



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) Como Metodología en Educación Infantil

Presentado por:

D^a Ana M^a Sánchez Garrido

Dirigido por:

D^a Gracia Prats Arolas

Valencia, a 26 de mayo de 2021

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

Índice de contenidos

0. RESUMEN / RESUM / ABSTRACT	9
1. INTRODUCCIÓN.....	12
2. OBJETIVOS.....	14
3. METODOLOGÍA.....	15
4. MARCO TEÓRICO.....	18
4.1 ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?.....	18
4.2 Definición.....	20
4.3 Tipos de Proyectos en Ed. Infantil.....	21
4.4 Las Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos.....	22
4.5 El Papel del Docente, del Alumnado y de las Familias	28
4.6 Los Elementos del Aprendizaje Basado en Proyectos.....	32
4.6.1 Criterios.	32
4.6.2 Espacio y tiempo.....	32
4.6.3 Los materiales y recursos.	33
4.6.4 El juego.....	34
4.7 La Evaluación en el Aprendizaje Basado en Proyectos.....	34
4.8 Ventajas y limitaciones de los proyectos en Ed. Infantil	37
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	39

5.1 Contexto	39
5.2 Temporalización.....	39
5.3 Vinculación con el currículo	41
5.4 Objetivos generales y específicos	46
5.5 Contenidos	47
5.6 Sesiones	48
5.6.1 Sesión 1.....	49
5.6.2 Sesión 2.....	50
5.6.3 Sesión 3.....	52
5.6.4 Sesión 4.....	54
5.6.5 Sesión 5.....	55
5.6.6 Sesión 6.....	57
5.6.7 Sesión 7.....	59
5.6.8 Sesión 8.....	60
5.6.9 Sesión 9.....	62
5.6.10 Sesión 10.....	64
5.6.11 Sesión 11.....	66
5.6.12 Sesión 12.....	68
5.6.13 Sesión 13.....	69
5.6.14 Sesión 14.....	71

5.7 Evaluación	73
6. CONCLUSIONES	75
7. REFERENCIAS	77
8. ANEXOS	81
8.1 ANEXO I. ACTIVIDADES	81
8.2 ANEXOS II. EVALUACIÓN.....	99

Índice de tablas

Tabla 1	31
Tabla 2	40
Tabla 3	49
Tabla 4	50
Tabla 5	52
Tabla 6	54
Tabla 7	55
Tabla 8	57
Tabla 9	59
Tabla 10	60
Tabla 11	62
Tabla 12	64
Tabla 13	66
Tabla 14	68
Tabla 15	69
Tabla 16	71

Índice de figuras

Figura 1	25
Figura 2	27

0. RESUMEN / RESUM / ABSTRACT

RESUMEN

En este trabajo, se presenta una metodología muy conocida en el ámbito educativo que busca facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje y dar respuesta a los intereses del alumnado de la etapa de Educación Infantil. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología muy útil, siendo su principal objetivo que los alumnos aumenten sus conocimientos sobre un tema específico y al mismo tiempo, que trabajen interdisciplinariamente las demás áreas de conocimiento de la etapa educativa. Los proyectos nacen a partir del interés e inquietudes de los alumnos, quienes se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje. En este momento, los docentes pasan a ser mediadores que guían a los alumnos, incitándoles a aprender por sí mismos. Para que esto resulte efectivo, los alumnos deben recoger la información que se les aporta, reflexionar sobre ella y demostrar lo que han aprendido durante el proyecto. Al trabajar por proyectos en Infantil se ha de fomentar el aprendizaje a través del juego con la intención de que los alumnos desarrollen otras destrezas fundamentales como las habilidades sociales, entre otras. Sin embargo, la parte fundamental del ABP es que además de la evaluación que realice el docente, los alumnos también deben autoevaluarse para valorar el trabajo realizado. El eje principal de este trabajo es desarrollar esta metodología tomando como tema la historia del Antiguo Egipto.

Palabras clave: Educación infantil, Metodología, Aprendizaje Basado en Proyectos, Antiguo Egipto, Proceso de Aprendizaje.

ABSTRACT

In this work, a well-known methodology in the educational field is presenting. It seeks to facilitate the teaching-learning process and respond to the interests of the students of the Early Childhood Education stage. Project-Based Learning (PBL) is a practical methodology, its main objective being the students' increase of their knowledge on a specific topic and the same time, the promotion of interdisciplinary work in the other knowledge areas of the educational stage. The projects are born from the interests and worries of the students, who become the protagonists of their learning. At this time, teachers become mediators who guide students, encouraging them to learn for themselves. In order to be effective, students must collect the information provided, reflect on it, and demonstrate what they have learned during the project. When working on projects for little children, learning must be encouraged through play with the intention that students develop other fundamental skills such as social skills, among others. However, the central part of the PBL is that in addition to the evaluation carried out by the teacher, the students must also evaluate themselves to assess the work they have carried out. The principal axis of this work is to develop this methodology taking the history of Ancient Egypt as its theme.

Keywords: Infant Education, Methodology, Project-Based Learning, Ancient Egypt, Learning Process.

RESUM

En aquest treball, es presenta una metodologia molt coneguda en l'àmbit educatiu que busca facilitar el procés d'ensenyament-aprenentatge i donar resposta als interessos de l'alumnat de l'etapa d'Educació Infantil. L'Aprenentatge Basat en Projectes (ABP) és una metodologia molt útil, sent el seu principal objectiu que els alumnes augmenten els seus coneixements sobre un tema específic i al mateix temps, que treballen amb interdisciplinarietat les altres àrees de coneixement de l'etapa educativa. Els projectes naixen a partir de l'interés i inquietuds dels alumnes, els qui es converteixen en els protagonistes del seu propi aprenentatge. En aquest moment, els docents passen a ser mediadors que guien als alumnes, incitant-los a aprendre per si mateixos. Perquè això resulte efectiu, els alumnes han de recollir la informació que se'ls aporta, reflexionar sobre ella i demostrar el que han après durant el projecte. En treballar per projectes en Infantil s'ha de fomentar l'aprenentatge a través del joc amb la intenció que els alumnes desenvolupen altres destreses fonamentals com les habilitats socials, entre altres. No obstant això, la part fonamental d'ABP és que a més de l'avaluació que realitza el docent, els alumnes també han d'autoavaluar-se per a valorar el treball realitzat. L'eix principal d'aquest treball és desenvolupar aquesta metodologia prenent com a tema la història de l'Antic Egipte.

Paraules clau: Educació infantil, Metodologia, Aprenentatge Basat en Projectes, Antic Egipte, Procés d'Aprenentatge.

1. INTRODUCCIÓN

He sido y soy alumna del sistema educativo y en estos momentos me encuentro finalizando mi último año de carrera para convertirme en una profesional de dicho sistema. Como alumna del PIMM terminé el grado en dos titulaciones, Magisterio en Educación Infantil y Magisterio Educación Primaria, junto con la especialización en lengua inglesa. Cabe destacar, que ingresé en este grado por las grandes oportunidades que nos daban, cursar un doble grado en cuatro años junto con prácticas durante todos los cursos.

Durante estos años, gracias a las asignaturas he ido adquiriendo conceptos desconocidos para mí y nos han enseñado una gran variedad de metodologías. En las prácticas, he podido vivir una gran cantidad de experiencias que me servirán sin duda para mi futuro como docente. Sin embargo, en dichas prácticas he podido observar cómo en muchas aulas no se utilizaban metodologías activas e innovadoras, sino que se seguían usando metodologías tradicionales que no motivan a los alumnos. De aquí surgió mi interés por las diferentes metodologías que abarca el sistema educativo, y me decanté por el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) porque fue con la primera metodología que me familiaricé en Ed. Infantil.

Este trabajo tiene la finalidad de trabajar el ABP como una metodología innovadora, a través de un proyecto sobre la historia del Antiguo Egipto, llamado “Excursión por el río Nilo”. Para llevar a cabo este proyecto, se han desarrollado actividades dinámicas basadas en el juego para captar la atención de los alumnos de Ed. Infantil y para que manifiesten sus sentimientos durante la realización de las tareas, esto será de ayuda para evaluar a través de la observación directa. Asimismo, se promueve el trabajo cooperativo para que los alumnos interactúen entre ellos y se forme un clima adecuado de trabajo. En este momento, el docente pasa a ser un orientador del proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos, y estos son los protagonistas del proyecto y de

su aprendizaje adquiriendo de esta forma una gran responsabilidad que les ayudará a madurar progresivamente. Sin embargo, hay que tener presente que cada alumno tiene unos intereses y un proceso madurativo distinto al otro; por tanto, el docente debe crear experiencias educativas teniendo en cuenta la situación de cada uno de los alumnos.

Este trabajo pretende poner en valor las metodologías activas para la Educación Infantil, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, en el que el docente fomenta la participación activa del estudiante y el desarrollo de competencias, todo esto a través de actividades motivadoras.

2. OBJETIVOS

El propósito de este apartado es concretar los objetivos que se requieren alcanzar en este Trabajo Fin de Grado. Entre ellos, hay que distinguir entre objetivos generales y objetivos específicos, que este último sirve para conseguir el objetivo principal; es decir, el general.

El **objetivo general**:

- Valorar y utilizar el aprendizaje basado en proyectos como una metodología apropiada para la enseñanza de nuevos conocimientos en los cursos de Educación Infantil.

Los **objetivos específicos**:

- Explorar la metodología ABP, cuáles son los elementos necesarios y cómo se evalúa en la etapa de Ed. Infantil.
- Analizar las funciones del docente, alumnado y familia durante el proyecto, especialmente en la etapa de Ed. Infantil.
- Diseñar una propuesta didáctica para Ed. Infantil basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos, teniendo en cuenta la interdisciplinariedad.
- Desarrollar habilidades sociales a través de los juegos en el proyecto.

3. METODOLOGÍA

Este trabajo se divide en tres partes. La primera parte es la búsqueda de información a través de artículos académicos, libros y revistas de educación relacionados con la metodología del aprendizaje basado en proyectos. La segunda parte es la realización de una propuesta didáctica basada en dicha metodología y la tercera parte consta de una reflexión sobre todo el Trabajo Fin de Grado.

En la primera parte se ha buscado información del aprendizaje basado en proyectos en la educación, tras hacer una extensa investigación se seleccionó los artículos, libros y revistas que serían útiles para completar el trabajo, todos ellos obtenidos de diferentes bases de datos, como Google Scholar, ERIC o Academia.edu. Tras esto, se estructuró la información según su contenido y de esta forma se conformaron los apartados de la fundamentación teórica. A continuación, se comenzó a redactar qué es el ABP. A la hora de reflejar la definición de algunos autores se observa que son muy similares entre sí, ya que todos concuerdan en que los alumnos adquieren conocimientos al implicarse en la realización de proyectos. Otros aspectos a tener en cuenta del ABP son los tipos de proyectos que nos podemos encontrar en las aulas de infantil, las fases que se han de realizar para que el proyecto sea un éxito, el rol del docente, alumnado y familia durante el proyecto. Finalmente, se realiza el apartado de evaluación para conocer su función en los proyectos y la forma de evaluar a los alumnos.

En la segunda parte se realiza la propuesta didáctica utilizando el aprendizaje basado en proyecto como metodología. Para la propuesta se ha escogido el tema de *El Antiguo Egipto* para trabajar los proyectos en 3º de Infantil.

En esta sección se describen detalladamente las partes que se han realizado en la propuesta. Primero de todo encontramos el contexto, la temporalización del proyecto que abarca varias

semanas, la vinculación al Currículo de Infantil, los objetivos generales y específicos que se busca lograr a través de la propuesta y los contenidos que los alumnos han de aprender. A continuación, se desarrollan las catorce sesiones que se realizaron efectivamente en el aula de un colegio concertado. Cada sesión, tuvo una duración aproximada de cuarenta y cinco minutos, aunque surgieron imprevistos o dificultades que alargaron o redujeron el tiempo. En cada sesión de la propuesta, se explica su desarrollo en el aula junto con una pequeña descripción de lo que aprendieron los alumnos, además se especifica la actividad que se realiza.

Finalmente, se emplea dos herramientas de evaluación, en este caso consiste en dos rúbricas y una diana de autoevaluación. Las dos rúbricas son cumplimentadas por el docente, una para evaluar al alumnado y la otra para evaluarse a sí mismo. La diana de autoevaluación la realizan los alumnos con el objetivo de que reflexionen sobre el proyecto y su intervención en él.

Cabe añadir, que el material utilizado en cada sesión y los instrumentos de evaluación se incluyen en el apartado de anexos.

En la tercera parte y última se hace una reflexión sobre todo el trabajo, haciendo especial hincapié en la propuesta didáctica. Lo primero de todo es comprobar que se haya logrado el objetivo principal del TFG.

A continuación se especifica la razón que motivó la elección del tema en cuestión para el desarrollo e implementación de proyecto. En este caso, se explica que está inspirado en un proyecto en el que se tuvo la oportunidad de participar pero que se han hecho cambios para adaptarlo a las necesidades de los alumnos. Por un lado, se aclara que lo innovador de esta propuesta es la incorporación del juego y de las nuevas tecnologías en la realización de las actividades, ya que aportan aspectos muy positivos a los alumnos.

Se subraya la particularidad de que en Educación Infantil el docente no hace tanto de mediador como se espera porque los alumnos no tienen la capacidad de buscar información por su cuenta y esto puede ser una dificultad por lo que los docentes no apliquen esta metodología en las aulas.

Finalmente, se describe las sensaciones que se vivieron al realizar el proyecto en el aula.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 ¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?

Un proyecto es una serie de actividades relacionadas entre sí que siguen unos objetivos educativos. En definitiva, se trata de sugerir a los alumnos que se introduzcan en la realización de proyectos según sus propios intereses.

El método de proyectos al principio se concibió como una técnica didáctica. Actualmente, se entiende como un proceso de aprendizaje que a través de una cadena de acciones, interacciones y recursos para resolver una situación o problema permite alcanzar unos objetivos (Benítez, 2008).

Según Trujillo (2015) cada proyecto se caracteriza por:

- Los objetivos de aprendizaje de un proyecto proceden de los estándares de aprendizaje y competencias clave de la materia.
- Los alumnos deben aprender a utilizar sus capacidades intelectuales, aprender a trabajar en equipo, escuchar a sus compañeros y exponer con claridad sus ideas.
- La investigación es primordial en el proceso de aprendizaje. Los alumnos deben hacerse preguntas, buscar respuestas y llegar a una conclusión.
- El proyecto está estructurado en torno a una pregunta guía.
- El trabajo por proyecto presenta la información y los conceptos básicos de una forma diferente a lo tradicional.
- Permite que los alumnos tomen decisiones.
- Incluye un proceso de evaluación y reflexión hacia los alumnos.

Todo proyecto debe cumplir dos criterios básicos: debe ser significativo para los alumnos y deben verlo como algo que personalmente quieren hacer bien porque les importa.

Según el artículo de Metodologías educativas emergentes y TIC de la UNIR, el Aprendizaje Basado en Proyectos tiene 8 objetivos:

- **Desarrollar competencias.** Los estudiantes al realizar un proyecto aumentan su conocimiento y habilidad en una disciplina, alcanzando un nivel de habilidad elevado.
- **Aprender a usar las TIC.** Un proyecto se puede diseñar con el objetivo de que los alumnos adquieran nuevas habilidades y conocimientos en las tecnologías.
- **Aprender a autoevaluarse y a evaluar a los demás.** Los alumnos se responsabilizan de su trabajo haciendo que aumente su habilidad para autoevaluarse. También aprenden a dar retroalimentación al trabajo de sus compañeros.
- **Comprometerse en un proyecto.** Los alumnos se encuentran motivados y se comprometen activamente en el proyecto.
- **Mejorar las habilidades de investigación e indagación.** Los alumnos deben investigar sobre el proyecto y así mejoran dicha habilidad.
- **Participar en un proyecto.** Cuando los alumnos trabajan por proyectos, asumen responsabilidades tanto individualmente como en grupo que permitirán realizar correctamente el proyecto.
- **Desarrollar un portafolio.** El estudiante tiene que realizar una presentación sobre el proyecto que se ha llevado a cabo.
- **Ser parte de una comunidad académica.** Todos los participantes del proyecto forman parte de una comunidad académica, en la que cada uno aprende algo nuevo del otro.

4.2 Definición

A lo largo de la historia de la educación, muchos autores han definido el aprendizaje basado en proyectos después de realizar sus investigaciones. Cabe remarcar las siguientes:

- Sánchez (2013) expone que: “El ABP es un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas a través de la implicación del alumno en procesos de investigación de manera relativamente autónoma que culmina con un producto final presentado ante los demás” (p.1).
- Para Martí, Heydrich, Rojas y Hernández (2010): “El ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (p.3).
- Benítez (2008) considera que:

Un conjunto de diversas actividades relacionadas entre sí que sirven a una serie de intenciones u objetivos educativos. En un sentido amplio, se trata de proponer a los niños/as que se impliquen en la realización de proyectos que respondan a su interés y que tengan sentido para ellos. (p.2)

Tras investigar sobre la definición del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), me atrevería a definirla como una metodología activa en la que los alumnos adquieren conocimientos

y competencias de manera autónoma, a través de la exploración de su entorno social y la manipulación de los materiales que el docente aporta para despertar sus intereses.

4.3 Tipos de Proyectos en Ed. Infantil

Los diferentes tipos de proyectos que existen en Ed. Infantil vienen de la escucha activa hacia los alumnos para determinar el tema que se trabajará en cada determinado proyecto. En este momento comienza el papel de mediador del docente porque tiene que transformar los intereses de cada alumno en un único interés.

Asimismo, existen unos “proyectos tipo” en Ed. Infantil que permiten desarrollar los contenidos y objetivos del currículo. Según Muñoz (2011) los proyectos tipo son los siguientes:

- **El proyecto de la clase.** Este tipo de proyecto se realiza siempre en el primer trimestre del curso. Tiene la finalidad de que los alumnos aprendan a convivir como grupo, conozcan las normas del aula, la distribución de los rincones, conozcan al equipo docente y establezcan rutinas de aula.
- **Arte.** Los alumnos suelen tener curiosidad por el arte que les rodea. Por tanto, algunos proyectos pueden ser sobre artistas como Picasso o sobre géneros artísticos como la arquitectura, la pintura o la escultura.
- **El cuerpo.** Los alumnos de Infantil comienzan a tener inquietudes sobre su cuerpo y hay que tener en cuenta la edad de los discentes para trabajar con mayor o menor profundidad el tema. En este tipo de proyecto se puede trabajar el embarazo, los hábitos de salud, los órganos, etc.

- **Historia.** En los proyectos sobre historia se puede trabajar la Prehistoria, Egipto, la Edad Media, etc. En Infantil a los alumnos les atrae todo lo que es diferente a la actualidad y con estos temas logran viajar al pasado.
- **Los medios de comunicación.** Los alumnos están en constante interacción con este tema y les gusta conocerlo a fondo. Los proyectos sobre la radio, la televisión o el teléfono se pueden incluir en Infantil.
- **Los medios de transporte.** Este proyecto se puede elaborar para que los alumnos conozcan todos los medios de transporte y su utilidad o año de creación, etc.
- **Los oficios.** En Ed. Infantil los alumnos tienen de referencia a sus padres. En este caso, se puede trabajar algunos oficios de los padres o los oficios que les llama la atención a ellos.
- **Los animales y los diferentes tipos de paisaje.** A los niños les encanta los animales, y aún más conocerlos y explorar su hábitat.

4.4 Las Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos

Estos proyectos se basan en la realidad. En ABP no se puede trabajar desde una falsa realidad porque esto dificultará algunos elementos esenciales del aprendizaje basado en proyectos. Por lo tanto, el ABP siempre funciona desde una situación real y en la que los alumnos están presentes en ella (Vergara, 2015).

El desafío de los profesores es crear una experiencia educativa para sus alumnos. La experiencia intenta utilizar los contenidos como una herramienta para los estudiantes. Los alumnos incorporan dichos contenidos en sus procesos de pensamientos para generar opiniones, emociones y un conjunto de información útil. El objetivo de toda actividad educativa es conseguir que los contenidos se relacionen con el plan de estudios. Por lo tanto, los profesores deben asegurarse de

que el contenido se incluya de manera que se observe la realidad de los estudiantes. Como afirma Vergara (2015), el objetivo principal es “hacer que vivan una experiencia que los dote de nuevas herramientas, aporte informaciones valiosas que ellos reconozcan como relevantes en su manera de entender el mundo, que cuestione sus ideas previas y remodele su forma de pensamiento” (p.37).

Además, el trabajo por proyectos no es una actividad improvisada que surge de la nada, sino que tiene una estructura principal para organizar el trabajo que es común en todos los proyectos. Las fases no son rígidas ni se desarrollan de forma mecánica; en cambio, estas fases irán variando y se les dedicará un tiempo diferente a cada parte. (Sarceda, C.; Seijas, S.; Fouce, 2015)

Como para elaborar un proyecto hace falta varias fases/etapas hay varios autores que han elaborado su propia propuesta de cómo se desarrolla un proyecto. Hay que decir que se puede observar cómo muchas de ellas tienen una estructura común, aunque también se pueden distinguir algunas diferencias. Algunos de los autores son Díez Navarro (1998) y Arias, A.; Arias, D.; Navaza y Rial (2009).

La propuesta de Díez Navarro (1998) se basa en los elementos fijos que estructuran el desarrollo de un proyecto. Las fases de un proyecto para este autor son:

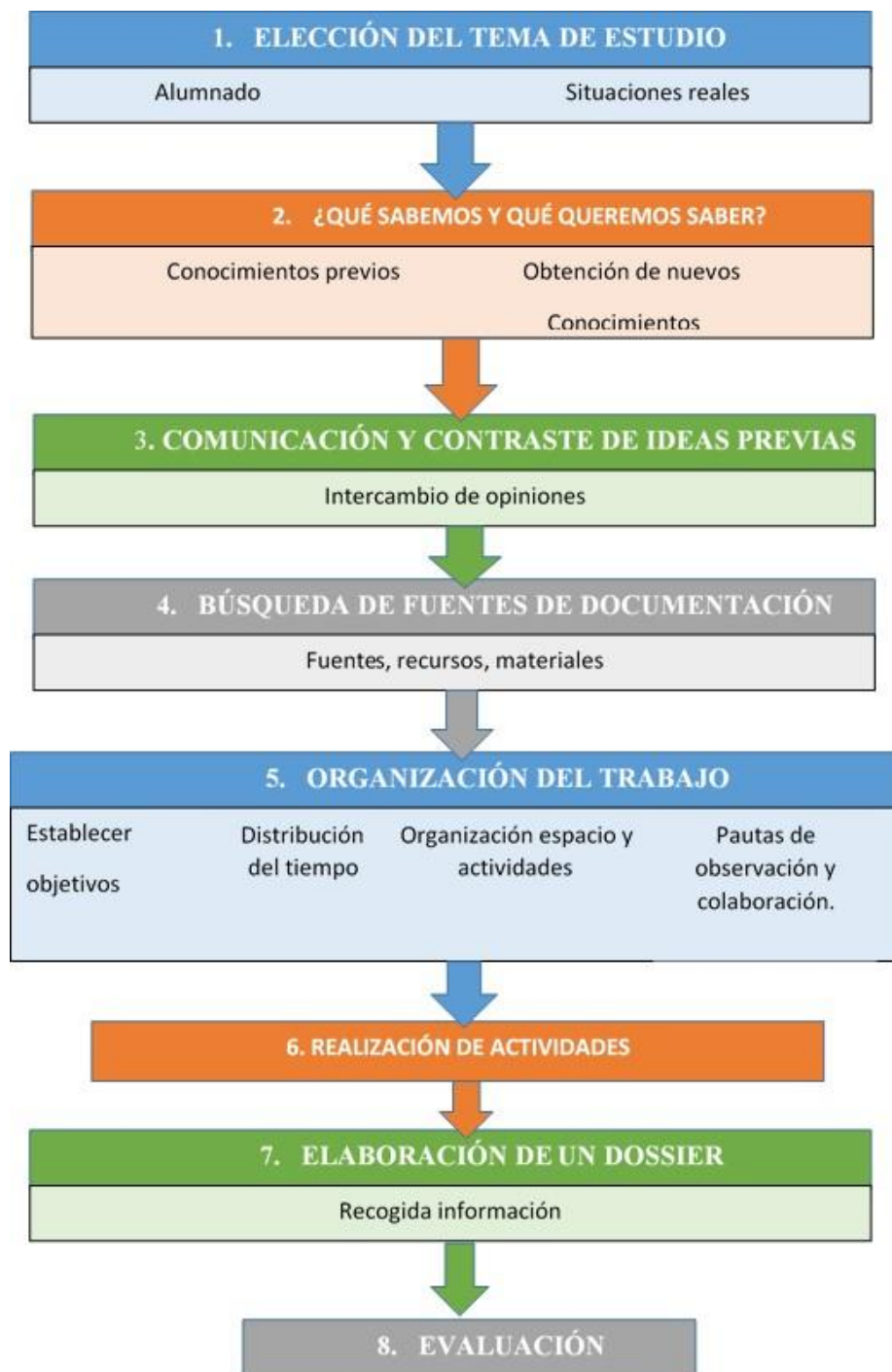
- 1. Elección del tema de estudio.** El tema debe ser elegido por los discentes. Este tema será elegido a través de diferentes formas, puede estar determinado por alguna situación ocurrida en los recreos, en las comidas, excursiones, etc.
- 2. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?** En esta fase se investiga que conocimientos tiene el alumnado sobre el tema del proyecto. Además, se dialoga los contenidos que quieren aprender sobre el tema.

3. **Comunicación de las ideas previas y contraste entre ellas.** Los alumnos comentan lo que saben y habrá un intercambio de opiniones.
4. **Búsqueda de fuentes de documentación.** En esta fase se empieza a buscar las fuentes y recursos que se utilizarán para responder a las preguntas que tienen los alumnos y han sido expuestas en las fases anteriores.
5. **Organización del trabajo.** El docente organizará el trabajo estableciendo los objetivos, distribuyendo el tiempo, organizando el espacio y las actividades, desarrollando pautas de observación y de colaboración con la familia y el entorno.
6. **Realización de actividades.** En esta parte del proyecto se realizarán todas las actividades planteadas teniendo en cuenta que se pueden realizar todos los cambios y ajustes necesarios.
7. **Elaboración de un dossier.** Se recogerá todos los puntos esenciales que han surgido a partir del proyecto.
8. **Evaluación de lo realizado.** En esta parte se comprobará que las preguntas de los alumnos hayan sido respondidas. Además, la evaluación se trata durante el proceso de aprendizaje.

Para recoger todas las etapas de una forma más esquemática se ha realizado la figura 1:

Figura 1

Fases de un proyecto según Díez Navarro (1998).



Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, la propuesta de Arias, A.; Arias, D.; Navaza y Rial (2009) se basa en tres fases diferentes.

- **Fase de preparación.** En esta fase hay tres tareas: introducción al proyecto, estudios de los conocimientos previos y elaboración de un guion sobre la información que quieren aprender.

El proyecto puede ser introducido en el aula a través del profesorado, alumnado etc. o con una carta, un libro, un vídeo, etc. El proyecto siempre parte de una pregunta planteada por los alumnos. Una vez que se establezca el tema del proyecto es el momento para que los alumnos expongan lo que conocen sobre este. Después, expondrán sus dudas e inquietudes sobre el tema elaborando una lista de preguntas sobre lo que quieren aprender.

- **Fase de desarrollo.** En esta fase hay tres momentos secuenciales: búsqueda de fuentes, procedimiento de la información y evaluación.

La primera tarea es la búsqueda de información en diferentes fuentes, como dice Amor, Fernández y García Quintás (2012): “La implicación del alumnado en esta tarea fomenta que asuman como propio el tema que se está trabajando, que vayan aprendiendo progresivamente a analizar la información a través de sus recursos y posibilidades.” (p. 11)

La segunda tarea consiste en organizar la información obtenida y se puede realizar de forma individual, en grupo, etc. De toda la información debe quedar constancia por escrito.

La última tarea es la evaluación de la información. En esta etapa es muy importante comunicar los resultados de aprendizaje a través de murales o exposiciones.

- **Fase de valoración.** En esta se exponen las experiencias de cada uno y se reconstruye lo vivido. Es más, en esta etapa se realiza una evaluación conjunta en la que se valora cómo y qué aprende los alumnos. Además, se responderá a la pregunta ‘¿qué hemos aprendido?’. Para recoger todas las tres fases de una forma más esquemática se ha realizado la figura 2.

Figura 2

Fases de un proyecto según Arias, Arias, Navaza y Rial (2009).



Fuente: Elaboración propia

Tras analizar las dos propuestas puedo afirmar que la estructura de cada una es muy similar a la otra. Ambas realizan las mismas fases aunque están estructuradas de forma diferente, Díez Navarro (1998) en su propuesta desarrolla ocho etapas y en cambio Arias *et al.* (2009) proponen tres fases en las que el conjunto de estas fases son similares a las ocho etapas de Díez.

Está claro que al realizar un proyecto no importa tanto cómo lo estructuras, siempre que se acometan las mismas fases porque es así como se logra realizar un proyecto con éxito.

4.5 El Papel del Docente, del Alumnado y de las Familias

Los protagonistas de un proyecto son las personas que lo ejecutan. Por tanto, cuando un grupo de personas actúan en una determinada dirección lo hacen movidos por sus intereses, aunque el interés de cada uno es diferente entre sí. Los participantes que dan vida al proyecto suelen ser docentes, alumnos, familia y comunidad educativa (Vergara, 2015).

En el aprendizaje basado en proyectos el docente no es la fuente de conocimiento para los alumnos, sino el administrador del aprendizaje de los estudiantes que se encarga de orientar, dinamizar y organizar el conocimiento. De esta forma, los alumnos son los encargados de ser ellos mismos la fuente de conocimiento y obtienen más protagonismo.

Alumnado. El rol del estudiante no se limita a la escucha activa, Trujillo (2015) espera que participen en procesos cognitivos de nivel superior, tales como: recogida de información, comprensión de los datos, planteamiento de conclusiones, etc.

En el ABP, el rol de los estudiantes es central, esto significa que son los protagonistas del proyecto. De esta manera, el proyecto les debe de proveer de autonomía en sus elecciones, y deben tener tiempos de trabajo sin la supervisión del docente. Como recoge Sánchez (2013) “los estudiantes que perciben una mayor autonomía, tienden a tener experiencias más positivas y a percibir mejor este tipo de estrategia metodológica (Liu, Wang, Koh, & Ee, 2008)”. Además, se ha comprobado que el trabajo autónomo en proyectos aumenta más la responsabilidad de los estudiantes que en los métodos tradicionales.

Al tratarse de Ed. Infantil, tal y como recogen Balongo y Mérida (2016), la profesora deberá adaptar las actividades a las capacidades de los alumnos, ya que ellos no disponen de tanta autonomía con tan poca edad. De esta forma, se garantiza que los discentes participen de manera igualitaria y adquieran los conocimientos establecidos. Es importante la actitud de la docente para promover la participación de los estudiantes, además de despertar continuamente el interés de estos a través del planteamiento de actividades donde ellos son los protagonistas principales.

Docentes. Para sacar el máximo partido al ABP, los docentes tienen que crear una situación de aprendizaje para que los alumnos puedan progresar en el proyecto. Según De la Fuente (2012) el maestro/a tiene que realizar las siguientes acciones:

- Proporcionar tiempos necesarios para que los alumnos expongan sus opiniones e investigaciones.
- Promover una relación entre familia-escuela.
- Ejercer de mediador en el proceso de aprendizaje.
- Organizar el aula.
- Realizar una programación más flexible y real.
- Saber dirigir los intereses de los alumnos para lograr el aprendizaje.
- Fomentar el trabajo cooperativo.

Según Sánchez (2013, p. 2) “el ABP no es una metodología para aquellos profesores a los que les gusta ser siempre el centro de atención”, esto se debe a que el docente actúa como orientador del aprendizaje y les dota de total autonomía y responsabilidad a los alumnos en su aprendizaje durante el proyecto (Johari y Bradshaw, 2008). Restrepo (2005) establece unas

determinadas cualidades para los docentes que dirigen ABP, entre estas, el docente debe ser especialista en el método, saber manejar el grupo, coordinar la autoevaluación y otros métodos. Pero lo más importante es que debe motivarles, facilitarles información, ser flexible con los alumnos, conocer el método científico y tener tiempo suficiente para atender las necesidades de los alumnos.

Familias. El maestro tiene que informar a las familias sobre el proceso de aprendizaje del alumno, explicarles lo que se hace en el aula e invitarles a participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene con los alumnos. La función de las familias para Muñoz (2011) es:

- Confiar en la labor del maestro.
- Respetar el ritmo individual de desarrollo de su hijo.
- Aportar información/materiales para los proyectos.
- Implicarse en el proyecto.
- Asistir a las reuniones individuales y grupales.

En definitiva, tanto docente como estudiante tienen que complementarse y relacionarse a menudo para que el proyecto se desarrolle en buenas condiciones y puedan alcanzar los objetivos planteados al principio del proyecto. No obstante, cabe añadir que para Balongo y Mérida (2016) “la participación de las familias en los centros debe ser considerada como indispensable para conseguir un entorno inclusivo, pues las experiencias de las familias y la estimulación del entorno aportan ejemplos de vivencias productivas que pueden enriquecer los procesos formativos” (p.4)

En la tabla 1, podemos observar más esquemáticamente algunas de las funciones del docente, alumnado y familia:

Tabla 1

Funciones en el ABP del docente, alumnado y familia.

Docente	Alumnado	Familia
Programación flexible	Protagonista del aprendizaje.	Confiar en la labor del maestro
Relación familia-escuela	Elección libre del proyecto según sus intereses.	Respetar el ritmo individual de desarrollo de su hijo
Mediador del aprendizaje	Investigar el tema elegido.	Aportar información/material del proyecto
Organizar el aula	Tomar decisiones sobre el proyecto.	Asistir a reuniones
Fomentar el trabajo cooperativo	Autoevaluarse	Implicarse en el proyecto

Fuente: Elaboración propia

4.6 Los Elementos del Aprendizaje Basado en Proyectos

Trabajar por proyectos en un aula de Educación Infantil exige tomar decisiones que influirán en el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos. Hay que tener en cuenta los criterios que hay que seguir en el proyecto, el espacio y tiempo, los materiales y recursos y el papel del juego (Sarceda et al, 2015)

4.6.1 Criterios.

Los criterios contribuirán a dotar de potencialidad a los proyectos tanto si son una dinámica habitual como si se realizan en un momento puntual. Para Domínguez (2004) los criterios son:

- **Criterio educativo.** Utilización de los objetivos designados para educación infantil.
- **Criterio de oportunidad.** Durante el proyecto surgen situaciones que no estaban pensadas y se deben incluir en el proyecto de forma coherente y significativa; además, se tiene que tener en cuenta el interés de los alumnos.
- **Criterio de prioridades.** Durante el proyecto surgen nuevos intereses sobre el tema del proyecto y hay que relacionarlo con lo que estamos trabajando para mantener el interés de los alumnos.

4.6.2 Espacio y tiempo.

En Ed. Infantil es muy importante crear ambientes de aprendizaje significativos y agradables que permiten a los alumnos sentirse cómodo, seguro y acogido.

En el espacio del aula se debe tener en cuenta que los alumnos deben tener un lugar propio, pero también lugares de uso común para compartir momentos con sus compañeros y relacionarse entre ellos, todo esto debe desarrollarse en un espacio amplio que permita el movimiento. (Sarceda et al, 2015)

Los rincones son parte del espacio del aula de Infantil donde los alumnos pueden trabajar individualmente y decidir qué actividad realizar. La duración de los rincones es corta pero se repite a lo largo del tiempo. Cuando se organiza una clase por rincones hay que tener en cuenta la diversidad del grupo y crear un clima de seguridad y confianza para los alumnos. Los rincones según Ibañez Sadín (1992) tienen grandes beneficios como: permite desarrollar la creatividad de los alumnos, facilita la comunicación de alumno-alumno o alumno-docente, los alumnos adquieren hábitos y normas, y aprenden a controlar sus sentimientos (Fernández, 2016).

Por otra parte, los tiempos se tienen que organizar con una alta flexibilidad y combinando el tiempo de las rutinas con el tiempo de actividades específicas. Además, se tiene que tener siempre presente la relación entre espacio y tiempo para que haya una coherencia entre ambas (Zabalza, 2014).

4.6.3 Los materiales y recursos.

Los materiales y recursos deben ser lo más diferente posibles y deben poder utilizarse de diferente forma teniendo en cuenta la situación y momento del proyecto. Para Moreno (2013):

La selección y la organización de los materiales ha de ser cuidadosa y consensuada, ya que serán estos recursos los que garantizaran el aprendizaje, reforzando la adquisición de la autonomía e independencia, y la interiorización de valores, normas y actitudes que ayuden a la socialización y relación entre iguales. (p.3)

Por otro lado, es importante llevar al aula elementos del medio natural y sociocultural de los alumnos que permitirá crear un ambiente significativo y despertará el interés por experimentar de los discentes. (Sarceda et al, 2015)

4.6.4 El juego.

El juego es la actividad más importante en Educación Infantil, a través de él, se les ofrece a los alumnos un espacio donde podrán manipular, crear, establecer relaciones y manifestar sus experiencias. Algunos de los beneficios de aplicar el juego en Infantil, según Gómez (2018) serían:

- Permite a los alumnos conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.
- Enriquece la imaginación.
- Los alumnos desarrollan la observación, la atención y la memoria.
- Aumento de la madurez.
- Favorece las habilidades de comunicación social.

4.7 La Evaluación en el Aprendizaje Basado en Proyectos

La evaluación es una actitud que acompaña al aprendizaje y ofrece herramientas para reflexionar, presenta datos para comparar la adquisición de capacidades, competencias, recursos comunicativos, etc. Asimismo, está al servicio del aprendizaje y del proyecto que lo vehicula. Evaluar es investigar, los discentes tienen que reflexionar sobre lo que han ido adquiriendo a lo largo del proyecto y el docente necesita pensar sobre su rol en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos. En definitiva, la evaluación es una zona en la que los estudiantes y profesores pueden expresar sus opiniones y experiencias en el proceso educativo (Vergara, 2015).

Además, la evaluación permite adaptar la propuesta didáctica del docente y conocer los avances de los alumnos. Por consiguiente, se puede decir que la evaluación está centrada en dos ámbitos:

- **Alumno/a.** Entre todos los alumnos o individualmente se realiza un mapa conceptual con toda la información que han aprendido a lo largo del proyecto.
- **Profesor.** El docente tiene que reflexionar sobre su práctica, averiguar cuáles son los puntos fuertes y débiles del proyecto para poder corregirlo y mejorarlo, así logrará que los alumnos obtengan un proceso de aprendizaje positivo.

La evaluación no es solo tarea del docente, sino que los alumnos también son partícipes porque tienen que hacer una autoevaluación. La evaluación del maestro se realiza de forma continua durante todo el proyecto y hay que plantearse las siguientes preguntas:

- **¿Qué evaluar?:** No solo se evalúa si se han logrado los objetivos, sino el proceso de investigación; es decir, si los materiales han sido adecuados, la motivación de los alumnos, si se ha respetado el tiempo marcado, etc.

- **¿Cómo evaluar?:** Se puede utilizar varios instrumentos o recursos como el dossier, los trabajos que han hecho los alumnos, observar y transcribir los juegos que hacen, etc.

Finalmente, el docente elaborará un dossier que contendrá toda la información del proyecto junto con todo el material que servirá de recuerdo para la elaboración de futuros proyectos. Según Fuentes (2012, p.7) en dicho dossier deberán aparecer los siguientes puntos:

- Ideas previas.
- ¿Qué queremos aprender?
- ¿Qué queremos hacer?
- ¿Cómo lo vamos a hacer?
- Carta a las familias sobre el proyecto.
- Talleres
- Excursión (si hay)
- Actividades y materiales de los niños.
- Evaluación.

Los objetivos de la evaluación en el ABP, de acuerdo con Vergara (2015) son:

- Comprobar que los resultados de aprendizaje se están logrando y validar su utilidad en el proyecto.
- Reflexionar acerca del momento del proyecto en el que se encuentran.
- Presentar nuevas acciones.
- Compartir con todo el grupo el proceso de reflexión del proyecto.

Lo importante de la evaluación no son los instrumentos que se utilicen, sino la *actitud* con la que se usan. Los instrumentos que se utilizan en la evaluación deben organizarse de forma que relacionen los resultados de aprendizaje con las evidencias que el alumnado aporta, ya que este es el principal agente de la evaluación (Rekalde & García, 2015). Para ello, tendremos que utilizar herramientas como: el portafolio o la rúbrica.

Hay que tener en cuenta que el portafolio no es una herramienta única de los alumnos, sino que muchos equipos docentes la utilizan para evaluar y documentar su propia práctica (Vergara, 2015).

Existen otras herramientas de evaluación que ayudan a reflexionar sobre lo aprendido y construyen escenarios que permiten vivenciar como el proyecto ha cambiado la forma de comprender la realidad de los alumnos. Estas herramientas pueden ser los recursos simbólicos, como inventar un personaje con el tema del proyecto y narrar una historia sobre su proceso de aprendizaje. Otra herramienta muy visual son las dianas de evaluación, muy características en Ed. Infantil, que permite ver la autoevaluación que realiza una persona sobre determinados criterios. Cuando la diana se utiliza de forma continua se puede ver la evolución de las personas y permite debatir que aspectos se han de reforzar, cómo hacerlo, etc. (Rebollo, 2010).

Por tanto, la evaluación debe ser el momento en el que los discentes y docentes comparten la satisfacción de haber realizado un buen proyecto (Meneses Parra, 2013).

4.8 Ventajas y limitaciones de los proyectos en Ed. Infantil

Algunas de las ventajas de los proyectos para Tippelt y Lindemann (2001, p.13) son:

- El proyecto es un aprendizaje motivador porque se basa en las experiencias de los alumnos.
- El aprendizaje es integral (aprendizajes afectivos, sociales, metodológicos y psicomotrices).
- Facilita la retención de los contenidos, mejorando la comprensión.
- Fortalecimiento de la autoconfianza.

Las limitaciones de los proyectos en Ed. Infantil según estos autores (p. 14) son las siguientes:

- Cuando se trabaja con alumnos que tienen un bajo nivel de curiosidad y motivación es más difícil iniciarlos en los proyectos.
- El docente debe plantear actividades relacionado con contenidos técnico-tecnológicos y desarrollo humano.

Como se puede observar, las ventajas de realizar un proyecto en Ed. Infantil son muchas más que las limitaciones, aunque siempre hay que tener en cuenta las dificultades para realizar el proyecto con éxito.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 Contexto

La propuesta didáctica titulada “De excursión por el río Nilo”, está diseñada para alumnos de 5 años (3º Educación Infantil). Me he inspirado en el proyecto que realicé durante mis prácticas del primer curso en un centro concertado de Valencia. Este grupo-clase estaba formado por veintitrés alumnos, trece son niñas y diez son niños, dentro del grupo no había ningún discente con NEE. Además, los estudiantes destacaban por tener una gran capacidad intelectual, ya que con tan poca edad estaban aprendiendo a sumar, leer y escribir sin ningún tipo de problema.

Para la elaboración del proyecto se tenían 3 horas semanales, sin tener en cuenta que los profesores de psicomotricidad e inglés se unieron al proyecto y realizaron alguna sesión en su asignatura.

Como el proyecto se ha realizado en un aula de infantil; este tiene que ser interdisciplinar, así se consigue el objetivo de adquirir un nuevo conocimiento mientras se interacciona con otras disciplinas.

5.2 Temporalización

Esta propuesta didáctica tuvo una duración de seis semanas, desde el 5 de marzo de 2018 al 24 de abril de 2018. Durante la elaboración del proyecto estuvieron las vacaciones de Semana Santa del 29 de marzo de 2018 al 9 de abril de 2018.

Tabla 2*Temporalización del proyecto.*

MARZO 2018				
L5	M6	X7	J8	V9
Sesión 1		Sesión 2		
L12	M13	X14	J15	V16
Sesión 3			Sesión 4	
L19	M20	X21	J22	V23
Sesión 5			Sesión 6	
L26	M27	X28	J29	V30
Sesión 7		Sesión 8	VACACIONES DE PASCUA	
ABRIL 2018				
L2	M3	X4	J5	V6
VACACIONES DE PASCUA				
L9	M10	X11	J12	V13
FIESTA SAN VICENTE	Sesión 9			Sesión 10
L16	M17	X18	J19	V20
Sesión 11		Sesión 12		
L23	M24	X25	J26	V27
Sesión 13	Sesión 14			

Fuente: Elaboración propia.

5.3 Vinculación con el currículo

En esta propuesta didáctica se realizarán las actividades teniendo en cuenta los contenidos propuestos en cada área de conocimientos correspondientes al tercer curso de Infantil. Estas áreas se encuentran en el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana.

I. EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y LA AUTONOMÍA PERSONAL.

Tal y como expone el currículo de infantil (2008): “El conocimiento del cuerpo y la autonomía personal es una base esencial para el asentamiento de la propia imagen, es el primer referente que la niña y el niño tienen para conocerse como personas” (p. 7)

Esta área tiene 4 bloques de contenidos:

- 1.- El cuerpo y la propia imagen.
- 2.- El juego y el movimiento.
- 3.- La actividad y la vida cotidiana.
- 4.- El cuidado personal y la salud.

En la propuesta didáctica se va a tener en cuenta los siguientes bloques del área:

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen

- La confianza en las posibilidades y capacidades propias para realizar las tareas. Las necesidades básicas del cuerpo.
- Valoración y actitud positiva ante las demostraciones de sentimientos, de emociones y de vivencias propias y de los demás. El control gradual de las mismas.

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de la propia identidad y de sus posibilidades y limitaciones, así como de las diferencias propias y de los demás evitando discriminaciones.

Bloque 2. El juego y el movimiento

- La coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino y grueso.
- El desarrollo del juego protagonizado como medio para conocer la realidad.
- La actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos y en la vida cotidiana.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana

- La adquisición de autonomía operativa mediante el desarrollo por sí mismos de un creciente número de acciones de la vida cotidiana, especialmente en la satisfacción de necesidades corporales, el vestido, la comida, etc.

II. EL MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

Según el currículo de Infantil (2008): “El descubrimiento del medio físico, natural, social y cultural implica además de una determinada representación del mundo, la existencia de sentimientos de pertenencia, respeto, interés y valoración de todos los elementos que lo integran.”(p. 10)

Esta área tiene 3 bloques de contenidos:

- 1.- Medio físico: Elementos relaciones y medidas
- 2.- Acercamiento a la naturaleza.
- 3.- La cultura y vida en sociedad.

En la propuesta didáctica se va a tener en cuenta los siguientes bloques del área y sus respectivos contenidos:

Bloque 1. Medio físico: relaciones y medidas

- Las propiedades y relaciones de objetos y colecciones:
 - Color
 - Forma
 - Tamaño
 - Grosor
 - Textura
 - Semejanzas y diferencias
 - Pertenencia y no pertenencia
- El conocimiento de formas geométricas planas y de cuerpos geométricos. La adquisición de nociones básicas de orientación y situación en el espacio.

Bloque 2. El acercamiento a la naturaleza

- La observación y exploración de animales y plantas de su entorno.
- La experimentación y el descubrimiento de la utilidad y aprovechamiento de animales, plantas y recursos naturales por parte de la sociedad y de los propios niñas y niños

Bloque 3. La cultura y vida en sociedad

- La valoración y el respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenecen.

- La observación de la actividad humana en el medio; funciones, tareas y oficios habituales.
- El conocimiento de otros modelos de vida y de culturas en el propio entorno, y el descubrimiento de otras sociedades a través de los medios de comunicación.

III. LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

El currículo de Infantil (2008) expone que:

La necesidad de expresarse del ser humano se manifiesta a lo largo de su vida. Es así como la niña y el niño a partir de la necesidad de comunicarse imaginan y encuentran elementos de comprensión del mundo que les rodea entre ellos la familia, la sociedad y el entorno, y lo transmiten y representan a través del dibujo, la palabra, la música, el garabateo, etc. (p. 13)

Esta área tiene 7 bloques de contenidos:

- 1.- Las lenguas y los hablantes.
- 2.- El lenguaje verbal.
- 3.- La lengua como instrumento de aprendizaje.
- 4.- El lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y comunicación.
- 5.- El lenguaje plástico.
- 6.- El lenguaje musical.
- 7.- El lenguaje corporal.

En la propuesta didáctica se va a tener en cuenta los siguientes bloques del área y sus respectivos contenidos:

Bloque 2. El lenguaje verbal

2.1 Escuchar, hablar y conversar.

- La iniciativa, el interés y la participación en la comunicación oral en las situaciones de la vida cotidiana en el aula, como medio para establecer y mantener relaciones sociales, resolver un conflicto o planificar una actividad al tiempo que se respetan las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico.
- La participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como el acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.

2.2 Aproximación a la lengua escrita.

- La aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, de búsqueda de información y de fuente de placer, de manera que reconozca sus funciones en la actividad social. Interés por explorar algunos de sus elementos.

Bloque 4. El lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y comunicación.

- La iniciación en el uso de los instrumentos TIC.

Bloque 5. Lenguaje plástico

- El descubrimiento del lenguaje plástico como medio de comunicación y representación.
- El interés, respeto y valoración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.

Bloque 6. Expresión musical

- El conocimiento de las canciones populares infantiles, danzas, canciones del folklore, canciones contemporáneas, baile y audiciones.

5.4 Objetivos generales y específicos

Los alumnos en Educación Infantil tienen que desarrollar diferentes capacidades a través de unos objetivos generales que marca el currículo. Dichos objetivos se encuentran en el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana y los que se van a desarrollar en la propuesta didáctica son los siguientes:

- ❖ Conocer su propio cuerpo y el de los otros, y sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- ❖ Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- ❖ Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- ❖ Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- ❖ Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

- ❖ Conocer y apreciar las manifestaciones culturales de su entorno, mostrando interés y respeto hacia ellas, así como descubrir y respetar otras culturas próximas.

Una vez determinados los objetivos generales, se puede establecer los objetivos específicos que los alumnos deberán alcanzar en esta propuesta didáctica:

- ❖ Identificar nuestro país y Egipto en un mapa del mundo.
- ❖ Conocer la bandera de Egipto.
- ❖ Mencionar los dioses, faraones y reinas egipcias del Antiguo Egipto.
- ❖ Reconocer la importancia del río Nilo.
- ❖ Conocer la cultura egipcia.
- ❖ Descubrir la fauna y flora de Egipto.
- ❖ Identificar el lenguaje egipcio, jeroglíficos.

5.5 Contenidos

A continuación, se presentan los diferentes contenidos que se van a plantear en la unidad didáctica. Existen tres tipos de contenidos; los conceptuales, los procedimentales y los actitudinales

Los *contenidos conceptuales* se refieren a los conceptos o datos que los alumnos necesitan aprender. Estos contenidos son los que se van adquirir a lo largo del proyecto:

- Ubica geográficamente a Egipto y España.
- Identifica a los dioses, faraones y reinas egipcias del Antiguo Egipto.
- Reconoce el río Nilo.

- Aprende la cultura egipcia.
- Descubre la fauna y flora de Egipto.
- Entiende y comprende el lenguaje egipcio.

Los *contenidos procedimentales* tienen que ver con el “saber hacer”, están relacionados con llevar a la práctica lo aprendido de forma teórica. Estos contenidos requieren habilidades, destrezas o hábitos para realizar la tarea. Los contenidos procedimentales del proyecto son:

- Elaboración de manualidades sobre el tema del proyecto.
- Realización de adornos y murales para la decoración del aula.
- Utilización de la información encontrada en cuentos, vídeos, etc.

Los *contenidos actitudinales* son el “saber ser y estar”. Estos contenidos están relacionados con los valores que se les transmite a los alumnos, como el respeto, la ayuda, el compartir, etc.

- Conocen las normas de comportamiento fijadas al comienzo del proyecto.
- Respetan las opiniones de los compañeros.
- Trabajan en equipo.
- Comparten información y material con los demás.
- Ayudan a los compañeros que tienen dificultades.

5.6 Sesiones

A continuación, se presentan las sesiones junto con sus actividades correspondientes que se han realizado para desarrollar el proyecto “De excursión por el río Nilo”. Cada sesión abarca

una duración de cuarenta y cinco minutos, aunque habrá sesiones de menor o mayor duración dependiendo de la actividad que se realiza. Las tablas realizadas en este apartado son de elaboración propia.

El material utilizado para la elaboración del proyecto se encuentra en el apartado de Anexos.

5.6.1 Sesión 1.

Tabla 3

Ficha de sesión 1

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Interés por el proyecto
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Metodología empleada	
	En gran grupo
Desarrollo de la actividad	
	En esta primera sesión los alumnos estaban viendo la película “El príncipe de Egipto” dentro del horario de la asignatura de Religión. Tras finalizar la película un alumno dijo la siguiente pregunta: ¿Dónde está Egipto? A raíz de esta pregunta y de la película los demás compañeros se empezaron a interesar por Egipto y dio pie a una serie de preguntas. En este momento nació el interés de hacer un proyecto sobre Egipto para conocer más sobre este.

ORGANIZACIÓN	
	Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)
	Gran grupo
	Duración/Tiempo estimado
	1h
	Recursos (humanos y materiales)
	Proyector y pizarra digital

5.6.2 Sesión 2.

Tabla 4

Ficha de sesión 2

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: ¿Qué aprenderemos?
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Metodología empleada	
	En gran grupo
Desarrollo de la actividad	
	Esta sesión se trata de averiguar que saben los alumnos y lo que quieren aprender. Se recordó que en la sesión anterior habíamos visto la película de “El príncipe de Egipto”, y los alumnos comenzaron a comentar cosas de Egipto que habían visto en la película y

cosas que ya sabían. Mientras iban comentando todos los aspectos, estos eran anotados en una hoja por la docente. Algunas de sus aportaciones fueron:

- Egipto tiene pirámides grandes.
- Vestían de forma diferente.
- Había un río con cocodrilos.
- Habían reyes y reinas

A continuación, se les preguntó a los alumnos que qué querían aprender de Egipto y comenzaron a decir cosas que también fueron anotadas por la docente, como:

- ¿Dónde escribían los egipcios?
- ¿Habían animales en Egipto?
- ¿Había algún Dios?
- ¿Está lejos de España?

A partir de las preguntas de los alumnos, nos permitió a la docente y a mi saber los contenidos que querían aprender y diseñar las actividades.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo

Duración/Tiempo estimado

1h

Recursos (humanos y materiales)

Folio y bolígrafo

5.6.3 Sesión 3.

Tabla 5

Ficha de sesión 3

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: ¿Dónde estará Egipto?
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	<ul style="list-style-type: none"> – Identificar nuestro país y Egipto en un mapa del mundo. – Conocer la bandera de Egipto.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica geográficamente a Egipto y España.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Los alumnos estaban sentados en la asamblea cuando les pedimos que cerrarán los ojos y escucharán una canción. Cuando terminó de sonar la música se les hizo la siguiente pregunta: ¿Sabéis de dónde es esta música?, en seguida los alumnos nombraron a Egipto. Tras esto, les preguntamos: ¿Queréis viajar a Egipto? Y todos contestaron con un gran sí y se emocionaron mucho.</p> <p>Pero antes de viajar había que averiguar donde se encuentra Egipto en un mapa; por tanto, se les preguntó: ¿Sabéis dónde esta Egipto? Se les proyectó en la pizarra digital un mapa del mundo para que señalaran dónde estaba situado dándoles la pista de que está en África. Tras señalar Egipto, se les preguntó: ¿Sabéis dónde está España? Y algunos</p>

alumnos lo señalaron en el mapa. Pero claro, teníamos un problema ¿cómo íbamos a llegar estando tan lejos? Algunos alumnos dijeron que podríamos llegar en avión o en barco. Así que decidimos que próximamente volaríamos a Egipto.

Al saber dónde estaba Egipto se les explicó que tenían una bandera igual que en España, pero de diferentes colores. La bandera de Egipto se caracteriza por tener una raya roja, blanca y negra, y en el centro tiene un águila dorada. Se les repartió una ficha donde tenían que poner gomets redondos en las rayas y colorear de dorado el águila, mientras la bandera estaba proyectada en la pizarra digital.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Individual y gran grupo

Duración/Tiempo estimado

1h

Recursos (humanos y materiales)

Pizarra digital, proyector, música, ficha, gomets de colores.

5.6.4 Sesión 4.

Tabla 6

Ficha de sesión 4

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: ¡Nos vamos de excursión!
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Desarrollo de la actividad	
	<p>Cuando los alumnos entran al aula se encuentran en la pizarra digital unas pirámides y una música. Les preguntamos: ¿Sabéis esto que significa? ¡YA ESTAMOS EN EGIPTO! Pero como buenos exploradores que somos vamos a realizar una excursión por el río Nilo para conocer mejor el Antiguo Egipto. Pero antes de subir al barco que nos llevará por el río nos tenemos que hacer un carnet de explorador.</p> <p>Los alumnos tenían que rellenar sus datos personales (nombre y apellido) y dibujarse. Por la parte de atrás estaban los elementos que íbamos a conocer durante nuestra excursión y debían de colorear cada vez que conociéramos uno.</p>
ORGANIZACIÓN	
	Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)
	Individual
	Duración/Tiempo estimado
	45 min

Recursos (humanos y materiales)
Pizarra digital, proyector, lápiz, colores y carnet.

5.6.5 Sesión 5.

Tabla 7

Ficha de sesión 5

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Primera parada: Las Pirámides
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	<ul style="list-style-type: none"> – Reconocer la importancia del río Nilo. – Conocer la cultura egipcia.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el río Nilo. • Aprende la cultura egipcia.
Desarrollo de la actividad	
	<p>La docente les comentó a los alumnos que había un nuevo libro en la biblioteca del aula pero que estaba escondido por clase y les animó a encontrarlo. El libro se encontraba dentro del casillero de uno de los alumnos, cuando lo vieron se ilusionaron al ver que se trataba de un libro sobre Egipto.</p>

Les explicamos que el libro nos ayudaría a conocer mejor a Egipto durante nuestro viaje por el río Nilo. Así que, en este momento empezaba nuestra gran excursión.

Una vez montados en el barco, decidimos abrir el libro para conocer un poco más sobre el río Nilo y cómo se formó la ciudad de Egipto entorno a él. Descubrieron que era el río más largo de África y tenía un dios llamado Hapi, también vieron cómo eran las familias egipcias.

Nuestra primera parada fue visitar las pirámides egipcias. Gracias al libro aprendieron que eran las tumbas faraónicas, estaban formadas de piedra de cantera y tenían una forma escalonada. Para conocer más sobre las pirámides decidimos ver un vídeo de Happy Learning en Youtube. Tras esto, construyeron sus propias pirámides. Tuvieron que colorear, formar las líneas de la pirámide, recortar y construirla como hicieron los egipcios. A continuación, tenían que colorear la pirámide del carnet de explorador.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo e individual

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

El aula, libro, pizarra digital, proyector, colores, tijeras, pegamento y ficha

5.6.6 Sesión 6.

Tabla 8

Ficha de sesión 6

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Los faraones y reinas egipcias
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	<ul style="list-style-type: none"> – Mencionar los dioses, faraones y reinas egipcias del Antiguo Egipto. – Conocer la cultura egipcia.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica a los dioses, faraones y reinas egipcias del Antiguo Egipto. • Aprende la cultura egipcia.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Un alumno trajo de casa una maqueta de las pirámides más famosas de Egipto, y les explicó al grupo como lo había hecho y como se llamaba cada una de las pirámides, estas eran: Keops, es la más grande; Kefrén, es un poco más pequeña que la anterior; y Micerino es la más pequeña de todas. Esta maqueta se quedó en el rincón de Egipto junto con las manualidades que se iban haciendo en el aula.</p> <p>En esta parada de la excursión tocaba conocer a los faraones y a las reinas egipcias más importantes que tuvo Egipto con el apoyo de un Power Point.</p>

Después, nos disfrazamos con los recursos que había en el aula, de faraones y reinas egipcias; y, para parecernos más a ellos hicimos nuestras propias caretas de faraones y reinas.

Los alumnos tendrán que colorear el elemento correspondiente en el carnet de explorador.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo e individual

Duración/Tiempo estimado

1h

Recursos (humanos y materiales)

Pizarra digital, proyector, Power Point, disfraces de la clase, colores, tijeras y ficha

5.6.7 Sesión 7.

Tabla 9

Ficha de sesión 7

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Hacia las profundidades de las pirámides
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	– Conocer la cultura egipcia.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende la cultura egipcia.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Los alumnos se encontraron en la asamblea un sarcófago de juguete pero no sabían lo que era exactamente. ¿Siguiente parada? Las profundidades de las pirámides. Se les explicó lo siguiente:</p> <p>Los sarcófagos son un recipiente tallado en piedra y dentro de este había un cadáver. En el Antiguo Egipto, los sarcófagos de la realeza tenían tres ataúdes donde se encontraba la momia del difunto que antes había estado en el proceso de embalsamiento. El sarcófago iba en una especie de trineo que para moverlo el pueblo tiraba de él y echaban agua para facilitar el desplazamiento. La momia era el faraón o la reina que gracias al embalsamiento su cuerpo se ha mantenido bien durante mucho tiempo después de su muerte.</p>

Se les preguntó: ¿Queréis ser momias y tener vuestro propio sarcófago? ¡Pues manos a la obra!

Los alumnos tuvieron que colorear, recortar y montar su propio sarcófago. Pero, ¿Dónde está la momia?

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo e individual

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

Sarcófago de juguete, ficha, colores, tijeras y pegamento.

5.6.8 Sesión 8.

Tabla 10

Ficha de sesión 8

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO

Título: Nos convertimos en momias.

ACTIVIDAD

Tipo de trabajo

Fuera de aula

Objetivo didáctico

- Conocer la cultura egipcia.

Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende la cultura egipcia.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Los alumnos en la asignatura de psicomotricidad tuvieron que realizar un circuito. Los alumnos se dividieron en grupos de seis y cada uno del grupo debía completar el circuito para llegar al final y encontrar el material necesario para hacer sus momias. Pero ojo, durante el circuito puede aparecer alguna momia viva... El circuito constó de cinco pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reptar por debajo de unas barras. • Hacer la voltereta en un colchón. • Utilizar los zancos para llegar a la otra prueba. • Saltar unos obstáculos. • Hacer dos pirámides humanas. <p>El material que encontraron al final del circuito era un rollo de papel higiénico (aportación de las familias) con su cara. Una vez que tienen cada uno su material, se les dio vendas o gasas para que envolvieran el rollo como si fuera una momia. Pero había una dificultad, no podían tapar sus ojos ni la nariz así que había que hacerlo despacio y con cuidado. Tras esto, colocaron la momia dentro del sarcófago que realizaron la sesión anterior. Ahora ya podían colorear en el carnet de explorador el elemento del sarcófago y momia.</p>
ORGANIZACIÓN	
	Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)
	Pequeño grupo e individual

Duración/Tiempo estimado
1h
Recursos (humanos y materiales)
Material del circuito, gasas, rollo de papel, pegamento y sarcófago.

5.6.9 Sesión 9.

Tabla 11

Ficha de sesión 9

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Los Dioses de Egipto
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	– Mencionar los dioses, faraones y reinas egipcias del Antiguo Egipto.
Contenidos	
	• Identifica a los dioses, faraones y reinas egipcias del Antiguo Egipto.
Desarrollo de la actividad	
	Decidimos que la siguiente parada sería una visita a los dioses egipcios para conocerlos, gracias a que una familia le mandó un video sobre los Dioses de Egipto que habían encontrado en Youtube a la profesora. Nos dispusimos a ver el vídeo de los dioses en el que se nos presentan los dioses más importantes del antiguo Egipto; como, Amón, Anubis, Bastet, entre otros junto con una breve explicación.

Una vez finalizado el vídeo, abrimos el libro sobre Egipto para ver si nos enseñaba algún Dios nuevo. Tras esto, se les presento a los alumnos la actividad que se iba a realizar. La actividad era un Memory pero no como los de siempre, este memory era en la pizarra y debían de salir uno a uno para completarlo. El memory estaba lleno de dioses y debían encontrar a su pareja, pero con mucha atención porque hay dioses que se parecen mucho.

Una vez completado el memory, los alumnos se sentaron en sus respectivos sitios y dibujaron el dios o la diosa que más les había gustado. A continuación, colorearon el elemento del carnet de explorador.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo e individual

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

Memory digital, pizarra digital, proyector, colores y ficha

5.6.10 Sesión 10.

Tabla 12

Ficha de sesión 10

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: La carta misteriosa
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	– Identificar el lenguaje egipcio, jeroglíficos.
Contenidos	
	• Entiende y comprende el lenguaje egipcio.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Mientras estábamos trabajando alguien tocó a la puerta, al abrirla no había nadie pero... en el suelo había una carta. Nos reunimos todos juntos en la asamblea para leer la carta y ¿cuál fue nuestra sorpresa? ¡Estaba llena de dibujos! Así que no nos quedó otra que hacer una visita a los antiguos escribas para aprender su lenguaje.</p> <p>Se les explicó a los alumnos lo siguiente: Los antiguos egipcios inventaron un sistema de escritura llamado jeroglíficos, este probablemente sea el sistema de escritura más antiguo del mundo y se pueden encontrar en las paredes de los templos y tumbas. Los jeroglíficos son dibujos, es decir utilizaban los dibujos en vez de letras como hacemos nosotros en los pictogramas, fueron los primeros en inventar un sistema</p>

pictográfico. También se utilizaron los jeroglíficos para escribir con pincel y tinta sobre papiros o madera, aquí se dibujaban de una forma más sencilla para ir más rápido.

Buscamos el abecedario jeroglífico para descifrar el mensaje de la carta, los alumnos sentados alrededor de la pizarra fueron dibujo por dibujo encontrando su letra y poco a poco pudimos descifrar el mensaje. La docente leyó en silencio la carta y decidió leerla en la próxima sesión porque lo que nos pedían no daba tiempo a hacerlo. Tras esto, nos dispusimos a escribir nuestros nombres en el abecedario egipcio.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo e individual

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

Carta, pizarra digital, proyector y ficha.

5.6.11 Sesión 11.

Tabla 13

Ficha de sesión 11

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Elaboramos nuestro propio papiro
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	<ul style="list-style-type: none"> – Conocer la cultura egipcia. – Identificar el lenguaje egipcio, jeroglíficos.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende la cultura egipcia. • Entiende y comprende el lenguaje egipcio.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Era el momento de leer la carta misteriosa que nos había llegado. La maestra la leyó y se trataba del material para hacer un papiro.</p> <p>Se les explicó a los alumnos qué eran y cómo se hacían los papiros: Los papiros era el material que los egipcios crearon para escribir sobre él. El papiro era una planta que se tenía que mantener en remojo entre una y dos semanas; tras esto se cortaba en tiras muy finas y se apretaban con un rodillo para eliminar las sustancias propias de la planta. Luego, se ponían las láminas horizontalmente y verticalmente entre sí, se volvía a estrujar para conseguir una sola hoja; después, la hoja se secaba para escribir o dibujar sobre ella.</p>

En algunos momentos, se unían varios papiros para crear uno grande que luego se enrollaba.

Se les entregó a los alumnos el material que necesitaban para crear su papiro en grupo. Se les dio un folio en el cual pegaron con pegamento tiras de gasas y lo cubrieron entero por ambos lados del papel. Después, cogieron los pinceles para pintar con café el papiro, con esto hace que se parezca más a un papiro de verdad. Cuando finalizaron, los colocamos con cuidado en un sitio del aula para que se secan y pintar o escribir sobre él otro día.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Pequeño grupo

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

Folio, pegamento, gasas y café

5.6.12 Sesión 12.

Tabla 14

Ficha de sesión 12

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Hoy toca mover el esqueleto
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	<ul style="list-style-type: none"> – Conocer la cultura egipcia. – Identificar el lenguaje egipcio, jeroglíficos.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende la cultura egipcia. • Entiende y comprende el lenguaje egipcio.
Desarrollo de la actividad	
	<p>Antes de coger los papiros de la sesión anterior, vamos a conocer cómo era la danza en el Antiguo Egipto.</p> <p>En el antiguo Egipto, en las fiestas, funerales y fiestas populares, las personas bailaban al compás de la música para transmitir sus sentimientos. Tenían dos tipos de danzas, una más relajada, en la que hacían movimientos graciosos y delicados y con los brazos en alto. El otro tipo la realizaban las bailarinas profesionales, estaba lleno de acrobacias y contorsionismo.</p>

Decidimos ver un trozo de una danza del antiguo Egipto y como nos dieron tanta envidia, nos pusimos de pie y empezamos a bailar. Tras esto, les dimos a cada grupo su papiro y se tuvieron que poner de acuerdo para ver que dibujaban en este.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Gran grupo y pequeño grupo

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

Altavoz, papiro

5.6.13 Sesión 13.

Tabla 15

Ficha de sesión 13

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Los animales sagrados del Antiguo Egipto
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Fuera de sesión aula
Objetivo didáctico	
	– Descubrir la fauna y flora de Egipto.
Contenidos	

- Descubre la fauna y flora de Egipto.

Desarrollo de la actividad

Ya estamos llegando al final de nuestra excursión por el río Nilo y no nos podíamos ir sin conocer los animales del Antiguo Egipto, de este contenido se ha encargado la profesora de inglés.

La docente les enseñó cuáles eran los animales sagrados con flashcards y como se dice el animal en inglés. Los animales sagrados eran: cow, crocodile, hawk, snake, cat, lioness, beetle, hippopotamus, bull and frog.

Una vez que ya conocían a los animales, hicieron un juego de mímica. La profesora decía un animal y los alumnos lo tenían que representar; después, salían uno a uno y representaban el animal que querían y los compañeros tenían que averiguar el animal y decirlo en inglés.

Para finalizar la sesión y comprobar que se saben los animales y colores, la docente les repartió una ficha con los animales e hizo un dictado. Por ejemplo: Colour the cat orange. (Ficha animales) A continuación, ya podían colorear el último elemento del carnet de explorador.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Individual

Duración/Tiempo estimado

45 min

Recursos (humanos y materiales)

Flashcards, ficha, colores

5.6.14 Sesión 14.

Tabla 16

Ficha de sesión 14

FICHA DE SESIÓN DE TRABAJO	
	Título: Creamos nuestro cocodrilo.
ACTIVIDAD	
	Tipo de trabajo
	Sesión de aula
Objetivo didáctico	
	<ul style="list-style-type: none"> – Reconocer la importancia del río Nilo. – Conocer la cultura egipcia. – Descubrir la fauna y flora de Egipto. – Identificar el lenguaje egipcio, jeroglíficos.
Contenidos	
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el río Nilo. • Aprende la cultura egipcia. • Descubre la fauna y flora de Egipto. • Entiende y comprende el lenguaje egipcio.
Desarrollo de la actividad	
	<p>No podíamos acabar el proyecto sin realizar un cocodrilo gigante para nuestro rincón de Egipto. En esta sesión se trabajó por rincones para hacer un pequeño repaso de todo lo que habíamos aprendido durante el proyecto. Los rincones consistían en:</p>

- **Rincón construcciones:** Los alumnos con las piezas de construcciones tenían que hacer pirámides, sarcófagos, animales, etc. todo lo que se acordase del proyecto.
- **Rincón lecto-escritura:** Los alumnos tenían una ficha con jeroglíficos y tenían que descifrar las palabras y hacer un dibujo según lo que sea la palabra, siempre con el abecedario egipcio al lado.
- **Rincón matemático:** Los alumnos debían hacer sumas dentro de unas pirámides y completar una secuencia numérica de faraones.
- **Rincón de la biblioteca:** Los alumnos podían leer y manipular los libros sobre Egipto que hayan en la biblioteca, siempre con cuidado y respetando el material.
- **Rincón artístico:** En este rincón los alumnos pintaron de verde los rollos de papel que han traído de casa para realizar el mural del cocodrilo.

Para finalizar el proyecto, bailamos alrededor del cocodrilo como verdaderos egipcios.

ORGANIZACIÓN

Del aula y los escolares (agrupamiento: individual, pequeño grupo, gran grupo)

Pequeño grupo

Duración/Tiempo estimado

2 h (Toda la tarde)

Recursos (humanos y materiales)

Piezas de construcciones, fichas, lápices, temperas, pinceles.

5.7 Evaluación

El método didáctico de enseñanza de la propuesta didáctica es el Aprendizaje Basado en Proyectos, por tanto la evaluación se realiza a partir de los objetivos que he presentado al inicio del proyecto.

La evaluación en el segundo ciclo de Educación Infantil es continua, global y formativa; además, se evalúa de manera cualitativa esto quiere decir que se valora más la calidad del proceso y no se le da una calificación numérica al alumnado. Por otro lado, la técnica principal de evaluación es la observación directa y sistemática. Cabe destacar, que los docentes no solo deben evaluar los procesos de aprendizaje sino también su propia práctica educativa.

Los proyectos se realizan con la intención de que los alumnos aprendan contenidos que son interesantes para ellos, mientras disfrutan y se implican en la ejecución de actividades propuestas por el profesorado. Para recolectar los datos necesarios para la evaluación se utilizarán los siguientes instrumentos:

- **Observación directa y sistemática.** Consiste en observar el comportamiento de los alumnos mientras realizan una actividad. Esta acción tiene que ser intencional, tener un objetivo claro y recoger los datos necesarios (Mosquera, 2019). El docente mediante la observación evaluará las actitudes, conocimientos, el trabajo en clase, etc. de los alumnos.
- **Rúbrica.** Se evaluará por rúbricas cuando se termine el proyecto, desde la rúbrica el docente evaluará las competencias obtenidas, los contenidos adquiridos, el interés demostrado en el proyecto, el trabajo en equipo, etc. de los estudiantes.

Además, el docente también se autoevaluará a través de una rúbrica para reflexionar sobre su actividad dentro del proyecto.

- **Dianas de autoevaluación.** Los alumnos se autoevaluarán a través de las dianas de autoevaluación que cumplimentarán ellos mismos para que reflexionen sobre el proyecto y su actitud ante este.

6. CONCLUSIONES

El principal objetivo de este trabajo era desarrollar una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), útil y práctica, para los cursos de Educación Infantil acerca de la historia del Antiguo Egipto. Tal y como se ha expuesto previamente, la propuesta didáctica consiste en catorce sesiones diferentes, orientadas a alumnos de 3º Educación Infantil, en las que se trabajan distintas destrezas interdisciplinariamente.

La elección del ABP como eje fundamental de este trabajo, se debió a los buenos resultados que se obtuvieron al implantarlo en uno de los colegios donde realicé las prácticas de Magisterio. Sin embargo, aunque la idea del proyecto era similar, las actividades desarrolladas en este trabajo han sido remodeladas y adaptadas al uso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), a las que los alumnos están más acostumbrados cada día. De esta forma, se mezcla lo mejor de los dos mundos, por medio de las TICs se profundiza en la antigua historia de los egipcios de forma dinámica y divertida.

El enfoque basado en juegos, sumado al uso de las nuevas tecnologías es la principal fuente de innovación que aporta este Trabajo Fin de Grado. Es bien conocido, cómo los alumnos mejoran significativamente su aprendizaje cuando en vez de limitarse a escuchar las explicaciones del profesor (clases magistrales), toman la iniciativa y se involucran activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los recursos menos empleados pero más efectivos a día de hoy para conseguir la participación activa del alumnado, es la realización de proyectos en grupo, en otras palabras ABP. Al combinar esta metodología de proyectos junto con la realización de juegos, se consigue generar un ambiente ameno y divertido que promueve la interacción social y el trabajo en equipo, fomentando así el compañerismo y la adquisición de madurez personal. Además, los alumnos comienzan a hacer las actividades por el simple gusto de hacerlas, esto recibe el nombre

de motivación intrínseca (Sáez, n.d.). Por otro lado, al emplear TICs para llevar a cabo estos proyectos, se consigue que los alumnos se familiaricen con ellas y desarrollen competencias muy útiles en la época actual.

No obstante, no hay que perder de vista, que la forma de aplicar el ABP cambia drásticamente de un curso a otro. Generalmente, al docente de Educación Infantil le resulta muy difícil encontrar el equilibrio entre el papel de mediador y el de profesor tradicional. En estos cursos, los alumnos tienen inquietudes pero no la capacidad de investigar por su cuenta. Es por ello, que el docente debe adquirir un rol de mayor peso y sea él o ella el que despierte el interés del alumnado por un tema concreto, así como sea el que les aporte y facilite la información a emplear. Esta dificultad añadida sumada a los continuos imprevistos que suelen surgir en Educación Infantil (la mayor parte de las veces obligan a profesorado a improvisar y salirse del programa que había preparado) puede que sea una de las principales razones por las que el ABP es poco empleado actualmente. Sin embargo, con una planificación tan amoldable, como la propuesta en este trabajo, basada en sesiones independientes y que pueden ser intercambiables en su mayoría, aplicar la metodología ABP en las aulas no debería suponer un problema.

Por mi propia experiencia, aplicar ABP en el aula fue todo un éxito, ya que los alumnos aprendieron mientras se divertían. Aunque para mí, las actividades que se realizaron carecían de TIC y esto es importante para captar la atención de los alumnos; además de que dinamiza el proyecto. Pero sin duda, lo que me llevé del proyecto fue ver la felicidad e interés que los niños desprendían por conocer más sobre los egipcios.

7. REFERENCIAS

- Metodologías educativas emergentes y TIC. (n.d.). *La Universidad En Internet (UNIR)*.
- Amor Fernández, A., y García Quintás, M. (2012). *Trabajar por proyectos en el aula*. 1(1), 127–154.
- Arias Correa, A., Arias Correa, D., Navaza Blanco, M. V., y Rial Fernández, M. D. (2009). *O traballo por proxectos* (5º). Xunta de Galicia.
- Balongo, E. G., y Mérida, R. S. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Perfiles Educativos*, 38(152), 146–162. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13244824009>
- Benítez, A. (2008). El trabajo por proyectos en educación infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 12, 1–8. <http://jesus-maria.org/wp-content/uploads/2015/03/Trabajo-x-proyectos.-A.Benitez.pdf>
- de la Fuente Casas, M. (2012). Aprendizaje por proyectos en Educación Infantil. *Federación de Enseñanza CC.OO. de Andalucía.*, 1–8.
- Díez Navarro, M. C. (1998). *La oreja verde de la escuela*. (2º). Madrid: Ediciones de la Torre.
- DOCV. (2008). *DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana*. 11. http://www.docv.gva.es/datos/2008/04/03/pdf/2008_3838.pdf

- Domínguez Chillón, G. (2003). Proyectos de trabajo. Una escuela diferente. In *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* (Vol. 17, Issue 1). La Muralla, S.A.
- Fernández Ortega, S. (2016). Organización del aula de infantil: rincones de actividad. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 1–6.
- Gómez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Ccap*, 10(4), 5–9.
- Johari, A., y Bradshaw, A. C. (2008). Project-based learning in an internship program: A qualitative study of related roles and their motivational attributes. *Educational Technology Research and Development*, 56(3), 329–359. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9009-2>
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., y Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Universidad de Alicante*, 46, 11–21.
- Meneses Parra, R. D. (2013). *Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr)*. 21–33.
- Moreno Lucas, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 19, 329–337. <https://doi.org/10.5209/rev-ESMP.2013.v19.42040>
- Mosquera Gende, I. (2019). *Ejemplos de experiencias de observación en el aula de Educación Infantil*. La Universidad En Internet (UNIR).
- Muñoz Ramos, M. (2011). La aventura de trabajar por proyectos. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 0(340), 32–36.

- Rebollo, S. (2010). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Innovación Experiencias Educativas*, 24, 1–6.
- Rekalde Rodríguez, I., y García Vílchez, J. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: un constante desafío. *Innovación Educativa*, 25, 219–234.
- Restrepo Gómez, B. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y Educadores*, 8(8), 9–19.
- Sáez, F. (n.d.). *Motivación intrínseca*. FacileThings Blog.
<https://facilethings.com/blog/es/intrinsic-motivation>
- Sánchez, J. (2013). Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Actualidad Pedagógica*, 1, 4. http://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf%0Ahttp://actualidadpedagogica.com/wp-content/uploads/2013/03/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf
- Sarceda, C.; Seijas, S.; Fouce, D. y F. V. (2015). El trabajo por proyectos en educación infantil: aproximación teórica y práctica. *RELAdeI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 4(3), 17.
- Tippelt, R., y Lindemann, H. (2001). Método Proyectos. *Ministerio de Educación*, 1(2), 1–14.
- Trujillo, F. (2015). *Aprendizaje Basado en Proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Vergara, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso* (Ediciones). SM.

Zabalza Beraza, M. Á. (2014). Tiempos y espacios en la educación infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3(2), 13–15.

8. ANEXOS

8.1 ANEXO I. ACTIVIDADES

Sesión 2

¿QUÉ SABEMOS?

- Egipto tiene pirámides grandes.
- Vestían de forma diferente.
- Había un río con cocodrilos.
- Habían reyes y reinas.
- Habían dibujos en las paredes.
- Hay un Dios con cabeza de halcón.
- En Egipto hay momias.
- Trabajan con animales.

¿QUÉ QUEREMOS APRENDER?

- ¿En qué continente esta?
- ¿Quiénes eran los reyes?
- ¿Para que son las pirámides?
- ¿Qué es un sarcófago?
- ¿De qué están hechas las pirámides?
- ¿Cómo visten los egipcios?
- ¿Dónde escribían?

Fuente: Elaboración propia

Sesión 3

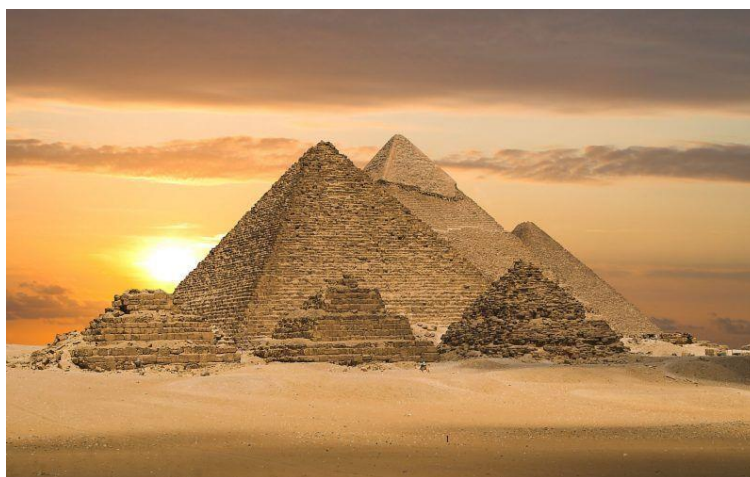


Fuente: Pinterest

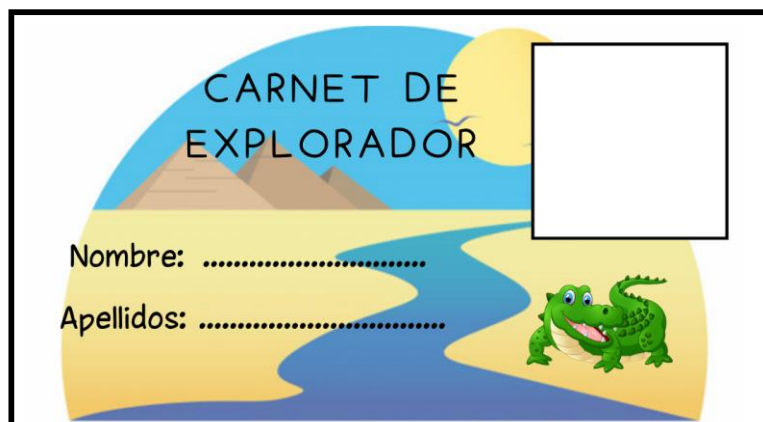


Fuente: Elaboración propia.

Sesión 4

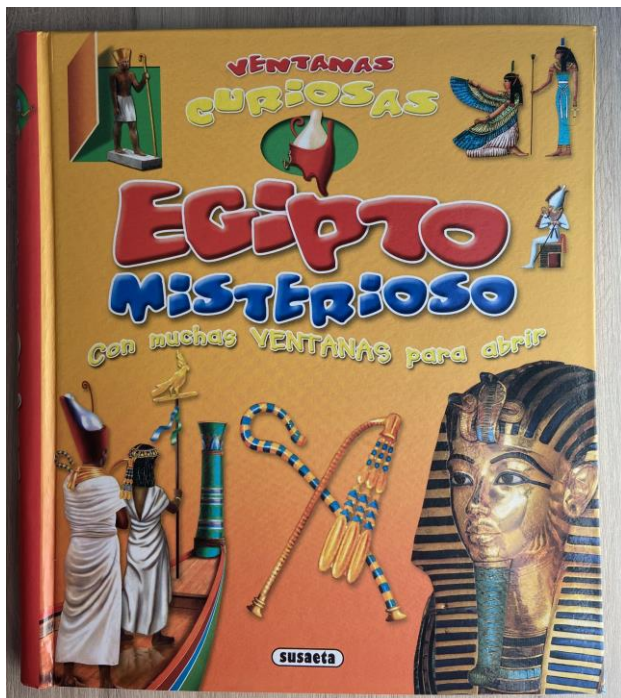


Fuente: Pinterest

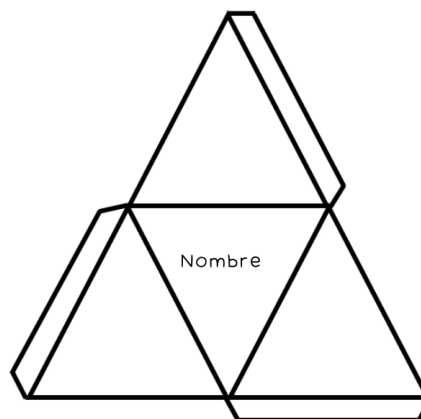


Fuente: Elaboración propia.

Sesión 5



PIRÁMIDE EGIPCIA



Fuente: Elaboración propia



Pirámides y momias del Antiguo Egipto | Videos educativos para niños

Fuente: Youtube

Sesión 6

LOS FARAONES Y REINAS EGIPCIAS DE EGIPTO

RAMSÉS II

- Ramsés II fue un faraón egipcio.
- Reinó durante 66 años.
- Lo conocían como el Rey Guerrero.



TUTANKAMÓN

- Le llamaban el Faraón Niño.
- Reinó durante 9 años.
- Murió muy joven.



CLEOPATRA

- Empezó a reinar con 18 años
- Era la mujer más bella de todas.
- Se casó con Julio César



NEFERTITI

- Era la mujer del Faraón Akenatón.
- Fue una reina egipcia
- Se cree que gobernó tras la muerte de su marido con el nombre de Semenejkara



HATSHEPSUT

- Fue una reina - faraón
- Fue la mujer que más duró en el trono



¿CUÁL ERA LA TUMBA DE LOS FARAONES?

Las pirámides



¿CUÁL ERA LA TUMBA DE LOS REINAS EGIPCIAS?

- A las mujeres nobles las sepultaban en el Valle de las Reinas
- Allí se encontró el cuerpo de la reina Nefertari, esposa de Ramsés II

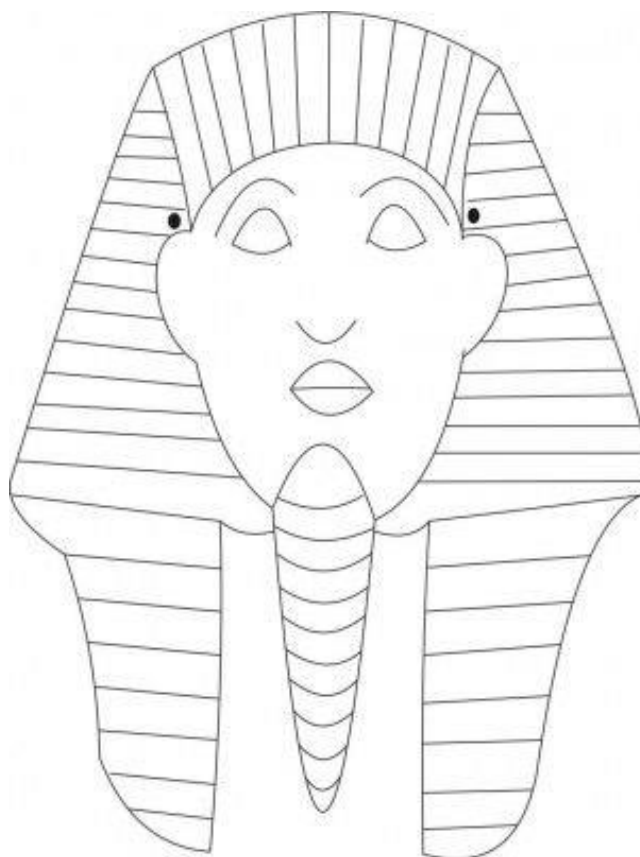


¿CÓMO VESTÍAN LOS EGIPCIOS?

- Los faraones llevaban una corona azul que simbolizaba la guerra.
- También tenían un cetro.
- Y un látigo.
- Y vestían con unas faldas hasta las rodillas.



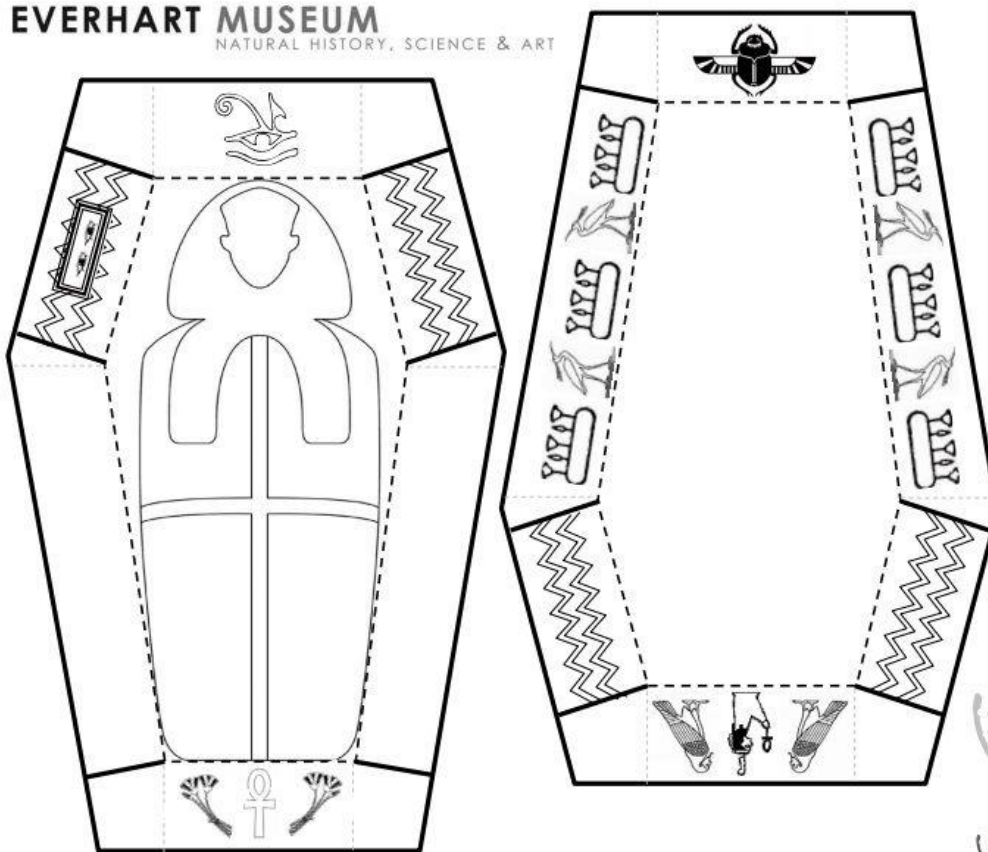
Fuente: Elaboración propia



Fuente: Pinterest

Sesión 7

EVERHART MUSEUM
NATURAL HISTORY, SCIENCE & ART



Secrets of the Sarcophagus

A sarcophagus (a word originating from the Greek term meaning "holder of flesh") was a coffin made of stone, wood, or a paper, that the Egyptians used to house the mummified remains of all types of people – not just the pharaohs. Sarcophagi were covered with carvings or paintings depicting the person entombed, important symbols, and hieroglyphics, all which were to help the individual enter and peacefully reside in the afterlife. To make your own sarcophagus, color in the pattern, cut it out following all dark lines (including the flaps), fold along the dotted lines, and tape or glue the flaps in place. What secrets will you store inside?

Fuente: Pinterest.

Sesión 9



RA

Dios del sol

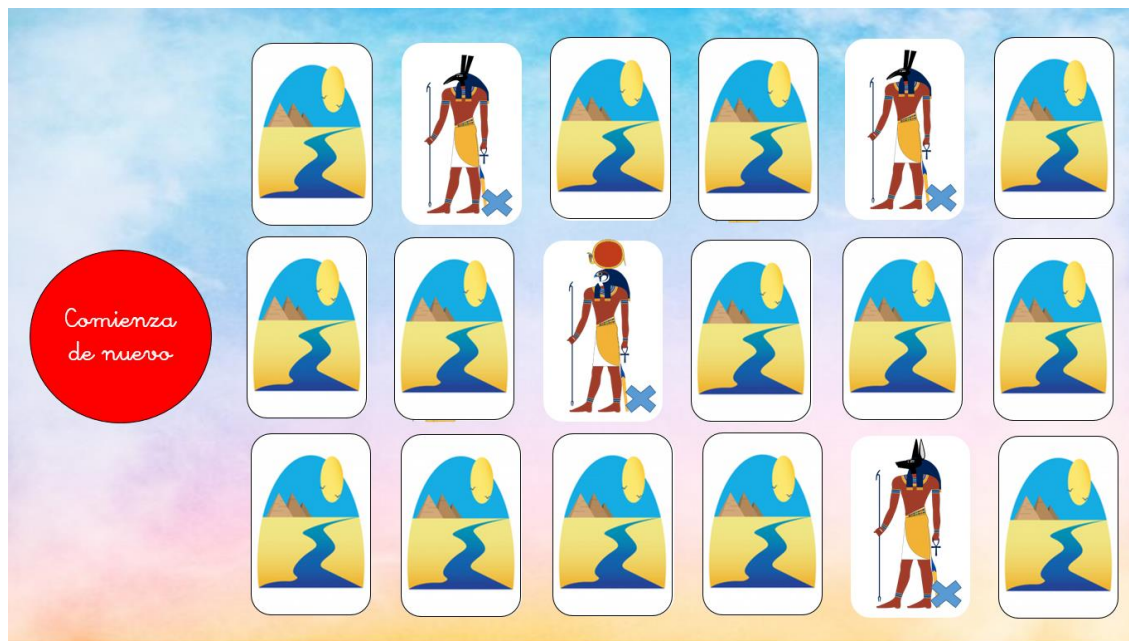
- Representado con cuerpo de hombre y cabeza de halcón. Lleva en la cabeza una corona con el disco solar.
- Es el dios más importante.

0:13 / 2:49

LOS DIOS DE EGIPTO || AUDIOVISUAL INFANTIL

Fuente: Youtube

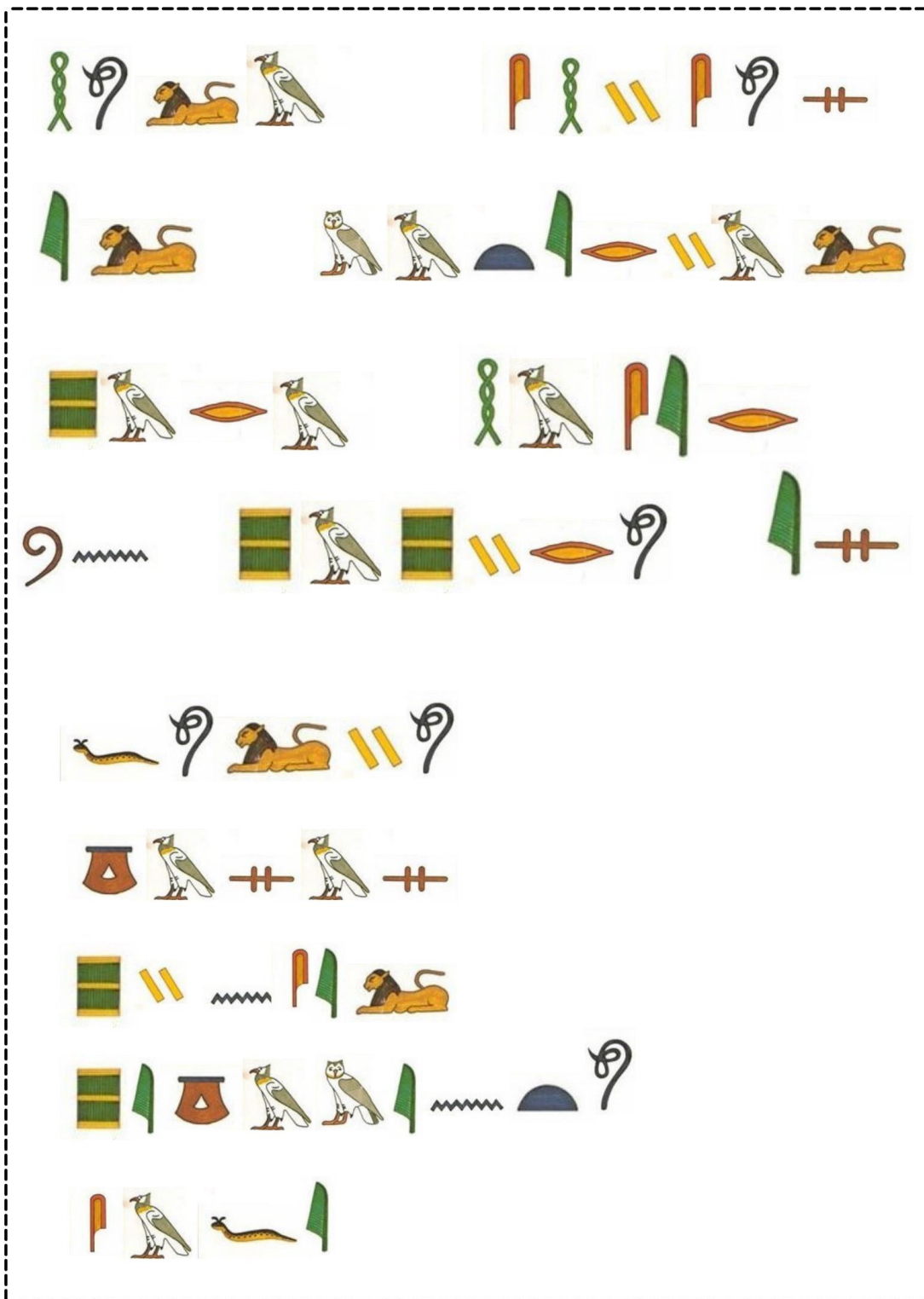




Nombre:

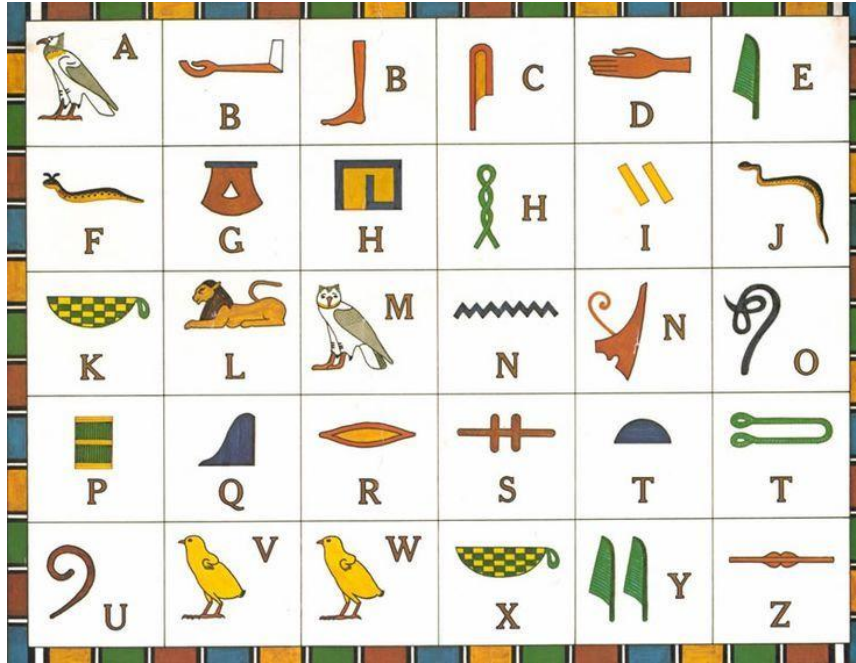
LOS DIOSES EGIPCIOS

Sesión 10



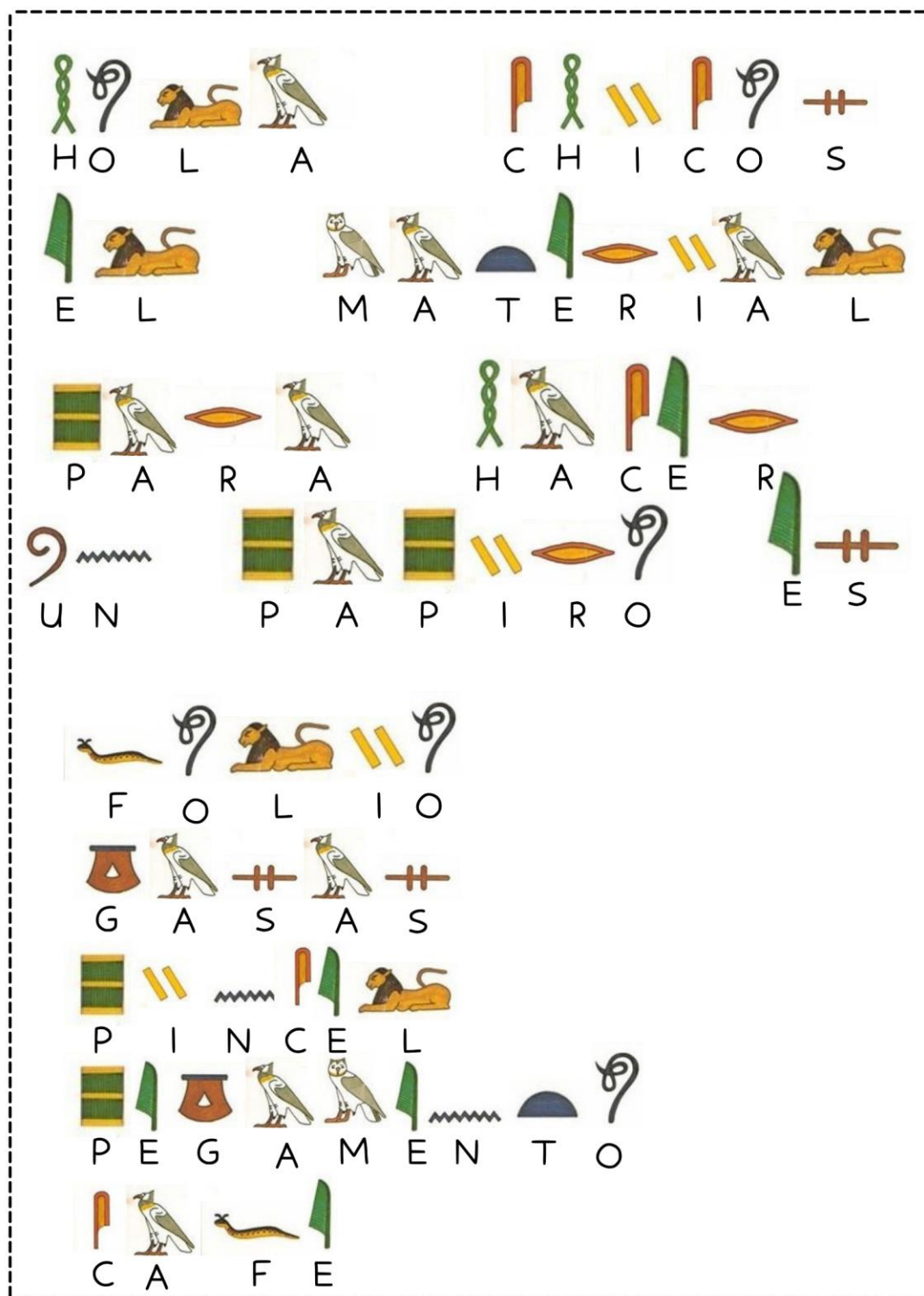
Nombre:

TU NOMBRE JEROGLIFICO



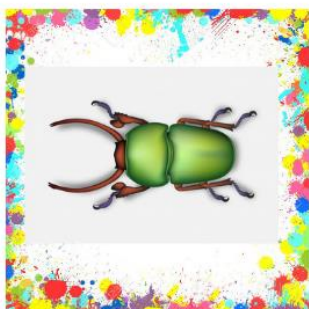
Fuente: Pinterest

Sesión 11



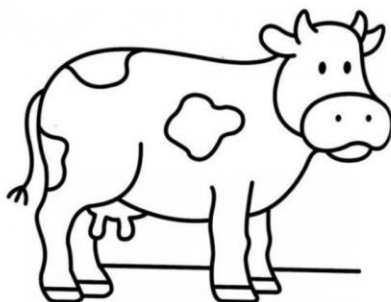
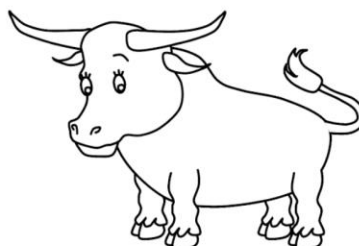
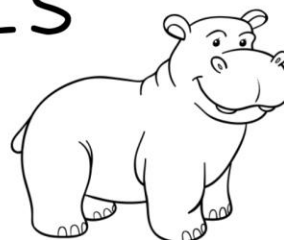
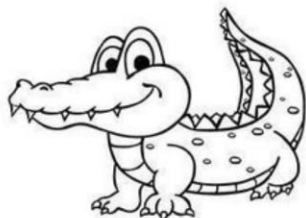
Fuente: Elaboración propia.

Sesión 13



Name:

ANIMALS



Fuente: Elaboración propia

Sesión 14

Nombre:

1. Sumas

$$\begin{array}{r} 1 \\ + \\ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + \\ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ + \\ 2 \\ \hline \end{array}$$

2. secuencia numérica.



Nombre:

AVERIGUA LA PALABRA











Nota: Fotografía tomada al finalizar el proyecto en el aula.

Fuente: Elaboración propia

8.2 ANEXOS II. EVALUACIÓN

Rúbrica para la evaluación del alumnado

	LO HACE MUY BIEN	ESTA APRENDIENDO	LE SALE REGULAR
COMPRESIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS	Entiende y explica los contenidos a sus compañeros	Entiende los conocimientos	Comprende los conocimientos pero no es capaz de relacionarlos
TRABAJO COOPERATIVO	El estudiante ayuda a sus compañeros y trabaja adecuadamente	El estudiante no ayuda a sus compañeros pero trabaja	El estudiante ni trabaja ni ayuda a sus compañeros
CURIOSIDAD E INTERÉS	Muestra interés y curiosidad por las actividades del proyecto.	En ocasiones muestra interés y curiosidad por algunas actividades	No muestra ningún interés por el proyecto.
PARTICIPACIÓN	El estudiante participa en todas las actividades mostrando gran interés y muestra buena actitud.	El estudiante participa en las actividades y su actitud es adecuada.	El estudiante no participa en todas las actividades.
OBSERVACIÓN:			

Fuente: Elaboración propia

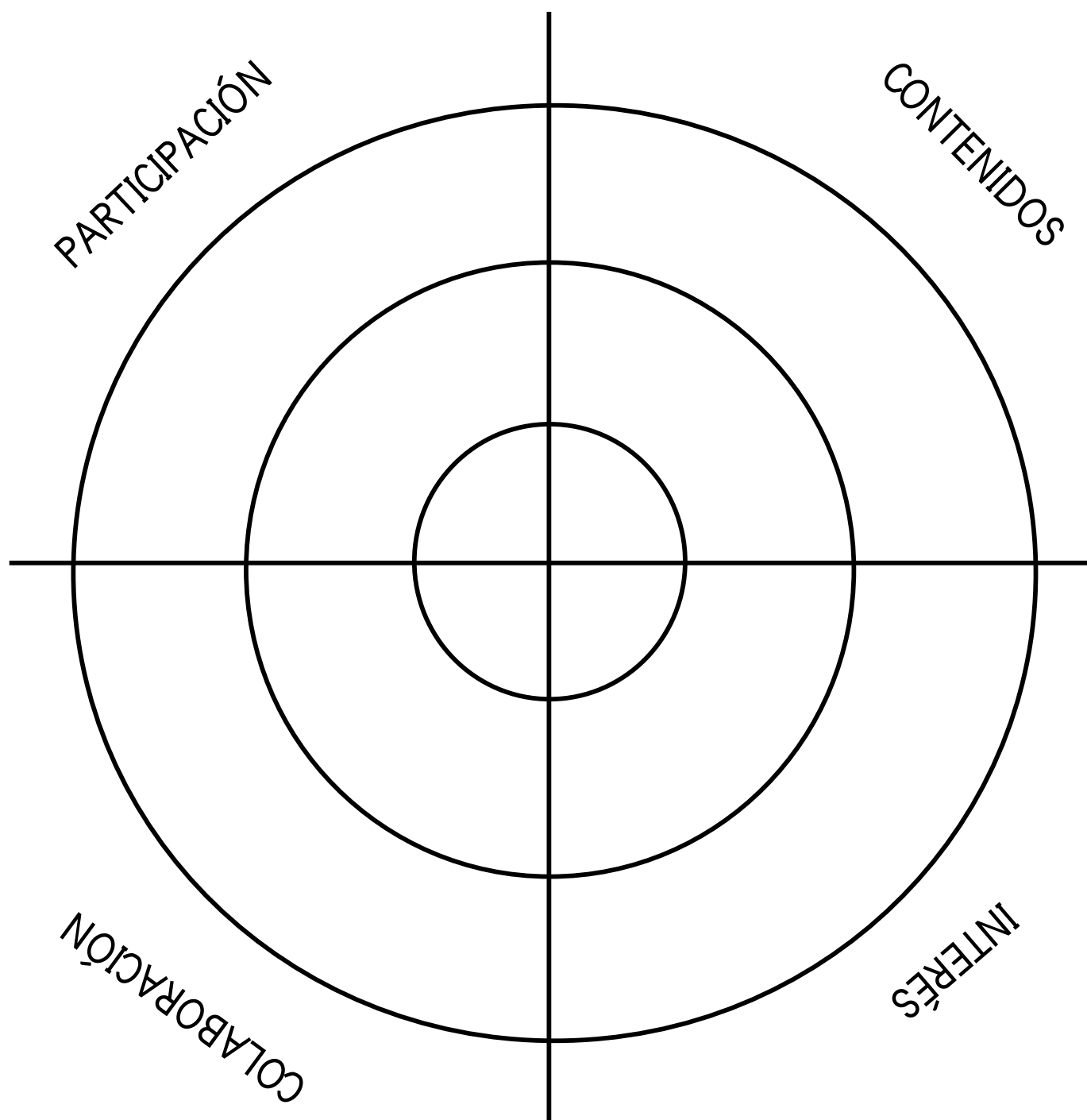
Rúbrica para la autoevaluación del profesor

INDICADORES	VALORACIÓN	PROPUESTA DE MEJORA
MOTIVACIÓN HACIA EL ALUMNADO		
Introduzco el tema con diferentes materiales (vídeos, libros, maquetas...)		
Mantengo el interés de los alumnos desde el principio hasta el final del proyecto.		
Fomento la participación del alumnado en las actividades.		
PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS		
Reflexiono y estructuro los contenidos.		
ACTIVIDADES		
Diseño actividades con intención de que los estudiantes adquieran los contenidos a trabajar.		
Utilizo recursos didácticos variados.		
Realizo actividades utilizando diferentes formas de trabajar en el aula.		
Elaboro actividades teniendo en cuenta el juego.		
ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y ESPACIO		
Distribuyo el tiempo adecuadamente.		
Utilizo todos los espacios del aula en el desarrollo de actividades.		

Señalo el tiempo y espacio en el que se va a realizar la actividad.		
SEGUIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		
Compruebo que los alumnos adquieren el contenido.		
Propongo actividades para asentar el contenido.		
Compruebo que el alumnado entiende las actividades.		
CONTEXTUALIZACIÓN		
Tengo en cuenta los ritmos de aprendizaje de los alumnos y sus intereses a la hora de elaborar las actividades.		
Adapto el material a las necesidades de los alumnos.		
Hago que los alumnos sean los protagonistas de las actividades.		
OBSERVACIONES		

Fuente: Elaboración propia.

Diana de autoevaluación para el alumnado



Fuente: Elaboración propia.