno natural. - Desarrollo de la creatividad, la expresión y la comunicación a través de actividades variadas (artísticas, musicales, corporales y simbólicas) inspiradas en la vida y el arte prehistórico.
C.E.2 Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.	2.2.1 Utilizar el lenguaje para explicar sus creaciones al resto de sus compañeros. 2.2.2 Representa escenas de la vida prehistórica mediante el dibujo, la pintura y el juego simbólico.	- Fomento de actitudes de cooperación, respeto y valoración del patrimonio natural y cultural, promoviendo el trabajo en equipo, la participación familiar y la convivencia intergeneracional.

C.E.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.	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.	3.1.1 Muestra interés por comunicarse con personas de diferentes edades, interactuando con respeto y empatía.	B) Las lenguas y sus hablantes. - Uso del lenguaje oral para comunicar ideas, descubrimientos y experiencias relacionadas con la vida en la Prehistoria. - Escucha y respeto de las aportaciones orales de los compañeros, valorando diferentes formas de expresión. - Primer acercamiento a la diversidad lingüística a través de palabras, sonidos y expresiones vinculadas a la Prehistoria (nombres de animales, acciones, objetos). - Participación en canciones, juegos rítmicos y dramatizaciones que
	3.2. Utilizar de forma espontánea las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas.		

	3.4. Utilizar y valorar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, mostrando seguridad y confianza.		favorecen la expresión oral y corporal. C) Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo - Uso del lenguaje oral para comunicar descubrimientos y experiencias verbalmente como hallazgos, ideas y conclusiones. - Exploración del lenguaje artístico como forma de comunicación transmitiendo ideas sobre la vida en la Prehistoria mediante dibujos, pintura y el modelado. - Integración de diferentes lenguajes en una misma actividad, combinando el lenguaje oral, artístico y simbólico.
	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.		D) Aproximación al lenguaje escrito. - Valoración de la diversidad lingüística a través de la expresión oral y el trabajo cooperativo. - Enriquecimiento de las estrategias comunicativas mediante lenguajes múltiples.
C.E.5 Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.	5.6.1 Expresa emociones, ideas y pensamientos de forma personal a través de producciones artísticas.	
	5.7. Expresar gustos, preferencias y opiniones con curiosidad y respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.	5.7.1 Expresa gustos, preferencias y opiniones de manera sencilla y respetuosa sobre distintas manifestaciones artísticas trabajadas en el proyecto.	

4.5 Secuencia de Actividades

Antes de comenzar cada actividad, se realizará una cuña motriz en la que los niños y niñas, mediante el movimiento y la repetición oral, aprenderán y recitarán una pequeña rima que marcará el inicio de la siguiente actividad. Esta dinámica favorece la atención, la anticipación y la transición entre tareas de forma lúdica y significativa.

Uh, uh, fuego y calor, (frotan las manos)
uh, uh, saltamos mejor, (saltan suave)
somos tribu, somos clan, (se dan la mano)
¡la actividad empieza ya! (brazos arriba).

Pequeños arqueólogos en acción.	
Duración de la Actividad Una sesión de 40 minutos.	Agrupamiento del alumnado Grupo clase.
Lugar de la Actividad Patio escolar (arenero).	Material - Arenero del patio - Replica o imitaciones de vasijas y utensilios. - Cubos, palas, pinceles, cepillos
Objetivos - Despertar la curiosidad y el interés por conocer como vivían las personas de la Prehistoria. - Favorecer la observación, la exploración y la búsqueda actividad de objetos. - Potenciar la expresión oral al compartir ideas y descubrimiento con el grupo. - Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación durante la búsqueda y la investigación.	
Desarrollo de la Actividad El desarrollo de esta primera actividad se convierta en la motivación para el continuo desarrollo del resto de actividades. Esta comprendida en tres fases. - Fase inicial. La maestra reúne al grupo en asamblea y les plantea una situación misteriosa para despertar su curiosidad:	

“Hoy he oído que, en el patio, en el arenero, hay algo escondido... No sabemos qué es, pero puede ser algo muy antiguo. ¿Queréis ayudarme a descubrirlo?”

Se conversa brevemente sobre qué significa “algo antiguo” y si alguna vez han visto objetos viejos o raros.

La maestra explica que hoy se convertirán en arqueólogos y arqueólogas, personas que buscan objetos antiguos para aprender cómo vivía la gente hace mucho tiempo.

Los niños se preparan con pequeños utensilios (palas, pinceles, cubos, cepillos) y se organizan por los equipos que la maestra tiene en el aula.

- Fase de exploración.

Una vez en el arenero, la maestra indica que deben buscar con cuidado algo que podría estar escondido bajo la arena.

No se les dice aún qué tipo de objetos son para mantener el componente de sorpresa.

Mientras los niños buscan, las maestras observan y acompañan, promoviendo el trabajo en grupo y el uso del lenguaje:

“¿Qué crees que puede ser eso que asoma?”

“¿Cómo podrías quitar la arena sin romperlo?”

“¿Te gustaría ayudar a tu compañero?”

Cuando los objetos (vasijas, trozos de cerámica o imitaciones de utensilios prehistóricos) van apareciendo, se van colocando sobre una bandeja o caja común, simulando una mesa de excavación arqueológica.

Una vez encontrados todos los elementos, los niños regresan al aula con sus descubrimientos.

- Fase de investigación.

De vuelta en el aula, se colocan los objetos sobre una mesa o alfombra y se invita al grupo a observarlos detenidamente.

La maestra guía una conversación con preguntas abiertas:

¿Qué habéis encontrado?

¿De qué creéis que están hechos?

¿Para qué servirían estos objetos?

¿Quiénes los usarían?

¿Cómo los harían si no tenían fábricas ni máquinas?

¿Hoy que herramientas objetos pueden servir para hacer la misma función?
Después, de que hayan contestado a todas y cada una de las preguntas. Se les permitirá que especulen, pregunten e investiguen hasta la siguiente actividad.

“En la prehistoria”	
Duración de la Actividad: 5 minutos	Agrupamiento del alumnado: Grupo clase
Lugar de la Actividad: Asamblea	Material - Canción realizada con Suno.
Objetivos - Fomentar la expresión oral y musical. - Identificar los elementos representativos de la prehistoria. - Desarrollar una comprensión del pasado.	
Desarrollo de la Actividad La maestra reproducirá la canción por primera vez para que los niños puedan escucharla con atención y familiarizarse tanto con la melodía como con la historia que narra. A continuación, se pondrá la canción por segunda vez, esta vez con el volumen más bajo, de modo que la docente pueda ir cantándola mientras guía al grupo. Durante esta segunda reproducción, los niños participarán activamente imitando los gestos que la maestra realiza en cada parte de la canción. Cuando aparezca el fragmento relacionado con las pinturas rupestres, los niños dibujarán con el dedo en el aire. En el momento en que la canción mencione las herramientas de piedra, deberán golpear suavemente las palmas simulando el sonido de su uso. Finalmente, al escuchar la parte de la fogata, los niños moverán las manos de manera ondulante, representando las llamas del fuego. Estos gestos ayudarán a reforzar la comprensión del contenido y fomentarán la participación corporal y musical. Este momento se reproducirá todos los días del proyecto al terminar la jornada escolar. En la prehistoria. En la prehistoria, ¡qué emoción! Todo era nuevo, todo empezó. Caminan humanos por la tierra gris, ¡ven a viajar y sé feliz! (Estrofa 1) Había cuevas para descansar, y con pinturas podían contar:	

manos, bisontes y algún color,
¡arte antiguo hecho con amor!

(Coro)

En la prehistoria, ¡qué emoción!
Todo era nuevo, todo empezó.
Caminan humanos por la tierra gris,
¡ven a viajar y sé feliz!

(Estrofa 2)

Con piedras duras hacían herramientas,
para cortar y para las cuentas.
Fuego brillante para cocinar,
todo empezaba a mejorar.

(Puente divertido)

Dino grandote quiere saludar
(aunque en verdad no lo pudieron ver).
Pero en historias lo puedes hallar,
¡y en tus juegos también!

(Coro final)

En la prehistoria, ¡qué emoción!
Todo era nuevo, todo empezó.
Cuevas, pinturas y un gran fuego aquí,
¡ven a viajar y sé feliz!



En la
prehistoria..mp3

Para que esta canción resulte mucho más atractiva y motivadora para los niños y niñas, se ha creado una representación visual. A partir de la canción, se ha elaborado un vídeo en el que se van mostrando imágenes y acciones que reflejan lo que sucede en la música, facilitando así la explicación, una comprensión, la atención y la participación activa del alumnado. [Anexo II.](#)

“Un día con Toki, el pequeño cavernícola”	
Duración de la Actividad: 60 minutos.	Agrupamiento del alumnado: Grupo clase y a continuación pequeños grupos.
Lugar de la Actividad Asamblea.	Material - Cuento creado con las ilustraciones. - Hojas grandes de papel o cartulina. - Pinturas de dedos o témperas (colores tierra: rojo, negro, marrón). - Figuras o imágenes de mamuts, bisontes, ciervos y herramientas prehistóricas.
Objetivos - Desarrollar la creatividad y la expresión artística mediante la pintura y el dibujo. - Fomentar la cooperación y el juego simbólico entre los niños. - Iniciar la comprensión de la vida en el pasado y la noción de historia. - Conocer animales y elementos de la vida en la Prehistoria.	
Desarrollo de la Actividad La maestra comienza con la lectura de la historia diseñada para captar la atención del alumnado y motivarlos a conocer la vida en la Prehistoria. Durante esta primera fase, se fomenta la interacción verbal, realizando preguntas abiertas sobre los animales, las herramientas y los dibujos que aparecen en la historia, incentivando la observación y la curiosidad. Una vez leída la lectura la maestra, es decir la segunda fase de la actividad, dará a cada equipo del aula una hoja grande donde tendrán que representar mediante un dibujo o gestos la página del cuento que les tocó a un sorteo previo. De esta manera crearan sus propias ilustraciones del libro, por lo que el libro que creen entre todos ellos se quedará en el rincón de lectura del aula.	

Toki y las Aventuras en la Cueva.

Había una vez un niño llamado Toki.

Toki vivía hace mucho, mucho tiempo, en la Prehistoria.

Un día, Toki se levantó muy temprano.

El sol brillaba y los mamuts caminaban por la llanura.

También vio bisontes fuertes y ciervos rápidos.

Toki los miraba con curiosidad y un poco de miedo.

—¡Hola, amigos! —decía Toki—. ¡Hoy quiero aprender de ustedes!

Después, Toki fue a buscar herramientas.

Usó piedras afiladas para cortar frutas y raíces.

Tomó palos y lanzas para jugar a cazar.

Y con sus manos hizo vasijas de madera para guardar comida.

—¡Mira lo que puedo hacer! —decía Toki, muy orgulloso.

Luego, llegó el momento de dibujar en la cueva.

Toki tomó tierra roja y negra y pintó:

- Un mamut enorme.
- Un bisonte fuerte.
- Su propia mano en la pared.

—¡Es mi historia! —dijo Toki—. Así todos sabrán cómo vivimos.

Después de trabajar y dibujar, Toki jugó con sus amigos.

Corrieron como mamuts, saltaron como ciervos y dibujaron en la arena con palos.

Al final del día, el sol se escondió.

Toki y sus amigos volvieron a la cueva.

Se sentaron juntos, contaron historias y compartieron su comida.

—¡Qué día tan divertido! —dijo Toki—.

Aprendí sobre los animales, hice herramientas y dibujé mi historia.

Y así, cada día en la vida de Toki estaba lleno de aventuras, juegos, creatividad y amistad.

Fin.

[Véase anexo III.](#)

Manos del pasado	
Duración de la Actividad 20 minutos.	Agrupamiento del alumnado. Por grupos.
Lugar de la Actividad Aula, rincón de plástica.	Material - Arcilla natural. - Cuencos de agua. - Mantales de plástico. - Herramientas para moldear. - Replicas encontradas por ellos en el arenero.
Objetivos - Experimentar con la arcilla como material natural, explorando sus propiedades. - Conocer que en la prehistoria las personas elaboraban objetos de barro y arcilla para su uso diario. - Desarrollar la creatividad y motricidad final para moldear sus objetos. - Favorecer la cooperación y el respeto por las producciones propias y de los demás.	
Desarrollo de la Actividad La maestra reúne al grupo y muestra imágenes de vasijas y utensilios prehistóricos (pueden ser fotos o reproducciones). Se les pregunta brevemente: “¿Recordáis que las personas de la Prehistoria no tenían vasos ni platos como los nuestros? Ellos los hacían con barro. Hoy nosotros también vamos a ser artesanos de la Prehistoria.” Se les enseña la arcilla y se les invita a tocarla para observar su textura y olor, comparándola con otros materiales conocidos (plastilina, arena, masa, etc.). Los niños se colocan en mesas o grupos pequeños con un trozo de arcilla cada uno. La maestra guía con demostraciones sencillas: cómo amasar, dar forma y alisar. Una vez que todos ellos hayan hecho sus materiales se les dejara secando para que al día siguiente montemos una pequeña exposición en el aula, en nuestro rincón sobre la Prehistoria.	

Clasificamos como arqueólogos	
Duración de la Actividad 20 minutos	Agrupamiento del alumnado Grupo clase
Lugar de la Actividad Asamblea.	Material - Imágenes de objetos del ahora y de la etapa prehistórica. - Palabras de cada imagen
Objetivos - Identificar y diferenciar materiales y objetos que se usaban en la Prehistoria - Desarrollar la capacidad de clasificar y agrupar según diferentes criterios. - Fomentar la observación, la comparación y el razonamiento lógico. - Estimular la atención, el trabajo cooperativo y el respeto por las ideas de los demás	
Desarrollo de la Actividad. La maestra reúne al grupo en asamblea y les explica que hoy se convertirán en pequeños arqueólogos para ayudar a descubrir cuáles objetos pertenecen a la Prehistoria y cuáles usamos en la actualidad. Sobre una mesa o en el suelo se colocan diferentes imágenes y objetos (vasijas, herramientas de piedra, juguetes, botellas, teléfonos, etc.), todos mezclados. Los niños, por turnos, observan un objeto, lo describen y sitúan la palabra que del objeto debajo de la imagen, después deciden en qué cesta colocarlo: “De la Prehistoria” o “De ahora”. Durante el juego, la maestra guía la reflexión con preguntas sencillas: “¿De qué está hecho?”, “¿Podían tener esto en la Prehistoria?”, “¿Para qué servía?”, fomentando la observación y el razonamiento. Una vez clasificados todos los elementos, el grupo revisa las decisiones y habla sobre las diferencias entre los materiales antiguos y los actuales, destacando cómo ha cambiado la forma de vida con el paso del tiempo.	

Pequeños Artesanos del Pasado	
Duración de la Actividad 25 minutos	Agrupamiento del alumnado Por grupos
Lugar de la Actividad Aula, rincón de plástica.	Material - Trocitos de piedras - Conchas - Cordón
Objetivos - Fomentar la creatividad y la expresión oral. - Promover la autonomía y la concentración a través de materiales naturales. - Conocer cómo se adornaban las personas en la prehistoria.	
Desarrollo de la Actividad Antes de comenzar a desarrollar la actividad la maestra enseñara y explicara en la asamblea de manera breve como las personas de la prehistoria usaban huesos piedras y semillas para crear adornos, simulando collares. Seguido de esto cada niño tendrá que hacer un collar con los materiales que los proporcionaremos de manera individual pero el momento de la realización del collar se hará en grupos para que la maestra pueda intervenir e ir dando pautas si fuera necesario. Esta actividad se desarrollará en el rincón de plástica ya que es un lugar apropiado para la elaboración de materiales plásticos.	

Creando mi propio personaje Prehistórico	
Duración de la Actividad 20 minutos	Agrupamiento del alumnado Grupos
Lugar de la Actividad Aula, rincón de plástica.	Material - Fotografía reciente del niño o niña (impresa). - Cartulina o papel de seda. - Tijeras. - Pegamento en barra o líquido - Lápices de colores, crayones o marcadores. - Retazos de tela, papel kraft o papel estraza (para simular ropa prehistórica). - Hojas secas, lana.
Objetivos - Desarrollar la creatividad mediante la construcción de un personaje inspirado en los hombres y mujeres de las cavernas. - Promover la expresión personal al integrar la propia fotografía en la creación del personaje. - Comprender aspectos simples de la vida cotidiana en la época prehistórica	
Desarrollo de la Actividad Para iniciar la actividad, se comentará con los niños brevemente sobre cómo vivían los seres humanos en la prehistoria. Se les explicará que habitaban en cuevas o refugios naturales, que su vestimenta estaba hecha principalmente de pieles de animales y que utilizaban herramientas simples elaboradas con piedras, palos y huesos. Esta pequeña introducción permitirá que los niños comprendan el contexto del personaje que van a crear. A continuación, se pasará a la preparación del material principal: la fotografía. Se entregará a cada niño su foto impresa y se les pedirá que recorten cuidadosamente solo la parte del rostro, ya que será el elemento central para dar vida a su propio hombre o mujer de las cavernas.	

Luego se procederá a la creación del cuerpo del cavernícola. En una hoja de cartulina se dibujará junto con ellos la silueta de un personaje prehistórico. Una vez lista, cada niño pegará su rostro en el lugar correspondiente, integrándolo como la cabeza de su personaje.

El siguiente paso será el diseño de la vestimenta. Con retazos de tela, papel kraft o papel de seda, los niños crearán prendas que simulen las pieles y ropas rústicas utilizadas en la prehistoria. Tendrán libertad para elegir la forma, tamaño y detalles de su vestuario, fomentando su creatividad y permitiéndoles personalizar a su cavernícola. Posteriormente, se trabajará en la decoración y los detalles finales. Los niños podrán añadir cabello elaborado con estambre, lana o recortes de papel, dándole un estilo divertido y auténtico a su personaje. También podrán dibujar o pegar accesorios como palos, lanzas, piedras, cuevas, animales u otros elementos propios de la vida prehistórica. Finalmente, colorearán el fondo para representar un ambiente natural, como una cueva, una montaña o un bosque, completando así el escenario de su creación

Nos vestimos como en la Prehistoria	
Duración de la Actividad 60 minutos.	Agrupamiento del alumnado Por grupos.
Lugar de la Actividad Aula, rincón de plástica.	Material - Bolsas de papel grandes o cartulina. - Retales de tela. - Cuerda o lana - Pinturas de tela. - Pegamento. - Plumas, hojas secas, fieltro. - Plantillas simples.
Objetivos - Promover el trabajo colaborativo entre niños y familias. - Fortalecer la identidad personal y la imaginación a través del juego simbólico. - Fomentar la creatividad y la expresión artística.	
Desarrollo de la Actividad Antes de comenzar con la actividad, la maestra iniciará una conversación breve y les hará la siguiente pregunta: - “¿Cómo creen que se vestían las personas en la Prehistoria?”. Una vez que el alumnado haya respondido la pregunta la maestra les mostrara imágenes sencillas para observar colores, materiales y accesorios típicos. Seguido de esto les explicará que ciertos familiares les ayudarán a hacer todas y cada una de las vestimentas. Deberán de intentar crear la vestimenta de la siguiente manera: Base del traje: • Con bolsas de papel o cartulina, los adultos ayudan a cortar una especie de túnica sencilla. Decoración: • Los niños pintan con colores tierra (marrón, negro, naranja). • Pegan hojas, cuerdas o retazos para darle un aspecto “prehistórico”. Cuando este seco la parte que hayan pintado.	

Accesorios:

- Brazaletes hechos con cartón y cuerda.
- Cinturones de lana o estambre.

Una vez realizado todo esto los niños tendrán su propia vestimenta, esta se quedará en el aula y estará en el rincón de la investigación, para que la vean todos los días y tengan oportunidad de jugar con ellas.

Creando nuestra propia Cueva Prehistórica	
Duración de la Actividad 30 minutos	Agrupamiento del alumnado En grupos
Lugar de la Actividad Aula, rincón de la investigación.	Material - Caja. - Papel kraft para simular la cueva. - Temperas (marrón, rojo, negro y amarillo) - Pinceles de distintos tamaños - Esponjas - Carbón
Objetivos - Desarrollar la creatividad mediante la elaboración de pinturas al estilo prehistórico. - Fomentar el trabajo en equipo en la construcción y decoración de la “cueva” - Explorar técnicas de pintura no convencionales (manos, esponjas, dedos, carbón). - Conocer y valorar el arte rupestre como parte de la historia de la humanidad.	
Desarrollo de la actividad. La maestra antes de presentar la actividad prepara una estructura usando cajas de cartón y colgará papel Kraft alrededor de un espacio para simular las paredes de una cueva. Y se creará un espacio suficientemente amplio para que los estudiantes entren y decoren. El momento antes de realizar la actividad la maestra les mostrará imágenes de pinturas rupestres y conversar con los estudiantes sobre cómo y por qué los primeros humanos pintaban en las cuevas. Les explicará en la asamblea que en la prehistoria no había pinceles modernos y seguido de esto le dirá al grupo clase que a prueban a pintar con las manos, dedos, esponjas o incluso soplando pintura diluida en el papel continuo que tienen en la asamblea. A continuación, cada grupo del aula ira pasando a decorar la cueva según su propia imaginación o bien se les mostrara las figuras típicas para que ellos las creen, como pueden ser manos, animales escenas de casa o símbolos.	

Creamos animales	
Duración de la Actividad 30 minutos	Agrupamiento del alumnado En grupos
Lugar de la Actividad Aula, rincón de la investigación.	Material - Plastilina. - Cartón. - Tijeras. - Pegamento. - Pinturas - Imágenes de referencia de animales prehistóricos (dinosaurios, mamuts, tigres dientes de sable, etc.) - Pinceles
Objetivos - Desarrollar la creatividad mediante la elaboración de figuras de animales prehistóricos. - Reconocer diferentes animales de la prehistoria y sus características principales - Fomentar la motricidad fina a través del modelado y manipulación de materiales.	
Desarrollo de la Actividad La maestra iniciara la actividad explicando que hoy conocerán animales nuevos y poco conocidos, además, mostrara imágenes grandes y coloridas de animales prehistóricos: dinosaurios, mamuts, tigres dientes de sable, pterosaurios. Y lo complementara con algún dato curioso de cada animal de forma breve: “Este dinosaurio tenía un cuello larguísimo” o “El mamut tenía colmillos grandes y peludos”. De manera individual elegirán el animal prehistórico que quieren hacer señalando las imaginas que anteriormente la maestra les había enseñado. Se le dará a cada niño una plantilla con el animal que han elegido y lo tendrán que hacer con el material que ellos quieran para de esta manera reforzar su imaginación. Aunque la maestra les ira dando las pautas necesarias para que vayan creando de manera correcta el animal que habían elegido.	

Una vez que han terminado de hacer el animal este se colgara en el rincón de la clase que está destinado a el proyecto para que los puedan ver y se familiaricen con ellos.

Bailando como en la prehistoria	
Duración de la Actividad 20 minutos	Agrupamiento del alumnado Grupo clase.
Lugar de la Actividad Sala de psicomotricidad	Material Música con tambores o sonidos de la naturaleza.
Objetivos - Estimular la expresión corporal y emocional a través de la danza. - Conocer de manera lúdica cómo podrían haber sido las danzas o celebraciones en la prehistoria. - Promover el trabajo en grupo y la interacción con compañeros.	
Desarrollo de la Actividad En esta actividad los niños explorarán la expresión corporal y emocional a través de movimientos inspirados en la prehistoria, aprendiendo a trabajar en grupo y a disfrutar del movimiento de manera lúdica. Se inicia explicando que vamos a bailar como personas y animales prehistóricos, imaginando cómo se movían y celebraban hace mucho tiempo. Para preparar el cuerpo, se realizan movimientos simples: estirando los brazos hacia arriba y los lados, moviendo suavemente el cuello, flexionando y estirando las piernas, y caminando o saltando suavemente en el lugar. Una vez preparados, se introduce la imitación de animales prehistóricos. Los niños caminan como mamuts, con pasos grandes y pesados; saltan como dinosaurios, con brincos altos y llenos de energía; y se agachan como tigres dientes de sable, flexionando las rodillas y moviéndose sigilosamente. Se les anima a usar todo el cuerpo y a explorar cómo cada movimiento puede expresar emociones como alegría, sorpresa o emoción, desarrollando su creatividad y conciencia corporal. A continuación, los niños crean sus propios movimientos inspirados en los animales o en la vida prehistórica, explorando la forma en que su cuerpo puede contar historias. La maestra grabará a cada niño para que una vez que hayan realizado cada niño su propio movimiento se cree una gran coreografía, se la aprendan y la realicemos en nuestra actividad final.	

“Compartimos la prehistoria: un viaje entre generaciones”	
Duración de la Actividad Dos horas	Agrupamiento del alumnado: Equipos del aula.
Lugar de la Actividad Residencia de Mayores Parquesol 	Material - Animales prehistóricos elaborados por los niños. - Collares y adornos prehistóricos creados en el aula. - Vasijas de arcilla o plastilina. - Utensilios prehistóricos simulados (piedras, herramientas, etc.). - Cajas para transportar los materiales. - Carteles o etiquetas con los nombres de los objetos (hechas por los alumnos)
Objetivos - Desarrollar habilidades comunicativas, explicando de manera sencilla los objetos creados y su significado. - Potenciar la empatía y el respeto, aprendiendo a relacionarse con personas de distintas edades y necesidades. - Valorar el esfuerzo propio y el de los demás, mostrando con orgullo los materiales elaborados durante el proyecto de la prehistoria. - Fomentar la convivencia intergeneracional, creando un espacio de encuentro entre los niños y las personas mayores de la residencia.	
Desarrollo de la Actividad La maestra reúne al grupo y recuerda los trabajos realizados durante el proyecto. Los niños eligen cuál de sus creaciones desean llevar a la residencia. Se preparan las cajas o mochilas para transportar los materiales de forma segura. Además, antes de ir explicará brevemente cómo será la visita y se recordaremos normas básicas de convivencia: saludar, hablar con tono suave, esperar turnos y tratar a los mayores con cariño y respeto.	

Al llegar, los niños son recibidos por los residentes y el personal del centro. La maestra presenta al grupo y explica el objetivo de la visita: compartir los aprendizajes del proyecto de la prehistoria y mostrar los trabajos realizados.

Los niños se sentarán en pequeños grupos junto a varias personas mayores. Cada niño muestra su creación (animal, vasija, collar o utensilio) y explica, con ayuda de la maestra si es necesario, cómo lo hizo y para qué servía en la prehistoria. Los residentes pueden hacer comentarios, contar anécdotas o hacer preguntas sencillas, creando un momento de diálogo y cercanía.

Justificante para la salida del centro de los pequeños [Anexo IV](#)

4.6 Propuesta para fomentar la lectura, las TICS, los valores y la participación de las familias.

Este proyecto integra de manera globalizada el fomento de la lectura, el uso inicial de las TIC, la educación en valores y la participación activa de las familias, a través de las distintas actividades desarrolladas a lo largo del proyecto. La lectura se potencia mediante cuentos y narraciones relacionadas con la Prehistoria, como *“Un día con Toki, el pequeño cavernícola”*, favoreciendo la comprensión oral, la imaginación y el interés por los textos como fuente de aprendizaje y disfrute.

El uso de las TIC se incorpora de forma puntual y adaptada a la etapa de Educación Infantil, mediante la visualización de imágenes, vídeos breves o recursos digitales que permiten acercar al alumnado a la vida prehistórica de manera visual y motivadora, reforzando los contenidos trabajados en el aula.

En cuanto a la educación en valores, el proyecto promueve el respeto, la cooperación, la empatía y la convivencia a través del trabajo en equipo, el juego simbólico y actividades de carácter social, destacando especialmente la experiencia de Aprendizaje Servicio y la interacción intergeneracional, que favorecen actitudes de respeto hacia personas de distintas edades, teniendo directamente relación con el objetivo principal de este gran proyecto.

Por último, la participación de las familias se fomenta mediante su colaboración en actividades como la creación de la cueva prehistórica y la aportación de materiales,

fortaleciendo el vínculo entre la escuela y el hogar y convirtiendo a las familias en agentes activos del proceso educativo.

4.7 Evaluación.

A lo largo de este proyecto se combinarán dos tipos de evaluación. Por un lado, se llevará a cabo una evaluación directa y continua, basada en la observación diaria del alumnado, que permitirá analizar de manera sistemática el progreso individual de cada niño y niña a lo largo del desarrollo de las actividades propuestas. Esta observación facilitará la detección de avances, dificultades y necesidades específicas, favoreciendo así una intervención educativa ajustada a cada caso.

Dicha evaluación se complementará con el uso de rúbricas de evaluación específicas para cada área, en las que se recogen distintos indicadores de logro directamente relacionados con los objetivos y actividades del proyecto. Para cada alumno o alumna se registrará el nivel de adquisición de dichos indicadores, utilizando los ítems: *adquirido*, *en proceso* y *por conseguir*. Este sistema permitirá obtener una visión clara y estructurada del grado de aprendizaje alcanzado. [Véase en el anexo V](#)

Una vez finalizado el proyecto, todas las anotaciones recogidas se compartirán con las familias, con el fin de ofrecer una información detallada y transparente sobre los resultados obtenidos por sus hijos e hijas. De este modo, se fomenta la implicación familiar en el proceso educativo y se refuerza el compromiso conjunto entre escuela y familia, favoreciendo una educación más coherente y significativa para el alumnado.

5. Resultados esperados.

La elección de la Prehistoria como eje temático de este proyecto se justifica por su gran potencial motivador en la etapa de Educación Infantil, ya que conecta de forma directa con la curiosidad natural de los niños y niñas. A través del conocimiento de formas de vida muy distintas a las actuales, el alumnado puede iniciarse de manera sencilla en el pensamiento histórico, comenzando a diferenciar entre el pasado y el presente, sentando así las bases para una comprensión temporal básica acorde a su desarrollo evolutivo.

Asimismo, el proyecto favorece la cohesión grupal y el desarrollo de habilidades sociales básicas, tales como la comunicación, el respeto mutuo y la cooperación, al plantearse

desde un enfoque cooperativo y participativo. El trabajo por proyectos permite que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la implicación activa, la toma de decisiones compartidas y el aprendizaje significativo en un clima motivador y lúdico.

El origen de este proyecto surge de una manera sencilla, basada en la experiencia directa en el aula y en la observación del impacto positivo que tiene el trabajo por proyectos en la motivación y el disfrute del alumnado. La posibilidad de que los niños y niñas se sientan partícipes de su propio proceso de aprendizaje resulta especialmente enriquecedora, ya que potencia su autonomía, su interés por aprender y su capacidad para construir conocimientos a partir de la exploración y la experimentación. Por ello, este proyecto está diseñado siguiendo esta práctica educativa, adaptándola a las características y necesidades propias de la etapa de Educación Infantil.

Resultados de aprendizaje esperados

Con la puesta en práctica de este proyecto en un aula de Educación Infantil se espera que el alumnado:

- Desarrolle la curiosidad y el interés por conocer el pasado, identificando de forma básica diferencias entre la vida prehistórica y la actual.
- Participe de manera activa y motivada en una amplia variedad de actividades manipulativas, creativas y expresivas (como la creación de la cueva prehistórica, la elaboración de materiales, las vestimentas, la canción y el cuento), favoreciendo el desarrollo integral del alumnado.
- Mejore sus habilidades sociales, participando de forma activa y respetuosa en actividades grupales.
- Fortalezca la comunicación oral, expresando ideas, opiniones y conocimientos adquiridos durante el proyecto.
- Potencie la cooperación y el trabajo en equipo, aprendiendo a compartir materiales, turnos y responsabilidades.
- Aumente su motivación y autonomía, al sentirse protagonista de su propio aprendizaje dentro de un entorno significativo y lúdico.

- Desarrolle actitudes de solidaridad, empatía y compromiso social a través de experiencias de Aprendizaje-Servicio, valorando la importancia de compartir sus aprendizajes y producciones con otras personas.

6. Conclusiones.

La realización de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto una experiencia profundamente enriquecedora tanto a nivel académico como personal y profesional. El diseño y desarrollo de un proyecto didáctico basado en la Prehistoria para la etapa de Educación Infantil ha permitido constatar la importancia de plantear propuestas educativas significativas, motivadoras y adaptadas a los intereses y necesidades reales del alumnado.

A lo largo de este trabajo se ha podido comprobar que el trabajo por proyectos constituye una metodología especialmente adecuada para la Educación Infantil, ya que favorece un aprendizaje globalizado, activo y vivencial. La elección de la Prehistoria como eje temático ha resultado altamente motivadora, despertando la curiosidad natural de los niños y niñas y facilitando la comprensión de conceptos abstractos, como el paso del tiempo o las diferencias entre el pasado y el presente, de una manera lúdica y accesible. Este enfoque ha permitido que el alumnado se convierta en protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la investigación, la exploración y la construcción progresiva de conocimientos.

Asimismo, la diversidad de actividades propuestas como la creación de la cueva prehistórica, la elaboración de materiales y vestimentas, la canción, el cuento y las actividades manipulativas y artísticas ha contribuido de forma significativa al desarrollo integral del alumnado. Estas experiencias han favorecido no solo el desarrollo cognitivo, sino también la creatividad, la expresión emocional, la comunicación oral y la coordinación motriz, respetando los distintos ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Uno de los aspectos más relevantes de este proyecto ha sido la incorporación del Aprendizaje-Servicio como elemento final y vertebrador de la propuesta. La visita a la residencia de ancianos para compartir los aprendizajes y producciones realizadas en el aula ha permitido dotar al proyecto de un claro sentido social y comunitario. Así

como en las comunidades prehistóricas existía un cuidado mutuo entre sus miembros, donde cada persona aportaba y protegía al grupo, esta experiencia intergeneracional permite que los niños y niñas desarrollen valores fundamentales desde edades tempranas, como la empatía, el respeto, la solidaridad y el compromiso con los demás. De esta manera, se evidencia que el aprendizaje puede trascender el aula y tener una utilidad real en la sociedad.

Desde una perspectiva personal, este Trabajo de Fin de Grado ha reforzado mi vocación docente y mi convicción sobre la importancia de una educación basada en el respeto al niño y la niña como sujetos activos de aprendizaje. La elaboración de este proyecto ha permitido reflexionar sobre el papel del docente como guía y acompañante, más que como transmisor de conocimientos, así como sobre la necesidad de diseñar propuestas educativas flexibles, inclusivas y emocionalmente significativas.

En definitiva, este TFG pone de manifiesto que una metodología activa, apoyada en el trabajo por proyectos y el Aprendizaje-Servicio, no solo favorece aprendizajes más profundos y duraderos, sino que también contribuye a la formación de personas más competentes, sensibles y comprometidas con su entorno. Esta experiencia supone una base sólida para mi futura práctica docente, con el firme propósito de seguir desarrollando propuestas educativas que promuevan una educación infantil de calidad, centrada en el bienestar, la participación y el desarrollo integral del alumnado.

7. Referencias Bibliográficas

Junta de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). *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* (BOCYL-D-30092022-1). *Boletín Oficial de Castilla y León*. <https://bocyl.jcyl.es/eli/es-cl/d/2022/09/29/37/>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 2 de febrero de 2022, BOE-A-2022-1654

Puig Rovira, J. M. (s. f.). *Aprendizaje-servicio*. Universidad de Barcelona. <https://www.ub.edu/grem/aprendizaje-servicio/>

Universidad Europea. (2025, 28 de octubre). *Metodologías activas: qué son, tipos y ejemplos prácticos*. Universidad Europea. <https://universidadeuropea.com/blog/que-son-metodologias-activas/>

Educrea.cl. (s. f.). *El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación teórica y práctica*. <https://educrea.cl/el-trabajo-por-proyectos-en-educacion-infantil-aproximacion-teorica-y-practica/>

Guevara Herrero, I., Pérez Martín, J. M., Bravo Torija, B., & Esquivel Martín, T. (2021). *¿Cómo enseñar la Prehistoria en Educación Infantil? Ideas y recursos de los docentes en formación*. *Revista de Educación de la Universidad de Granada*, 28, 4–22. <https://doi.org/10.30827/reugra.v28i.18465>

Aranda Hernando, A. M. (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil*. Editorial Síntesis.

Puig Gutiérrez, M. (s. f.). *Las Ciencias Sociales en la Educación Infantil*. Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/items/5b3dd9f8-8448-431e-a88a-86c394fe1277>

Aranda Hernando, A. M. (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil*. Editorial Síntesis “El aprendizaje del tiempo en educación Infantil”.

Benejam Arguimbau, P. (1999). *La oportunidad de identificar conceptos clave que guíen la propuesta curricular de ciencias sociales*. Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, (21), 5-12. Barcelona: Editorial Graó.

- Furco, A., & Billig, S. H. (Eds.). (2002). Universidade de Santiago de Compostela. (s. f.). *Aprendizaje-Servicio Universitario y Comunidad (APSUNI-c)*. <https://apsuni.usc.gal/>
- Educapeques. (s. f.). *Reggio Emilia y Loris Malaguzzi: El poder del niño en la educación*. Recuperado de <https://www.educapeques.com/biografia/loris-malaguzzi.html>
- Norambuena, M. L. (2024). *Explorando la historia de la educación desde la perspectiva de John Dewey: Un análisis filosófico sobre la experiencia como generadora de aprendizaje en los tiempos contemporáneos*. *Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico*, 4(8), 90–104. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12598171>
- Castillero Mimenza, O. (2016, 17 de noviembre). *La teoría cognitiva de Jerome Bruner*. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-cognitiva-jerome-brune>
- UNIR Revista Educación. (2020, 5 de noviembre). *Teorías del andamiaje de Bruner y Vigotsky: características y aplicación*. UNIR. <https://www.unir.net/revista/educacion/andamiaje-bruner-vigotsky/>
- ILERNA. (2018, 5 septiembre). *Teoría de Piaget: Las 4 etapas del desarrollo cognitivo* [Entrada de blog]. iLERNIA. <https://www.ilterna.es/blog/estadios-de-piaget-desarrollo-cognitivo-ninos>

8. Anexos

Anexo I



ENERO

2026

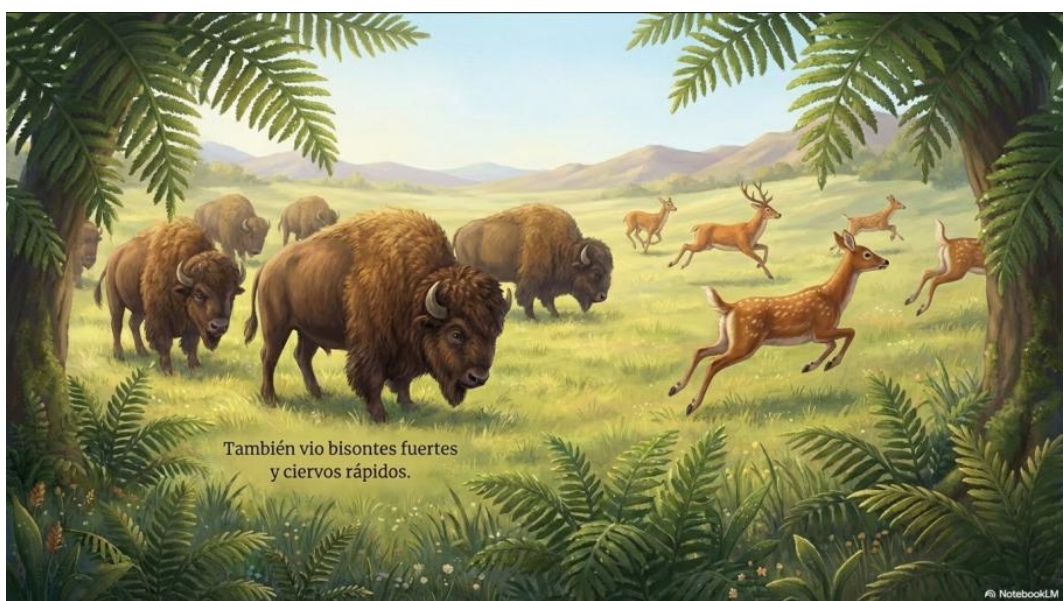
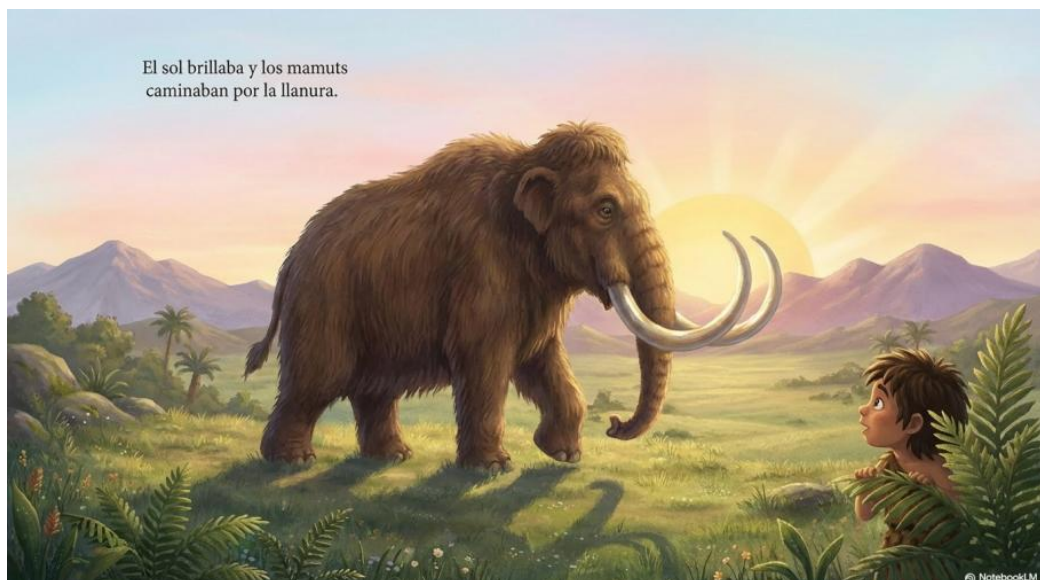
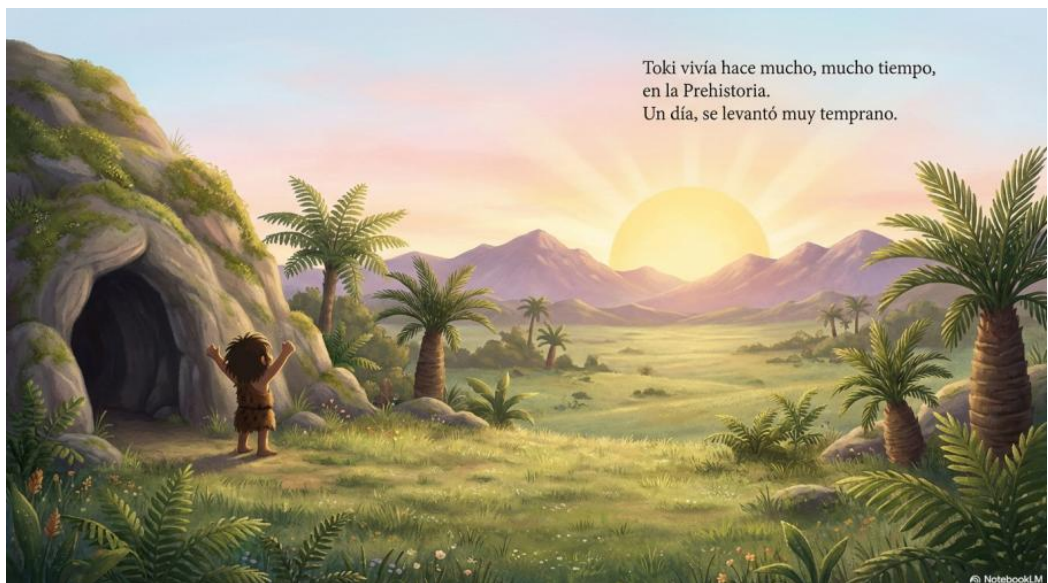
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
5	6	7	1	2
12	13	14	8	9
PEQUEÑOS ARQUEÓLOGOS EN ACCIÓN	"UN DÍA CON TOKI, EL PEQUEÑO CAVERNÍCOLA"	MANOS DEL PASADO	CLASIFICAMOS ARQUEÓLOGOS	COMO PEQUEÑOS ARTESANOS DEL PASADO
EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA
19	20	21	15	16
CREANDO MI PROPIO PERSONAJE PREHISTÓRICO	NOS VESTIMOS COMO EN LA PREHISTORIA	CREANDO NUESTRA PROPIA CUEVA PREHISTÓRICA	CREAMOS ANIMALES	BAILANDO COMO EN LA PREHISTORIA
EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA	EN LA PREHISTORIA
26	27	28	22	23
COMPARTIMOS LA PREHISTORIA: UN VIAJE ENTRE GENERACIONES				
EN LA PREHISTORIA			29	30

Anexo II

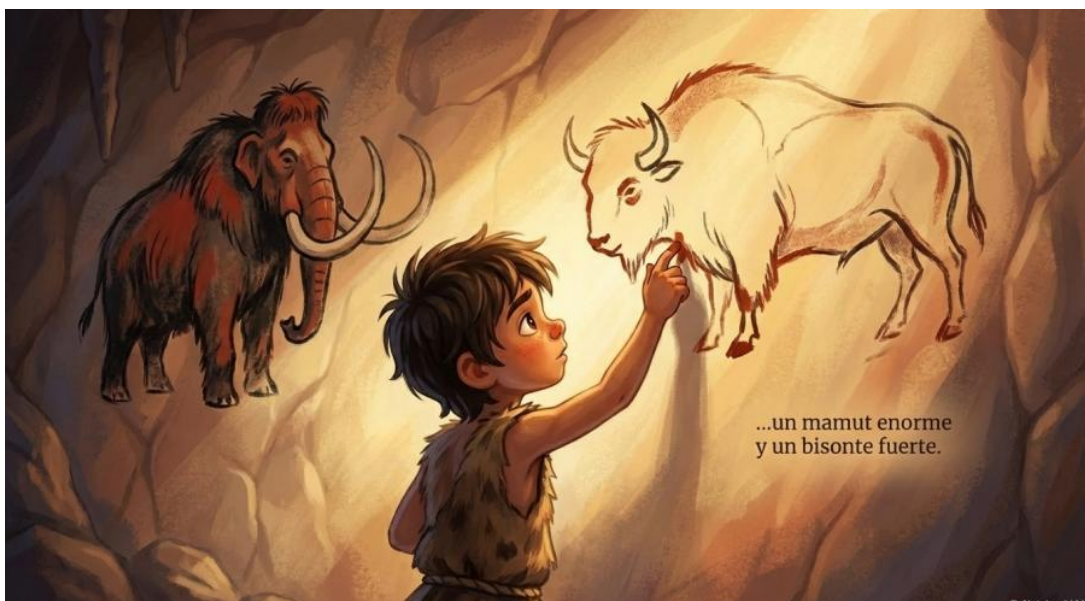
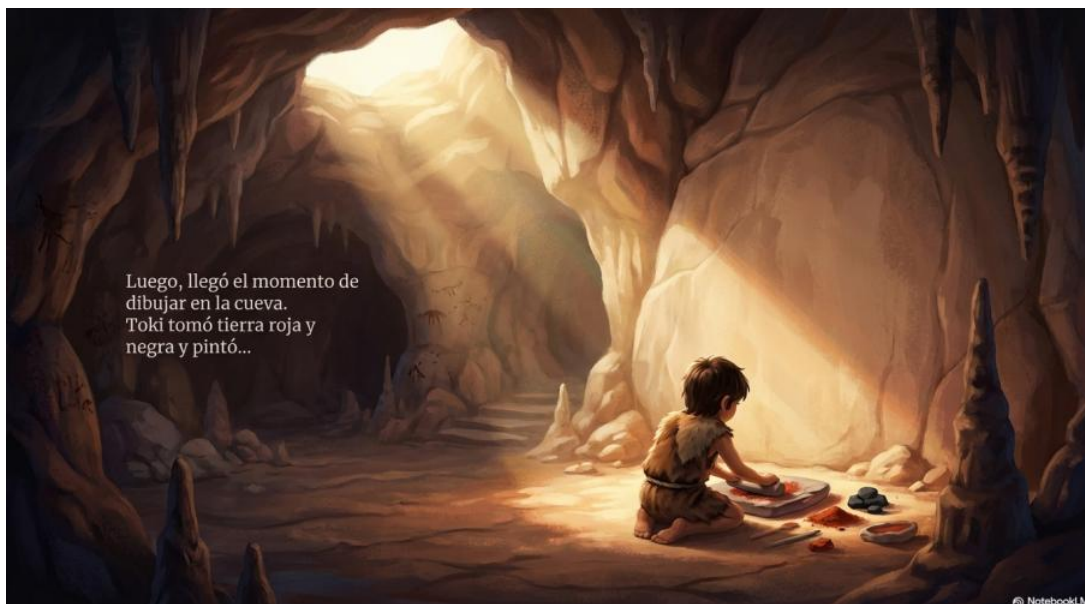
<https://notebooklm.google.com/notebook/cf40c948-81c6-4164-afec-9879293c8931>

Anexo III













Anexo IV. Justificante salida.

AUTORIZACIÓN DE SALIDA ESCOLAR

Centro educativo: _____

Datos del alumno/a

- Nombre: _____
- Curso: Infantil ____ años

Actividad

Salida a una **residencia de personas mayores**.

- Fecha: _ / _ / _____
- Horario: _____

Autorización

Yo, D./Dña. _____, padre/madre/tutor/a legal del alumno/a, **autorizo** a mi hijo/a a participar en esta salida escolar organizada por el centro.

Firmo la presente autorización.

En __, a __ **de** __ de _____

Firma del padre/madre/tutor/a:

Teléfono de contacto: _____

Anexo V. Rubrica de Evaluación.

Adquirido En proceso Por conseguir.			
ÁREA 1. Crecimiento en armonía.			
Participa activamente en el trabajo en equipo, cooperando en la búsqueda de objetos y la construcción de espacios comunes.			
Comunica de manera oral sus descubrimientos, ideas y el significado de sus creaciones artísticas al grupo.			
Muestra autonomía y concentración al manipular materiales naturales y herramientas de modelado.			
Experimenta con las propiedades de materiales naturales (arcilla, barro, carbón) de forma segura y creativa)			
Muestra autonomía y concentración al manipular materiales naturales y herramientas de modelado.			
Experimenta con las propiedades de materiales naturales (arcilla, barro, carbón) de forma segura y creativa			
Desarrolla la motricidad fina mediante el modelado de arcilla y la creación de figuras de animales prehistóricos			
Muestra respeto por las producciones propias y las de sus compañeros, valorando la diversidad de creaciones.			
Establece vínculos de empatía y respeto al interactuar con personas de diferentes edades, especialmente en contextos intergeneracionales			
Respeto las normas de convivencia y las ideas de los demás durante las actividades de clasificación e investigación grupal.			
Comunica de manera oral sus descubrimientos, ideas y el significado de sus creaciones artísticas al grupo.			
ÁREA 2. Descubrimiento y exploración del entorno.			
Experimenta con materiales naturales como la arcilla, el barro o el carbón, explorando sus propiedades mediante la manipulación sensorial			

Observa, explora y manipula objetos y materiales relacionados con la Prehistoria, identificando algunas de sus características y usos.			
Reconoce diferencias básicas entre la vida actual y la vida en la Prehistoria, iniciándose en la comprensión de la noción de pasado			
Aplica la observación, la comparación y la exploración para obtener conclusiones sencillas sobre los objetos y materiales trabajados Muestra curiosidad e interés por conocer cómo vivían las personas en la Prehistoria, participando activamente en las actividades de exploración e investigación.			
Valora el patrimonio cultural prehistórico, mostrando interés por el arte rupestre y los objetos elaborados.			
Identifica y diferencia, de forma guiada, seres vivos (animales prehistóricos, personas) y elementos inertes (piedras, herramientas, cuevas), describiendo algunas de sus características y su relación con el entorno natural de la Prehistoria.			
ÁREA 3 Comunicación y representación de la realidad.			
Expresa oralmente ideas, descubrimientos experiencias relacionadas con la Prehistoria de forma comprensible.			
Participa en canciones y dramatizaciones, utilizando el cuerpo como medio de expresión.			
Utilizar el lenguaje para explicar sus creaciones al resto de sus compañeros			
Representa escenas de la vida prehistórica mediante el dibujo, la pintura y el juego simbólico			
Muestra interés por comunicarse con personas de diferentes edades, interactuando con respeto y empatía.			
Expresa emociones, ideas y pensamientos de forma personal a través de producciones artísticas.			
Expresa gustos, preferencias y opiniones de manera sencilla y respetuosa sobre distintas manifestaciones artísticas trabajadas en el proyecto.			