



**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

---

# Propuesta de aplicación del programa HighScope en las aulas de Educación Infantil

---

Trabajo fin de grado presentado por: Ana Isabel Castejón Benito

Titulación: Grado maestro de Infantil

Línea de investigación: Propuesta educativa

Director/a: D. José María Ariso

Madrid

31 de Enero de 2015

Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8. Métodos Pedagógicos

**“La educación es el arma más  
poderosa para cambiar el mundo.”**

N. Mandela (1918-2013)

## RESUMEN

---

Se presenta un estudio exploratorio sobre la pedagogía High Scope, con el objetivo de conocer sus características y aportación a la práctica educativa, como muestra del cambio metodológico que ha sufrido la enseñanza en el último siglo. Para ello, se ha hecho una revisión de los planteamientos teóricos propuestos por Waikert, creador de dicho método y de otros autores que han investigado sobre esta área.

La propuesta práctica se ha llevado a cabo siguiendo el HighScope currículum, favoreciendo el trabajo de las tres áreas básicas implicadas en educación infantil, mediante la cual, y partiendo de un inclusor motivador que surge del interés de los niños, se pretende promover el logro del aprendizaje a través de la interacción con personas y materiales.

Por último se hará una reflexión sobre la posibilidad y los beneficios de implantar esta metodología como estrategia de aprendizaje en las aulas de educación infantil españolas.

**Palabras clave:** Educación Infantil, Constructivismo, programa HighScope.

# INDICE

RESUMEN .....	3
1. INTRODUCCION .....	6
1.1. JUSTIFICACION .....	6
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	7
1.3. OBJETIVOS.....	7
1.4. METODOLOGÍA .....	8
2. MARCO TEÓRICO .....	8
2.1. HISTORIA.....	8
2.2. PROYECTO PERRY PRESCHOOL.....	9
2.3. FUNDACIÓN HIGHSCOPE.....	11
2.4. CURRICULUM .....	12
2.5. ¿CÓMO SE ENSEÑA? .....	15
2.6. LA EVALUACION .....	20
3. PROPUESTA .....	20
3.1. INTRODUCCIÓN.....	20
3.2. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO? .....	21
3.3. OBJETIVOS.....	21
3.4. LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO .....	21
3.5. LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO .....	23
3.6. INICIO DEL PROYECTO.....	25
3.7. PUESTA EN MARCHA.....	26

3.8. SESIONES Y TEMPORIZACIÓN .....	27
3.9. METODOLOGÍA .....	28
3.10. EVALUACIÓN .....	28
3.11. ACTIVIDADES.....	29
4. CONCLUSIONES.....	40
5. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	45

# 1. INTRODUCCION

---

## 1.1. JUSTIFICACION

El presente trabajo surge a partir de la inquietud personal, tras las experiencias de aula vividas en los periodos de practicum, de conocer metodologías más activas en contraposición a las metodologías tradicionales, y donde se ha podido constatar como en ocasiones las programaciones de aula se realizan con tal antelación que incluso no se conoce las características y particularidades de los niños con los que se va a trabajar, tratando al alumnado como a un conjunto en general. Si además nos hacemos eco de los últimos informes Pisa, en los que a pesar de saber que hay que tomarlos con cierta cautela por la cantidad de condicionantes que pueden influir y que merecerían un análisis paralelo, como nivel sociocultural de la familia, profesorado, tipología de centro educativo, alumnado o comunidad autónoma (Sánchez de la Nieta, 2014), la realidad es que de una manera global, el rendimiento del alumnado español cuando realiza sus estudios de primaria es significativamente inferior a la media de OCDE, situándose en el puesto 33 de la lista con 484 puntos, 10 por debajo de la media de los países desarrollados y muy alejado de los 613 del primer puesto de Shanghái (EducalNEE22, 2013), lo cual debería llevar, cuanto menos, a una reflexión de la metodología aplicada, no solamente en los niveles superiores sino desde que los niños comienzan su escolarización.

Las aulas de infantil (Zabalza, 2002) deberían de variar en función del desarrollo previo de los niños, del tipo de centro de que se trate, de la particular jerarquía de necesidades, de las actitudes de las familias frente a la educación y la cultura, de las disponibilidades económicas y por supuesto en función de la política educativa que las diversas administraciones implanten en sus áreas.

El aprendizaje en las escuelas debe ir dirigido a formar personas que sean autónomas y con un pensamiento crítico y esto debe de ocurrir desde las

etapas iniciales con un aprendizaje constructivista. Fruto del interés por conocer las distintas corrientes pedagógicas seguidoras del constructivismo llegaremos a los programas HighScope mediante el cual se planteará una propuesta educativa que trabaje con los niños desde su interés, su motivación y respetando sus ritmos.

## 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A través de esta propuesta de intervención, se va a proponer un proyecto educativo que mejore el desarrollo integral de los alumnos de educación infantil mediante un proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el interés y las inquietudes de los niños.

A lo largo de la historia, e incluso en la actualidad, la vida en las aulas ha estado completamente organizada y programada, incluso como ocurre muchas veces con el primer curso de educación infantil, en el cual, sin haber conocido a los futuros alumnos, se encarga a los padres comprar el proyecto educativo de una editorial sin saber el interés real que los niños van a tener. El método de enseñanza es el mismo para todos los niños y todas las circunstancias, y muchas veces se encuentra basado en la repetición como estrategia fundamental. Partiendo de la base de que cada niño es distinto de todos los demás, parece un poco arriesgado plantear una educación motivadora sin contar con las circunstancias y particularidades de cada uno de ellos. En este sentido y con el convencimiento del beneficio que puede tener una pedagogía de corte constructivista, el planteamiento a realizar va seguir el curriculum HighScope, cuyo enfoque educativo está basado en la interacción directa con las experiencias con gente, objetos, eventos e ideas, con temas de interés y elección de los propios niños.

## 1.3. OBJETIVOS

- Objetivo general
  - Analizar las ventajas de la pedagogía HighScope frente al sistema educativo tradicional.

- Objetivos específicos

- Conocer la metodología HighScope.
- Diseñar una propuesta de intervención basada en la metodología HighScope para el aula de Educación Infantil.
- Comparar esta metodología con la del sistema educativo tradicional.

## 1.4. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este trabajo se ha centrado en la consulta bibliográfica de libros, revistas y artículos especializados en aprendizaje constructivista, mayoritariamente relacionados con las pedagogías alternativas. Con respecto a la metodología HighScope, la información ha sido obtenida de las distintas páginas web oficiales que tienen los países de México, Chile, Gran Bretaña, Indonesia, Irlanda y Portugal y de los artículos, archivos y vídeos a los cuales se ha podido tener acceso tras formalizar solicitud para ser miembro de la Fundación HighScope.

## 2. MARCO TEÓRICO

---

En atención a los objetivos marcados en este TFG, dentro de este apartado se va a proceder a tratar la pedagogía HighScope profundizando en su historia y currículo.

### 2.1. HISTORIA

Si bien el programa educativo HighScope se usa en la actualidad en distintos escenarios atendiendo a todo el rango de niños en edad preescolar, originariamente, se elaboró para atender a aquellos considerados de riesgo social de las barriadas pobres de Ypsilanti, Michigan. David P. Weikart,

Director de Servicios Especiales para las Escuelas Públicas de Ypsilanti, dio inicio el año 1962 al Proyecto Preescolar Perry, posteriormente conocido como el Proyecto Preescolar Perry HighScope. Weikart diseñó este proyecto teniendo en cuenta la teoría cognitiva de Piaget, tratando de hallar una solución al fracaso de los estudiantes de secundaria que de forma sistemática iban alcanzando las puntuaciones más bajas en las pruebas de inteligencia y rendimiento académico.

Weikart trató de hallar una solución a este problema, concluyendo que los bajos índices de CI (coeficiente intelectual) reflejaban no tanto su inteligencia innata como las limitadas oportunidades que estos alumnos tenían para acceder a una adecuada formación escolar. También concluyó que los bajos resultados de los estudiantes en la escuela secundaria estaban relacionados con la asistencia a escuelas primarias en estas poblaciones.

Weikart abandonó en 1970 las escuelas públicas de Ypsilanti para dedicarse a la Fundación de investigación Educativa HighScope. Partiendo de su conocimiento del aprendizaje activo y el desarrollo cognoscitivo, Weikart se centró en el programa preescolar, por aquel entonces llamado Currículum con Orientación Cognoscitiva (COC), que él y sus colaboradores habían puesto en marcha durante el Proyecto Preescolar Perry. El personal de HighScope siguió trabajando en el desarrollo y posterior expansión de su sistema de aprendizaje para la educación de la primera infancia durante las décadas de los setenta, ochenta y noventa.

## 2.2. PROYECTO PERRY PRESCHOOL

El proyecto Perry HighScope (Weikart, 1996) fue un estudio que pretendió identificar los efectos que se producen tanto a corto como a largo plazo de los programas de alta calidad en la educación preescolar en los niños que vivían en la pobreza. Entre 1962 y 1967, David Weikart y sus colegas identificaron una muestra de 123 niños afroamericanos pertenecientes a familias de bajos ingresos, evaluados como niños de alto riesgo en fracaso escolar. Para ello se asignó de forma aleatoria a 58 de ellos un programa preescolar de alta calidad mientras que los otros 65 restantes no recibieron

ningún tipo de programa específico. Los niños de 3 y 4 años participaron durante 2 años en dicho programa, cubriendo un período de 7 meses y medio por año. Las clases fueron llevadas a cabo durante 2 horas y media cada mañana, de lunes a viernes con una proporción niño-personal de un adulto por cada 6 niños matriculados. Los profesores intentaban involucrar a las familias haciendo visitas a los hogares de una hora y media semanal aproximadamente. El programa se desarrolló en el gimnasio de una escuela pública, el cual fue dividido en áreas de interés para acomodar las diferentes actividades que disfrutaban los preescolares. En una fase posterior, se entrevistó al 97% de los participantes del estudio que contaban con 40 años. Los datos fueron acompañados también por informes proporcionados por las escuelas de los sujetos, los servicios sociales y los registros de detención.

El estudio (Schweinhart, 1994a) encontró que aquellos adultos a los cuales se les proporcionó el programa de Educación Infantil consiguieron graduarse en una escuela de secundaria en una proporción mayor que aquellos adultos que no recibieron estudios de preescolar, tuvieron mejores empleos a la edad de 27 años, en el caso concreto de las mujeres, la tasa de empleo fue de un 80% frente a un 55%, tenían casa en propiedad el 36% frente al 13% y automóvil el 30% frente al 13%, cometieron menos delitos y tuvieron que recibir asistencia social u otro tipo de servicios en una proporción de 59% frente al 80%.

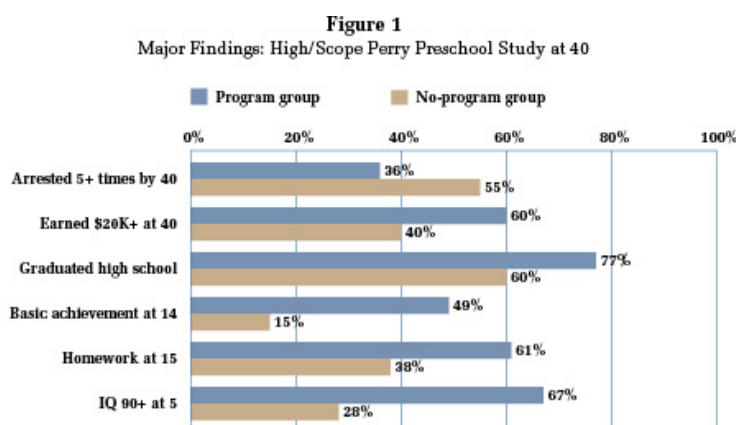


Figura 1. Resultados de HighScope Perry Preschool Study a los 40 años de edad. <http://www.highscope.org/Content.asp?ContentId=219>. Recuperado el 28 de diciembre de 2014.

Con dichos resultados se llegó a la conclusión (Eduardo López, 2006) de que los programas preescolares de alta calidad dirigidos a niños que viven en pobreza y por tanto cuentan con menos recursos, contribuyen a su desarrollo intelectual, social y a su éxito escolar, rendimiento económico y reducción de comisión de crímenes en la adultez. En términos económicos (Schweinhart, 1994b), se concluyó que el coste económico del programa durante los dos años escolares retornaba a la sociedad en forma de:

- 1.- Ahorro en la escolaridad, debido principalmente a la menor necesidad de servicios de educación especial, por ejemplo logopedas, terapeutas, etc.
- 2.- Mayores impuestos pagados por los participantes con programa ya que contaban con mayores ingresos.
- 3.- Ahorro de asistencia social.
- 4.- Ahorro en el sistema judicial y en indemnizaciones a las posibles víctimas de delitos, al disminuir el número de éstos.

## 2.3. FUNDACIÓN HIGHSCOPE

La fundación Highscope (Highscopechile, s.f.) es una organización sin ánimo de lucro, creada por David Weikart el año 1970, dedicada al desarrollo y promoción de programas y servicios educativos, con la convicción de que los niños y jóvenes pueden tener una mayor posibilidad de éxito en la vida si forman parte de programas educacionales de calidad iniciados en edad temprana.

Sus principales funciones son:

- Desarrollar planes de estudio.
- Formar a profesores, educadores y monitores juveniles.
- Realizar investigaciones educacionales.
- Publicar programas y políticas en beneficio de niños y jóvenes.

- Publicar textos, videos y material educativo.

Su línea principal va encaminada hacia un aprendizaje activo que permite a los estudiantes aprender a través de su experiencia o contacto directo con objetos, personas, actividades e ideas, tomando siempre muy en cuenta los intereses y opciones del alumnado. Los niños toman la iniciativa en el proceso de aprendizaje, llevando a cabo distintas opciones mediante toma de decisiones para llevar a cabo sus planes. En última instancia disponen de un tiempo de revisión para reflexionar individual y comunitariamente sobre lo aprendido. El profesorado ofrece ayuda física, emocional e intelectual, tratando de estimular el pensamiento de los niños al proporcionarles diversos materiales y experiencias.

## 2.4. CURRICULUM

El método educativo HS para niños de tres a cinco años, es un método de desarrollo basado en el principio del aprendizaje activo. Las ideas que sostienen este enfoque son las siguientes (Morrison, 2005):

- Los niños construyen el conocimiento a través de su implicación activa con las personas, materiales, eventos e ideas, un proceso que se motiva intrínsecamente.
- Mientras que los niños desarrollan capacidades en una secuencia predecible, el apoyo de los adultos contribuye al desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños.
- Los adultos apoyan y respetan las elecciones y pensamientos de los niños, reforzando el auto-respeto y el sentimiento de responsabilidad.
- La observación cuidadosa de los intereses e intenciones de los niños es un paso necesario para el entendimiento de su nivel de desarrollo y planificación, así como de la realización del número apropiado de interacciones con ellos.

En los programas HS, se ponen en práctica estos principios a lo largo

del día mediante una estructura basada en la rutina diaria y en las estrategias que los adultos usan cuando trabajan con los niños. El personal de cada programa planifica las experiencias del día, esforzándose por crear un equilibrio entre las actividades iniciadas por el maestro y por el niño.

Cuando se planifican las actividades, el personal tiene en cuenta cinco factores de la motivación intrínseca considerados esenciales para el aprendizaje. Estos factores son la diversión, el interés, el control, la probabilidad de éxito y los sentimientos de competencia. En el círculo de acogida y de los grupos pequeños, los miembros del personal implican activamente a los niños en sus decisiones sobre las actividades y los materiales como forma de apoyar su motivación intrínseca para el aprendizaje. Este énfasis en la elección del niño continúa a lo largo del día, incluso durante las actividades iniciadas por los adultos.

- Contenido del curriculum.

En el Plan de Estudios HighScope preescolar (HighScope, s.f.), el proceso de aprendizaje centra su contenido en las siguientes ocho áreas:

- Enfoques de aprendizaje
- Desarrollo social y emocional
- El desarrollo físico y la salud
- El lenguaje, la alfabetización y la comunicación
- Matemáticas
- Las artes creativas
- Ciencia y tecnología
- Estudios Sociales

Aunque el contenido de estas materias buscan preparar a los niños para cursar estudios superiores, HighScope va a llevar el proceso de aprendizaje más allá de lo académico promoviendo la independencia, la curiosidad, la toma de decisiones, la cooperación, la persistencia, la creatividad y la resolución de problemas.

- Indicadores clave de desarrollo (KDIS)

El aprendizaje de estas ocho áreas mencionadas en el curriculum, se guía por 58 indicadores clave de desarrollo (KDIS), los cuales cumplen la normativa estatal. Cada KDI identifica un comportamiento infantil que es observable del cual se puede extraer la habilidad adquirida en esa área. (Veáse anexo 1).

- Enfoques de Aprendizaje. Muchas de las habilidades de esta área pueden considerarse como las funciones que reconocen las normas estatales como cruciales para el desarrollo de los niños: iniciativa, planificación, compromiso, resolución de problemas, uso de recursos y reflexión.
- Desarrollo Social y emocional. El enfoque HighScope da a los adultos las herramientas necesarias para que los niños puedan establecer lazos sólidos y positivos con el resto de miembros de la comunidad mediante un clima positivo de aula proporcionándoles la confianza necesaria que les prepare para su vida en sociedad.
- Desarrollo físico y salud. El plan de estudios da una gran importancia a esta área tanto en cuestión de hábitos higiénicos, desarrollo físico como en hábitos saludables alimenticios, para prevenir problemas por ejemplo de obesidad infantil.
- Lenguaje, alfabetización y comunicación. La comunicación es una parte muy importante del Currículo HighScope, la cual se fomenta desde todas las áreas y periodos, con experiencias como hablar, escuchar, leer y escribir que favorecen el lenguaje y la alfabetización.
- Matemáticas. Mediante la exploración con el entorno, los niños empiezan a establecer relaciones básicas esenciales en la comprensión matemática como son ordenar y emparejar cosas que son iguales o cosas que son distintas, comienzan a dar significado a los términos: más, menos, mucho, poco, nada, lo mismo que, etc. Se introducen en sistemas de medición no convencionales para poder comparar cosas, como son pasos, trozos de cuerda, palos, etc. y empiezan a tener

conciencia espacial, construyendo rompecabezas o jugando con bloques.

- Las artes creativas. El arte debe de tratarse como una parte integral en todos los programas ya que no sólo favorecen el desarrollo artístico y creativo de los niños sino que se extiende a otras áreas como el lenguaje y las habilidades sociales. El desarrollo artístico en las aulas HighScope se trabaja mediante el arte, la música, el movimiento, los juegos de simulación y la valoración de las artes.
- Ciencia y tecnología. Los niños son exploradores y experimentadores por naturaleza, procesos como la observación, clasificación, la experimentación o la predicción son unas primeras formas de las habilidades científicas adultas. Los maestros deben de apoyar estos procesos proporcionando los materiales y las experiencias multisensoriales que desarrollen estas habilidades y el pensamiento científico.
- Estudios Sociales. Los niños viven en sociedad desde el mismo momento de su nacimiento. Observar el comportamiento del grupo, las semejanzas y diferencias de cada uno, el rol de cada miembro, el respeto, el entorno, la ecología, su historia, les va a ayudar a comprender esta sociedad y a saber vivir en ella dentro del conocimiento y el respeto.

## 2.5. ¿CÓMO SE ENSEÑA?

A la hora de crear un programa eficaz dentro del Currículo HighScope el profesor debe de tener en cuenta cuatro aspectos importantes de este aprendizaje activo (HighScope, s.f.):

- La interacción adulto-niño.
- Disposición de aulas y materiales.
- La rutina diaria.
- La evaluación.



Fuente: <http://www.highscopemexico.org/met-02b.html>. Recuperado el 28 de noviembre de 2014.

## 1. La interacción adulto-niño

La Interacción adulto-niño es el proceso de trabajar junto a los niños y comunicarse con ellos de una forma tanto verbal como no verbal para fomentar el aprendizaje. Entre las estrategias clave para la interacción adulto-niño está el uso compartido del control y el uso del aliento hacia las iniciativas de los niños, por ejemplo, en situaciones de juego, los adultos siguen el ejemplo de los niños aunque pueden buscar la oportunidad para introducir suavemente alguna nueva idea o algún vocablo, pero siempre dentro del contexto de ese juego. Los adultos conversan con los niños como si de socios se trataran, haciendo comentarios que permitan que la conversación continúe pero sin inducir a la respuesta. Con respecto a los conflictos sociales, los adultos permanecen cerca por si necesitan ofrecer apoyo o intervenir, pero el objetivo es que sean los niños los que desarrollen su propia habilidad de resolución de problemas a través del ensayo y error.

## 2. Disposición de aula y materiales

El entorno de aprendizaje en los programas HighScope tiene las siguientes características:

- Es acogedor en su recibimiento a los niños.
- Proporciona materiales suficientes para todos los niños.
- Permite a los niños a buscar, utilizar y devolver los materiales de forma independiente.
- Alienta a los distintos tipos de juego.
- Permite que los niños vean y se muevan fácilmente a través de todas las áreas del aula.
- Es flexible para que los niños puedan continuar sus obras de unas áreas a otras.
- Proporciona materiales que reflejan la realidad y diversidad de la vida familiar de los niños.

Tanto el espacio como los materiales están cuidadosamente seleccionados a fin de atraer a los niños y conseguir los objetivos contenidos en el plan de estudios.

El aula se divide en una serie de áreas de interés equipadas, dispuestas para ofrecer una diversidad de juegos, las cuales deben reflejar los intereses de los niños. Las áreas típicas de las aulas HighScope son:

- área de bloques.
- área de casa.
- área de arte.
- área de juguetes.
- zona de lectura y escritura.
- arena y agua zona.
- área de movimiento y música.
- área de matemáticas y ciencias.
- área de informática.
- zona de aire libre.

Los materiales dentro de cada área de interés son igualmente seleccionados de manera cuidadosa para que haya una gran variedad de formas, tamaños, colores y procurando que sean elementos reales que reflejen la vida de los niños, como utensilios de cocina, pequeños electrodomésticos

que ya no funcionen, prendas de vestir, etc. Éstos deben de estar etiquetados convenientemente, bien con dibujos, palabras, fotografías del objeto real, etc. de forma que sea comprensible para los niños y dispuesto en lugares de forma que estén accesibles y se pueda disponer de ellos libremente.

### 3. La rutina diaria

El día en un programa HighScope ofrece una variedad equilibrada de experiencias y oportunidades de aprendizaje. Los niños participan del juego individual y social, de actividades en pequeño y gran grupo, socializan incluso en periodos de descanso como las comidas, desarrollan habilidades de autocuidado, y se fortalecen físicamente. El segmento más importante de la rutina diaria es la secuencia de planificar-hacer-revisión, en la que los niños toman decisiones sobre lo que van a hacer, llevan a cabo sus ideas y reflexionan sobre sus actividades con adultos y otros niños.

La rutina es un aspecto muy cuidado ya que es el que va a dar la sensación de seguridad que los niños necesitan para ser capaces de tomar decisiones y asumir riesgos en pro de su aprendizaje. Los componentes: tiempo de planificación, tiempo de realización y tiempo revisión, van a estar siempre presentes en ella, aunque la duración de los periodos va a ser asumido por cada programa atendiendo a las necesidades de las distintas situaciones en concreto. De una forma general se puede decir de estos componentes:

- Tiempo de planificación: (10 - 15 minutos), durante los cuales los niños planean lo que quieren hacer durante el tiempo de trabajo, área a visitar, materiales a utilizar, amigos con los que jugar, etc.
- Tiempo de trabajo: (45 - 60 minutos, en el que se incluye el tiempo de limpieza final), para que los niños lleven a cabo sus planes o se desplacen a otras actividades que les interesen.
- Tiempo de reflexión: (10 - 15 minutos) para revisar y recordar con un adulto y otros niños lo que han hecho y aprendido.

A este tipo de periodos, que podríamos considerar como fijos, deberíamos añadir otros con los que los educadores juegan para conseguir sus objetivos.

- Tiempo de pequeño grupo (15 - 20 minutos), donde unos pocos niños se reúnen con un adulto a experimentar con materiales, probar nuevas habilidades y resolver problemas. Las actividades están basadas en los intereses de los niños y aunque el adulto es el que lo planea y pone en marcha, son éstos los que toman las decisiones sobre cómo utilizar los materiales comunicando libremente sus ideas.
- Tiempo de gran grupo (10 – 15 minutos), es el periodo en el que se reúnen un máximo de 20 niños y 2 adultos para realizar actividades de movimiento, música, narración y otro tipo de actividades compartidas. En este tiempo, se puede poner cosas en común de forma que todos puedan interaccionar con las propuestas o pensamientos del resto.
- Tiempo fuera de aula. (30 – 40 minutos), todos los días los niños pasan un mínimo de 30 minutos fuera del aula donde pueden jugar con más energía disfrutando del aire fresco.
- Tiempo de transición. Estos son los periodos de tiempo, generalmente minutos, que separan los distintos bloques del día, así como los tiempos de llegada y de salida. Durante estos momentos, los maestros pueden planificar alguna experiencia de aprendizaje significativo, manteniendo además a los niños entretenidos y disminuyendo la perturbación.
- Tiempo de comida y descanso. Durante la comida los niños pueden aprender a disfrutar de comer alimentos saludables dentro de un entorno de apoyo. El tiempo de descanso se utiliza para hacer la siesta o actividades tranquilas solitarias. Dado que son actividades que se realizan tanto en casa como en la escuela se tratará de respetar al máximo las costumbres de la familia.
- Tiempo de planificación del equipo de adultos (20 – 40 minutos). Es un periodo diario que suele ocurrir durante la hora de la siesta, antes de que los niños lleguen o después de haberse ido, en el cual el equipo docente se reúne para poner en común sus observaciones respecto a los niños, para planificar actividades y revisar materiales.

## 2.6. LA EVALUACION

HighScope en su compromiso de promover una educación temprana de alta calidad, ofrece instrumentos de evaluación, validados por investigaciones, tanto para la evaluación del niño como para la evaluación del programa a través de su fundación (coradavantage, s.f.), a fin de constatar lo que los maestros enseñan y lo que los niños aprenden e identificar lagunas en las experiencias utilizadas.

Los profesores registran de manera regular notas y anécdotas de los comportamientos, las experiencias y los intereses de los niños en todas las áreas de conocimiento, utilizando el COR Advantage. Sobre estas anotaciones, los maestros pueden ir planificando actividades que favorezcan el desarrollo de los niños, además de poder ser utilizadas en la comunicación con sus padres.

El programa también puede ser evaluado mediante el PQA, el cual ofrece información sobre si los profesores y organismos están utilizando las prácticas más efectivas en su gestión del aula.

## 3. PROPUESTA

---

### 3.1. INTRODUCCIÓN

HighScope es un enfoque educativo en el que los niños tienen una interacción directa en las experiencias con gente, objetos, eventos e ideas. Los niños, con sus intereses y sus elecciones, son la base de sus programas (HighScope, s.f.). A partir de estos intereses, los niños construyen su propio conocimiento a la par que interactúan con el mundo y las personas que los rodean. Los niños van haciendo elecciones, van elaborando sus planes y tomando sus decisiones. Los educadores, bien maestros o padres, ofrecen el apoyo físico, emocional e intelectual requerido en este tipo de aprendizaje activo buscando siempre la iniciativa reflexiva de los niños.

A través de la siguiente propuesta vamos a trabajar durante dos semanas un tema de interés que va a surgir un día cualquiera en el aula, de manera accidental. A lo largo de las distintas sesiones intentaremos plantear el máximo de actividades clave que favorezcan el desarrollo integral de los pequeños.

### 3.2. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

La propuesta va a ir dirigida al alumnado de 5 años de 2º ciclo de Educación Infantil, aunque se intentará que alguna de las actividades sea internivelar en cuanto a la importancia que da esta metodología a la interacción de los niños de distintos cursos.

### 3.3. OBJETIVOS

1. Conseguir que todos los niños tengan su oportunidad de participar en el proyecto.
2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.
3. Desarrollar habilidades de las distintas áreas de contenido.
4. Incentivar a los niños a elaborar hipótesis.
5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.
6. Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.

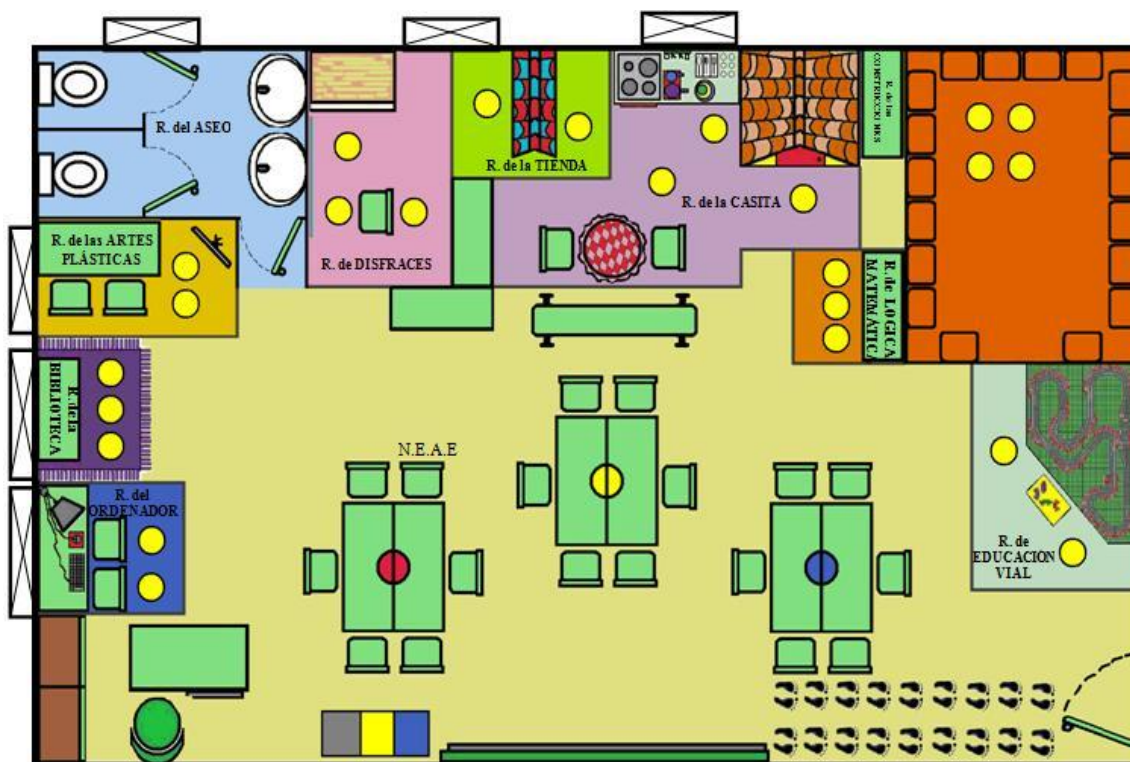
### 3.4. LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

La distribución de los espacios del aula tiene una gran importancia ya que en ella se deben de producir los encuentros y situaciones que propician el desarrollo infantil. Hay una serie de aspectos que debemos de tener en cuenta a la hora de tomar decisiones: una, la característica arquitectónica del aula, con la que tenemos que trabajar y que es un factor que podemos considerar condicionante y previo porque no podemos modificar, y otra, que son las características de los alumnos con los que vamos a estar, atendiendo sobre

todo a la edad en cuanto a su grado de autonomía y a la presencia de alumnos con necesidades educativas especiales.

Teniendo en cuenta los anteriores condicionantes, de una forma general, se buscará que el espacio sea flexible, con el menor número posible de elementos fijos, que permita la utilización autónoma de los recursos y facilite tanto la actividad individual como el encuentro para actividades grupales. A su vez debe ser diseñado de forma coherente a la intención educativa que busquemos sin olvidar que sea acogedor, confortable y estimulante.

En nuestro caso, la propuesta de organización espacial va a ser por rincones, con la propuesta que de ellos hace la pedagogía HighScope, y con la idea de organización de rincones en el patio de Laguía y Vidal (2004), llevando allí la zona de agua y arena.



Aula por rincones. Fuente: <http://muchomasqueunaprofesion.blogspot.com.es/>. Recuperado 10 de enero de 2015.

Algunos de los rincones con los que trabajar serían:

- área de bloques.
- área de casa.
- área de arte.
- área de juguetes.
- zona de lectura y escritura.
- área de movimiento y música.
- área de matemáticas y ciencias.
- zona de aire libre.

### 3.5. LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

A la hora de establecer el horario de actividades debemos tener en cuenta una serie de aspectos. En primer lugar, la edad de los niños: hay que atender a sus necesidades biológicas, como son el alimento, el descanso y la higiene, por ello, aunque se elabora a efectos organizativos, se debe respetar estos aspectos, así como los diferentes ritmos y necesidades individuales. En la medida de lo posible se buscará que las actividades se encuentren equilibradas y que estas giren en torno a unas rutinas, como puede ser el saludo, la higiene, la recogida y la despedida porque éstas van a ser las que den la seguridad que los niños necesitan para mejorar su autonomía.

El horario planteado para el aula es el siguiente:

TIEMPO DE SALUDO	Los niños son acompañados por su familia hasta la puerta del aula, allí son recibidos y saludados individualmente. Cuelgan sus chaquetas o abrigos y se juntan con el resto del grupo. Mientras llegan todos los compañeros, los niños pueden observar los materiales que hayan sido estratégicamente colocados por los maestros.
TIEMPO DE PLANIFICACIÓN (30 min)	Cada día, cada niño hará un plan para experimentar con las cosas que le interesan y le llaman más la atención. Se animará a los niños a comunicar sus ideas y

	decisiones promoviendo la seguridad de sí mismos. Los adultos apoyarán a los niños en este proceso de planificación para conseguir planes más complejos y detallados.
TIEMPO DE TRABAJO (60 MIN)	<p>Durante este periodo los niños realizarán sus intenciones. Es un momento muy activo ya que no solo se construyen las habilidades y el propio conocimiento de los niños sino que se brindan muchas oportunidades para solucionar problemas.</p> <p>Al llegar el final del tiempo de trabajo, se recordará la necesidad de dejar el espacio tal y como nos lo hemos encontrado de limpio. Se puede planear una canción para que este momento sea más divertido.</p>
TIEMPO DE REFLEXIÓN (15 MIN)	<p>Después del tiempo de trabajo los niños recordarán como fue su plan, donde trabajaron, lo que hicieron y con quien.</p> <p>Cada uno utilizará el método de comunicación que le sea más apropiado, verbal, físico o artístico. Con esta fase de recordar, los niños no solo aprenden de sus experiencias realizadas sino también de las aportadas por el resto de sus compañeros. Esta fase se hará acorde a la fase de planificación en cuanto a los compañeros y adultos implicados, que escucharán de una forma activa.</p>
TIEMPO DE DESAYUNO	Los niños van en pequeños grupos a lavarse las manos. Una vez estén todos sentados, se procederá al reparto de desayunos.
TIEMPO DE FUERA (30 min)	Salvo que la climatología sea muy mala, los niños disfrutarán del aire libre donde podrán practicar un juego más vigoroso. Los maestros observarán y participarán de estos juegos. Cuando el tiempo sea bueno muchos

	de los materiales del aula, como pinturas, libros y juguetes podrán usarse en el exterior.
<b>GRUPO PEQUEÑO (20 MIN)</b>	Estará formado por unos 6-8 niños acompañados por una maestra. Durante este periodo se trabaja actividades iniciadas por los adultos en los cuales se anima a los niños a explorar nuevos materiales y a realizar actividades propias.
<b>GRUPO GRANDE (20 MIN)</b>	Durante el periodo de grupo grande, los niños y adultos se juntan para una actividad dirigida por un adulto. La actividad está planteada de forma que todos los niños la entienden y pueden participar en ella. En estas actividades se incluye música, movimiento y actividades con alfabetismo.
<b>TIEMPO DE COMIDA/REGRESO A CASA</b>	Cuando se termina la jornada, los niños recogerán las cosas utilizadas y en pequeños grupos tendrán un tiempo de rutina higiénica, luego unos serán recogidos para irse a sus casas y otros tendrán el tiempo de comida en la escuela. Los niños realizarán todas estas tareas de la manera más autónoma posible bajo la supervisión de un adulto.

### 3.6. INICIO DEL PROYECTO.

Este proyecto comienza durante el tiempo de acogida, cuando una de las niñas, Elena, aparece en la escuela con un brazo escayolado. Una vez en el interior del aula, en un momento de gran grupo, este hecho comienza a convertirse en el centro de atención del momento. Los niños empiezan a preguntar qué le ha pasado, que le han puesto, etc.

Al verles motivados, les preguntamos si ellos quieren saber algo más sobre los huesos y lo que pasa cuando se rompen, a lo que ellos responden que sí con mucho entusiasmo, así que les invitamos a que comiencen a lanzar

hipótesis sobre por qué se ha podido romper el hueso de Elena. De inmediato comienzan a surgir ideas:

- El hueso se ha roto porque es blandito.
- El hueso se estira y se rompe.
- Los huesos son duros como los de los muslos de pollo.
- Todos los animales tienen huesos.
- Las escayolas se pueden pintar.

Con el propósito de favorecer el interés, se traen libros de la biblioteca relacionados con el tema, con fotografías de huesos humanos y de animales, dejándolos en el área de la lectura para que los puedan manipular cuando así lo deseen. Antes de nada explicaremos a los niños que los libros provienen de la biblioteca y que hay que tener un especial cuidado con ellos, para poder devolverlos tal y como nos los han prestado.

Esta experiencia despertó en los niños su curiosidad por saber más, lo que les condujo a desarrollar preguntas de investigación:

¿Cuál es el hueso más grande?

¿Cuántos huesos tenemos?

Estas preguntas de los niños nos sirvieron de guía para organizar la segunda fase, consistente en la puesta en marcha.

Se enviará una circular a las familias, para que se involucren como ellos deseen, aportando material, viniendo a contar un cuento, etc.

### 3.7. PUESTA EN MARCHA.

A lo largo de estas dos semanas, vamos a aprovechar los momentos de pequeño grupo o gran grupo para presentar alguna actividad relativa a las preguntas surgidas a raíz del brazo roto de Elena y conseguir alguna respuesta. Los padres completamente involucrados han proporcionado radiografías de distintas partes del cuerpo e incluso la abuela de un niño

vendrá a contarnos un cuento. Un padre nos ha facilitado la salida al ambulatorio del barrio, donde conocen a prácticamente todos los niños por ser el de referencia de la zona y en cocina nos han preparado tres huesos de muslos de pollo de los utilizados para la sopa, limpiándolos y secándolos para poder ser manipulados en el aula. Las profesoras de primaria nos han prestado del laboratorio de ciencias un esqueleto al que todos llaman Felipe.

### 3.8. SESIONES Y TEMPORIZACIÓN

Tiempo/Día	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Saludo					
Planificación					
Trabajo					
Reflexión					
Desayuno					
Aire Libre					
Pequeño grupo		¡Nos hemos roto un hueso!	¡Felipe viene a vernos!	¿Qué son las radiografías?	¿Todos los animales tienen huesos?
Gran grupo	Presentación	El cuento de la señora Carmen	¿Dónde están los huesos más grandes?	¿Quién tiene los huesos más grandes?	¿Existen los animales sin huesos?
Regreso a Casa					

Tiempo/Día	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Saludo					
Planificación					
Trabajo					
Reflexión					
Desayuno					
Aire Libre					
Pequeño grupo	¡Visitamos el ambulatorio!	Taller de escayola	Decoramos nuestra escayola	Huesos de colores I	Nuestro esqueleto
Gran grupo				Huesos de colores II	Baile de despedida de Felipe
Regreso a Casa					

### 3.9. METODOLOGÍA


La propuesta de intervención va a estar enfocada según la pedagogía HighScope, basada en la participación activa de los niños con el fin de que sean ellos los verdaderos protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje fruto de su interés y motivación. El enfoque va a ser globalizador, tratando de trabajar las distintas áreas en el conjunto de actividades.



### 3.10. EVALUACIÓN



Para proceder a la evaluación, la Fundación HighScope ofrece unos instrumentos de evaluación, validados y estandarizados (coradavantage, s.f.), con los que se pretende evaluar tanto el aprendizaje de los niños, con el COR Advantage, como el programa aplicado con el PQA.

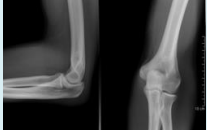

La evaluación se realizará mediante el registro regular de notas y anécdotas de todo comportamiento, experiencia e interés que muestren los niños en las distintas áreas de conocimiento, de forma que no sólo se consiga identificar las posibles lagunas sino que permita ir modificando y planificando nuevas actividades que favorezcan su desarrollo. En la medida de lo posible, se intentará que el niño se autoevalúe, corrigiendo sus errores con la experiencia o con el intercambio de opiniones con el resto de sus compañeros.



### 3.11. ACTIVIDADES

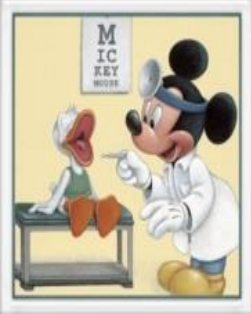
Actividad 1	Primera sesión
<b>Presentación</b> 	<p>En esta primera sesión vamos a explicar a los niños las actividades que se van a realizar a lo largo de estas dos semanas creando un ambiente de máxima receptividad.</p>
<b>Tiempo</b>	De gran grupo
<b>Objetivos</b>	<p>1. Conseguir que todos los niños tengan su oportunidad de participar en el proyecto.</p> <p>4. Incentivar a los niños a elaborar hipótesis.</p>
<b>KDIS</b>	<p>5. Los niños reúnen información y expresan ideas sobre su mundo.</p> <p>21. Los niños entienden el idioma.</p> <p>55. Los niños participan en la toma de decisiones de su salón de clases.</p>


Actividad 2	Segunda sesión
<p><b>¡Nos hemos roto un hueso!</b></p> 	<p>Los niños han podido ver como a Elena le costaba más hacer las cosas que a los demás utilizando sólo una mano y como en ocasiones tenía que pedir ayuda. Durante un rato vamos a estar en el aula con un pañuelo sujetando el brazo para empatizar con la compañera.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo
<b>Materiales</b>	Pañuelos para sujetar el brazo al cuerpo.
<b>Objetivos</b>	2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.
<b>KDIS</b>	10. Los niños demuestran empatía hacia los demás.
Actividad 3	
<p><b>El cuento de la señora Carmen</b></p> 	<p>La abuela de uno de los niños viene a contarnos un cuento sobre la amistad. Luego hablaremos sobre él. (véase cuento en el anexo II)</p>
<b>Tiempo</b>	De gran grupo
<b>Objetivos</b>	2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.
<b>KDIS</b>	14. Los niños desarrollan un sentido interno de lo correcto y lo incorrecto.


Actividad 4	Tercera sesión
<p><b>¡Felipe viene a vernos!</b></p> 	<p>Felipe va a pasar por las distintas mesas para que los niños puedan tener contacto con él, lo puedan observar de cerca, etc. pero con mucho cuidado porque es muy frágil y se puede romper.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo
<b>Objetivos</b>	6. Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.
<b>KDIS</b>	51. Los niños reúnen conocimiento sobre el mundo físico y natural.
Actividad 5	
<p><b>¿Dónde están los huesos más grandes?</b></p> 	<p>Con Felipe en el centro del aula, vamos a intentar resolver entre todos, donde se encuentran los huesos más largos y cuáles son los más cortos. Para su comprobación los niños podrán emplear cualquier tipo de unidad de medida, incluidas las no convencionales.</p>
<b>Tiempo</b>	De gran grupo
<b>Objetivos</b>	<p>4. Incentivar a los niños a elaborar hipótesis.</p> <p>6. Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.</p>
<b>KDIS</b>	<p>36. Los niños miden para describir, comparar y ordenar las cosas.</p> <p>51. Los niños reúnen conocimiento sobre el mundo físico y natural.</p>


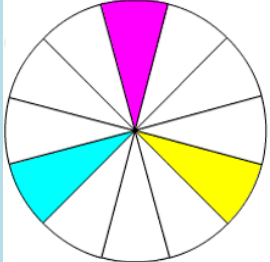
Actividad 6	Cuarta sesión
<p>¿Qué son las radiografías?</p> 	<p>Con la ayuda de la profesora de mesa, vamos a examinar unas radiografías, intentando reconocer la parte del cuerpo de que se trata y comparándolas con nuestro cuerpo.</p>
Tiempo	De pequeño grupo
Objetivos	6 Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.
KDIS	52. Los niños exploran y utilizan herramientas y tecnología.
Actividad 7	
<p>¿Quién tiene los huesos más grandes?</p> 	<p>Entre todos, vamos a pensar quien tiene los huesos más grandes, si las personas o los pollos. Buscaremos la solución comparando las radiografías con los huesos de pollo. A partir de esta comparación, pensaremos animales que tengan los huesos más grandes y otros que los tengan más pequeños.</p>
Tiempo	De gran grupo
Objetivos	<p>4. Incentivar a los niños a elaborar hipótesis.</p> <p>6. Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.</p>
KDIS	<p>36. Los niños miden para describir, comparar y ordenar las cosas.</p> <p>49. Los niños sacan conclusiones basadas en sus experiencias y observaciones.</p>



Actividad 8	Quinta sesión
<p><b>¿Todos los animales tienen huesos?</b></p> 	<p>Esta es una de las preguntas que se habían planteado los niños en un primer momento. Con la ayuda de la profesora de mesa y las fotografías de los libros del rincón de lectura vamos a buscar algún animal que no tenga huesos. Cuando lo encontremos cada niño lo representará de la forma que más le guste, mediante un dibujo, plastilina, etc.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo.
<b>Objetivos</b>	<p>3. Desarrollar habilidades de las distintas áreas de contenido.</p> <p>4. Incentivar a los niños a elaborar hipótesis.</p> <p>5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.</p>
<b>KDIS</b>	<p>4. Los niños resuelven problemas que encuentran durante el juego.</p> <p>28. Los niños demuestran conocimiento de los libros.</p> <p>40. Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imagina y sienten.</p>
Actividad 9	
<p><b>¿Existen los animales sin huesos?</b></p> 	<p>Acabada la primera parte, cada grupo de niños mostrará al resto de la clase el resultado de sus investigaciones y los animales que han hecho.</p>
<b>Tiempo</b>	De gran grupo
<b>Objetivos</b>	<p>1. Conseguir que todos los niños tengan su oportunidad de participar en el proyecto.</p> <p>2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.</p>
<b>KDIS</b>	<p>6. Los niños reflexionan sobre sus experiencias.</p> <p>8. Los niños se sienten competentes.</p>

Actividad 10	Sexta sesión
<p><b>¡Visitamos el ambulatorio!</b></p> 	<p>Gracias a la gestión de uno de los padres, vamos a visitar el ambulatorio. Aunque está muy cerca, contamos con el apoyo de varios familiares. Allí, nos espera la enfermera que además conoce a casi todos los niños. Por una ventana, se puede ver la máquina que tienen para hacer radiografías. Luego nos da unos consejos para que intentemos no fracturarnos y de paso nos recuerda la importancia de unos buenos hábitos de higiene.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo y de gran grupo
<b>Objetivos</b>	<p>2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.</p> <p>6. Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.</p>
<b>KDIS</b>	<p>5. Los niños reúnen información y expresan ideas sobre su mundo.</p> <p>12. Los niños desarrollan relaciones con otros niños y adultos.</p> <p>20. Los niños participan en las prácticas saludables.</p> <p>45. Los niños observan los materiales y los procesos en su entorno.</p> <p>54. Los niños reconocen que las personas tiene diferentes roles y funciones en la comunidad.</p>

Actividad 11	Séptima sesión
<b>Taller de escayola</b> 	<p>En este taller vamos a hacer una escayola para el brazo. Para ello utilizaremos el cartón de un rollo de cocina. Con vendas de escayola, las humedeceremos en cuenco con agua y las iremos colocando alrededor del cartón. Cuando esté completo, lo dejaremos secar.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo
<b>Materiales</b>	Cartón de rollo de cocina, vendas de escayola, cuencos con agua.
<b>Objetivos</b>	5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.
<b>KDIS</b>	<p>17. Los niños demuestran destreza y coordinación mano-visual al usar sus músculos pequeños.</p> <p>40. Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan y sienten a través del arte.</p>

Actividad 12	Octava sesión
<b>¡Decoramos nuestra escayola!</b> 	<p>Una vez seca la escayola hecha el día anterior, procedemos a cortarla de arriba abajo y a decorarla como a cada uno le guste más.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo
<b>Objetivos</b>	5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.
<b>KDIS</b>	<p>10. Los niños demuestran empatía hacia los demás.</p> <p>40. Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan y sienten a través del arte.</p> <p>43. Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan y sienten a través de la simulación.</p>

Actividad 13	Novena sesión
<b>Huesos de colores</b> 	<p>En cada mesa de trabajo los niños escogen tres colores de pintura para colorear unos huesos de papel. Entre todos deberán pegarlos en una cartulina haciendo una serie con los tres.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo
<b>Objetivos</b>	<p>5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.</p> <p>6. Integrar conceptos y destrezas matemáticas y de ciencia.</p>
<b>KDIS</b>	38. Los niños identifican, describen, copian, completan y crean patrones.
Actividad 14	
	<p>Una vez realizado, se mostrarán las cartulinas con las series de colores al resto de los compañeros y entre todos comprobarán si la serie está bien o se ha cometido algún error.</p>
<b>Tiempo</b>	De gran grupo.
<b>Objetivos</b>	2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.
<b>KDIS</b>	6. Los niños reflexionan sobre sus experiencias.

Actividad 15	Décima sesión
<b>Nuestro esqueleto</b> 	<p>En una bolsa de basura negra, hacemos un orificio en la parte de arriba para meter la cabeza y dos en los laterales para los brazos. Con témperas blancas, pintamos los huesos y de esta forma tenemos un disfraz de esqueleto.</p>
<b>Tiempo</b>	De pequeño grupo.
<b>Materiales</b>	Bolsa de basura negra y temperas blancas.
<b>Objetivos</b>	5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.
<b>KDIS</b>	<p>40. Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan, y sienten a través del arte.</p> <p>50. Los niños comunican sus ideas acerca de las características de las cosas y como funcionan.</p>
Actividad 16	
<b>Baile de despedida de Felipe</b> 	<p>Nos despedimos de Felipe con unos bailes porque tiene que volver al laboratorio de Ciencias. Para esta actividad se va a invitar a los niños de tres años para que disfruten también del baile.</p>
<b>Tiempo</b>	De Gran grupo.
<b>Objetivos</b>	<p>2. Incrementar las interacciones de unos niños con otros, mediante la ayuda, la conversación y el compartimiento.</p> <p>5. Introducir diferentes materiales y técnicas con el fin de crear representaciones para expresar sus ideas y conocimientos.</p>
<b>KDIS</b>	<p>16. Los niños demuestran fuerza, flexibilidad, equilibrio y sincronización al usar los músculos grandes.</p> <p>41. Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan y sienten a través de la música.</p>

Una vez desarrolladas las actividades, podemos comprobar con el siguiente esquema, cómo la didáctica propuesta cumple con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación señalados en la normativa vigente para la Comunidad de Madrid, en concreto con el decreto 17/2008 de 6 de marzo, por el que se desarrollan para esta Comunidad las enseñanzas de Educación Infantil.

<b>AREA 1: El conocimiento de sí mismo y autonomía personal.</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<p>2. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo.</p> <p>5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</p> <p>8. Tomar la iniciativa en la relación de tareas y en la proposición de juegos y actividades.</p>
<b>CONTENIDOS</b>	<p><b>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cuerpo humano. Características diferenciales del cuerpo.</li> <li>- Valoración y respeto por las diferencias.</li> </ul> <p><b>Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo en la actividad.</li> <li>- Valoración y gusto por el trabajo bien hecho de uno mismo y los demás, reconocimiento de los errores y aceptación de las correcciones.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	<p>1. Demostrar un conocimiento progresivo de su esquema personal.</p> <p>4. Mostrar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminar y mostrando actitudes de ayuda y colaboración.</p> <p>9. Proponer reglas para implementar juegos conocidos o inventados y aceptarlas, mostrando actitudes de colaboración y ayuda mutua y evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio.</p>

<b>AREA 2: Conocimiento del entorno.</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<p>1. Observar y explorar activamente su entorno generando interpretaciones sobre múltiples situaciones y hechos significativos y mostrando interés por conocerlos mejor.</p> <p>12. Hacer seriaciones con objetos y números.</p> <p>13. Aprender a estimar, comparar y medir diferentes magnitudes.</p>
<b>CONTENIDOS</b>	<p><b>Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nociones básicas de medición.</li> <li>- Identificación de situaciones en las que resulta necesario medir.</li> </ul> <p><b>Bloque 3. Cultura y vida en sociedad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Funciones, tareas y oficios más comunes.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	<p>1. Distinguir objetos y elementos del entorno inmediato siendo capaz de actuar sobre ellos.</p> <p>10. Organizar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias.</p> <p>14. Utilizar instrumentos de medida.</p>
<b>AREA 3: Lenguajes: comunicación y representación.</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<p>1. Usar la lengua como instrumento para aprender, representar, comunicarse, disfrutar y expresar tanto ideas como sentimientos.</p> <p>9. Escuchar con atención la lectura y exposición de textos sencillos para entender la información y ampliar el vocabulario.</p>
<b>CONTENIDOS</b>	<p><b>Bloque 1. Lenguaje verbal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar y valorar progresivamente la lengua oral para relatar hechos, explorar conocimientos, expresar ideas y sentimientos que permitan regular la conducta propia y la de otros.</li> </ul> <p><b>Bloque 3. Lenguaje plástico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La expresión plástica como medio para comunicarse y representar.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	<p>1. Usar la lengua oral adecuadamente para lograr una correcta interrelación con sus iguales y con los adultos.</p> <p>3. Entender múltiples mensajes orales, relatos, obras literarias e informaciones que les permitan participar oralmente en el aula mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p>

## 4. CONCLUSIONES

---

A continuación se expondrán las conclusiones obtenidas a partir de los objetivos enunciados anteriormente.

- En primer lugar, conocida la metodología HighScope se puede concluir que como metodología activa que parte de los intereses de los niños, y cuyas propuestas cumplen con las exigencias de objetivos, contenidos y criterios de evaluación que marca, en el caso de la Comunidad Autónoma de Madrid el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, por el que se desarrollan para dicha comunidad las enseñanzas de Educación Infantil, debe de tenerse en consideración como una alternativa posible y positiva para ser trabajada en las aulas de Educación Infantil.
- En segundo lugar, diseñada la propuesta de intervención, se puede concluir que su implantación en las aulas españolas se hace un tanto complicado en cuanto a la cantidad de recursos personales empleados. El trabajo a nivel de pequeño grupo que se hace, exige que durante ese periodo de tiempo haya en el aula unos cuatro adultos, para mantener un ratio de unos seis niños por adulto, recursos con los que no cuenta ningún centro al no tratarse de un requisito legal y teniendo en cuenta que la mayor parte de los colegios trabajan con presupuestos muy ajustados. Por otro lado, el tema de contar con la familia como un recurso personal, el cual podía ser valorado en determinadas situaciones, es algo para lo cual no estamos mentalizados y todavía existe una gran frontera entre el interior y exterior de los colegios que impide que la participación de éstas sea mayor.
- Como conclusión general, analizadas las características pedagógicas HighScope, podemos apreciar las ventajas educativas que supondría utilizar en el aula una metodología activa, como ésta, frente a un sistema educativo tradicional, como el que todavía nos seguimos

encontrando en nuestras aulas de infantil. A modo de resumen, se pueden reflejar en el siguiente cuadro.

CUADRO COMPARATIVO PEDAGOGÍA HIGHSCOPE VS ENSEÑANZA TRADICIONAL	
PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	
HIGH SCOPE	El aprendizaje se realiza mediante la exploración, el descubrimiento y la manipulación. El niño elige materiales para trabajar y plantea los conceptos que le son de interés. Se utiliza el portfolio en lugar de los libros de texto.
ENSEÑANZA TRADICIONAL	El profesor plantea los conceptos directamente a todo el grupo, de forma que el niño debe de adaptarse a él. Este es reforzado mediante estrategias de repetición y memorización. El planteamiento del curso se hace con antelación y sin contar con los intereses ni características de los alumnos. Se utilizan libros de texto.
PAPEL DEL NIÑO	
HIGH SCOPE	El niño es un ser individual, dentro del grupo, que marca su ritmo de aprendizaje y busca sus intereses. Tiene un papel completamente activo dentro del proceso de enseñanza.
ENSEÑANZA TRADICIONAL	El niño es un receptor pasivo. El maestro es el que fija los ritmos y gustos del grupo. En todo caso, es el niño el que tiene que ir adaptándose al proceso de aprendizaje.
PAPEL DEL PROFESOR	
HIGH SCOPE	El alumno es el protagonista de su aprendizaje. El profesor tiene el papel de guía, atendiendo los intereses del niño.
ENSEÑANZA TRADICIONAL	Se encuentra en el primer plano del proceso enseñanza-aprendizaje, dirigiendo su curso en un papel completamente activo.
PAPEL DE LA FAMILIA	
HIGH SCOPE	Existe colaboración y comunicación constante. Participan activamente tanto dentro como fuera del aula.

ENSEÑANZA TRADICIONAL	Su participación se suele limitar a reuniones trimestrales. Son meros receptores de las comunicaciones que el centro les hace y no participan de las decisiones escolares a nivel de aula.
EL AMBIENTE	
HIGH SCOPE	Las aulas están abiertas. Se permite la mezcla de edades. Hay una parte del tiempo dedicada al pequeño grupo para favorecer la enseñanza más individualizada. El material se encuentra al alcance de los niños, disponiendo de él libremente.
ENSEÑANZA TRADICIONAL	Las clases son cerradas, no se mezclan con otras edades. El material se encuentra a disposición del profesor que lo reparte cuando estima oportuno.
EVALUACIÓN	
HIGH SCOPE	Se trabaja con registros de observación, se usa la retroalimentación. El niño se autoevalúa.
ENSEÑANZA TRADICIONAL	En educación infantil está basado en la observación, en cursos posteriores en la calificación obtenida en exámenes. No existe retroalimentación. Los errores son corregidos por el maestro, no hay oportunidad de que el alumno se autocorrija.

## 5. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Al hilo de la elaboración de este proyecto fin de grado ha habido varias limitaciones. En primer lugar, ha sido una sorpresa la falta de información de esta metodología, a pesar de estar bastante implantada en distintos países de América, tanto del Norte como del Sur, Gran Bretaña, Irlanda, Canadá, Corea, Portugal, etc. La mayor parte de la bibliografía escrita se limita a nombrarla,

como una pedagogía activa sin más detalle. Podríamos decir que casi la totalidad de la información ha sido obtenida de las páginas web que los HighScope tienen en los distintos países en los que se encuentran activos y sobre todo de su sede central. No obstante, aun así, más que la metodología en sí, lo que muestran es un especial interés por que todo el mundo conozca la importancia de una enseñanza de excelencia tanto a nivel personal del alumno como a nivel de mejora para la sociedad, con la difusión de su proyecto Perry Preschool, del cual por su parte, sí que hay muchos autores que se han hecho eco. El resto de información, sobre todo a nivel de forma de trabajo, se encuentra gestionado a través de su Fundación, que es la pública los libros, gestiona los cursos que capacitan a los maestros como especialistas en el método, etc. De hecho, fue requisito imprescindible el registro como miembro de los HighScope para poder acceder a más información, como textos, informes o vídeos de los que aparecen en la página con acceso libre.

Una segunda limitación ha sido el hecho de no poder poner en práctica la intervención educativa propuesta. Es fácil imaginar, que una propuesta que se lleve a cabo basada en el interés de los niños, va a ser bien recibida por ellos; sin embargo la necesidad de disponer de unos recursos personales más amplios de la posibilidad con la que cuentan los colegios imposibilitaban que se llevara a cabo tal y como exige el programa HighScope. Este hecho hace que la propuesta se haya llevado a cabo en una situación ideal, sin contar con posibles imprevistos, posibles sugerencias, nuevas aportaciones, etc.

Como prospectiva de cara al futuro, la metodología HighScope, es una alternativa que debería tenerse en cuenta frente a la escuela tradicional, en cuanto que busca el interés de los niños como fuente motivadora haciéndoles actores principales del proceso enseñanza-aprendizaje, con lo que se obtendría un mayor nivel de éxito académico y en consecuencia se podría disminuir las tasas de abandono escolar. Pero, para ello en primer lugar, se debería proceder a una apertura de todo lo concerniente al ámbito educativo. Por una parte de los centros, en cuanto a las fronteras que tienen en el interior que aíslan las aulas sin permitir la interacción con niños de otros grupos, así, como la formada con el exterior, permitiendo la colaboración de las familias e

incluyéndolas en determinadas decisiones de aula. En segundo lugar, una apertura de las familias, para que caiga el mito de que la enseñanza es proporcional a la cantidad de libros que tienen que comprar y comenzando a ser conscientes de que la educación de los niños es labor de todos en equipo, familia y colegio, y por último, apertura de los profesores, a colaborar con otros compañeros y a seguir investigando y aprendiendo alternativas educativas nuevas en beneficio de los niños.

Por otro lado, la limitación que hemos encontrado para poder poner en marcha esta metodología en cuanto a la necesidad de aumento de personal, podría ser suplida en nuestros centros, partiendo de la base que el factor económico que conlleva sea un factor decisivo, con personal voluntario, por ejemplo, con personas mayores que quieran continuar desempeñando una labor activa y de la que seguro tanto nosotros como los niños aprenderíamos mucho, mejorando su calidad educativa, su formación como personas autónomas e independientes y como concluye el Informe Perry, mejorando la sociedad que el día de mañana estará en sus manos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Coradvantage (s.f.). *Introducing COR Advantage!* Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://coradvantage.org/>

Decreto 17/2008 de 6 de marzo, *del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad las enseñanzas de la Educación Infantil*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 61 de 12 de marzo de 2008.

EducaINEE22. . Mº de Educación y Deporte. Gobierno de España. (2013). *Pisa 2012 informe internacional*. Recuperado el 31 de diciembre de 2014 de <http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/internacional/pisa2012/pisa2012lineavolumeni.pdf?documentId=0901e72b81786310>

HighScope (s.f.). *HighScope*. Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://highscope.org>

HighScope Chile (s.f.). *HighScope*. Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://highscopechile.cl>

Laguía, M.J. y Vidal, C. (2004). *Rincones de actividad en la Escuela Infantil (0-6años)*. Barcelona: Graó.

López López, Eduardo (2006). Educación compensatoria: efectos recientes de un estudio clásico (High/Scope). *Revista ELección de Investigación y EValuación Educativa*, v. 12, n. 1. [http://www.uv.es/RELIEVE/v12n1/RELIEVEv12n1\\_5.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v12n1/RELIEVEv12n1_5.htm). Consultado en 30 de noviembre de 2014.

Morrison, G. (2005) *Educación Infantil*. Madrid: Pearson Alhambra.

Sánchez de la Nieta, G. (2014). Más allá de Pisa. *Revista UNIR*. Recuperado el 31 de diciembre de 2014 de <http://revista.unir.net/especiales/informe-pisa/>

Schweinhart, L. (1994a). Lifetime Effects: The High/Scope Perry Preschool Study Through Age 40 (pp. 194–215). Recuperado el 20 de diciembre de 2014 de

[http://www.highscope.org/file/Research/PerryProject/specialsummary\\_rev2011\\_02\\_2.pdf](http://www.highscope.org/file/Research/PerryProject/specialsummary_rev2011_02_2.pdf)

Schweinhart, L. (1994b). *Clearinghouse on Elementary and Early childhood Education. Ph.D., ERIC EECE Publications — Digests*. Recuperado el 20 de diciembre de 2014 de <http://www.ericdigests.org/1994/lasting.htm>

Weikart, D. (1996) Experiencia en diseño y aplicación del curriculum High/Scope en educación preescolar. *Pensamiento educativo. Vol. 19-1996*.

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. Universidad del Estado de Ohio: Pearson Educación.

Zabalza, M.A. (2002). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Pearson.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Elizondo, L. *El proyecto de los pájaros y sus nidos (2006)*. Recuperado el 20 de noviembre de 2014 de <http://ecrp.uiuc.edu/v8n1/elizondo-sp.html>

Gordon, A.M, Williams, K. (2001). *La infancia y su desarrollo*. EEUU: Thomson Learning.

HighScope Gran Bretaña (s.f). *HighScope*. Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://high-scope.org.uk>

HighScope Ireland (s.f). *HighScope*. Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://early-years.org>

HighScope Mexico (s.f). *HighScope*. Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://highscopemexico.org>

HighScope Portugal (s.f). *HighScope*. Recuperado el 1 de noviembre de 2014 de <http://highscope-portugal.com>

Sanchidrián, C, Ruiz Berrio, J. (2010). *Historia y perspectiva actual de la educación infantil*. Barcelona: Editorial Graó.

## ANEXO I

### Contenido del Plan de Estudio de HighScope para Preescolar Indicadores Claves del Desarrollo

#### A. ACERCAMIENTOS AL APRENDIZAJE

1. **Iniciativa:** Los niños demuestran iniciativa mientras exploran su mundo.
2. **Planificación:** Los niños hacen planes y los siguen con sus intenciones.
3. **Comprometimiento:** Los niños se concentran en las actividades que les interesan.
4. **Resolución de problemas:** Los niños resuelven problemas que encuentran durante el juego.
5. **Uso de los recursos:** Los niños reúnen información y expresan ideas sobre su mundo.
6. **Reflexión:** Los niños reflexionan sobre sus experiencias.

#### B. DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

7. **Identidad propia:** Los niños tienen una identidad propia positiva.
8. **Sentido de la competencia:** Los niños se sienten competentes.
9. **Emociones:** Los niños reconocen, clasifican, y regulan sus sentimientos.
10. **Empatía:** Los niños demuestran empatía hacia los demás.
11. **Comunidad:** Los niños participan en la comunidad del salón de clases.
12. **Desarrollo de relaciones:** Los niños desarrollan relaciones con otros niños y adultos.
13. **Juego cooperativo:** Los niños participan en el juego cooperativo.
14. **Desarrollo moral:** Los niños desarrollan un sentido interno de lo correcto y lo incorrecto.
15. **Resolución de conflictos:** Los niños solucionan conflictos sociales.

#### C. DESARROLLO FÍSICO Y SALUD

16. **Habilidades de motricidad gruesa:** Los niños demuestran fuerza, flexibilidad, equilibrio, y sincronización al usar los músculos grandes.
17. **Habilidades motoras finas:** Los niños demuestran destreza y coordinación mano-visual al usar sus músculos pequeños.
18. **Conocimiento corporal:** Los niños saben acerca de sus cuerpos y cómo navegar en su espacio.
19. **Cuidado personal:** Los niños llevan a cabo rutinas de cuidado personal por su cuenta.
20. **Comportamiento saludable:** Los niños participan en las prácticas saludables.

#### D. LENGUAJE, LECTOESCRITURA Y COMUNICACIÓN\*

21. **Comprensión:** Los niños entienden el idioma.
22. **Expresión oral:** Los niños se expresan mediante el lenguaje.
23. **Vocabulario:** Los niños entienden y utilizan una variedad de palabras y frases.
24. **La conciencia fonológica:** Los niños identifican sonidos diferentes en el lenguaje hablado.
25. **Conocimiento del alfabeto:** Los niños identifican los nombres de las letras y sus sonidos.
26. **Lectura:** Los niños leen por placer y para informarse.
27. **Conceptos sobre la impresión:** Los niños demuestran conocimiento acerca la impresión del medio ambiente.
28. **Conocimiento de los libros:** Los niños demuestran conocimiento de los libros.
29. **Escritura:** Los niños escriben por muchos propósitos diferentes.
30. **Aprendizaje del idioma inglés:** (si aplica) Los niños utilizan el inglés y su idioma(s) materno (incluyendo el lenguaje de señas).

\*Lenguaje, Lectoescritura y Comunicación KDIS 21- 29 puede ser utilizado para la lengua(s) materna del niño, así como inglés. KDI 30 se refiere específicamente al aprendizaje del idioma inglés.

#### E. MATEMÁTICAS

- 31. **Palabras y símbolos numéricos:** Los niños reconocen y utilizan palabras y símbolos numéricos.
- 32. **Contar:** Los niños cuentan cosas.
- 33. **Relaciones parte-todo:** Los niños combinan y separan cantidades de objetos.
- 34. **Formas:** Los niños identifican, nombran y describen las formas.
- 35. **Conocimiento espacial:** Los niños reconocen las relaciones espaciales entre las personas y los objetos.
- 36. **Medidas:** Los niños miden para describir, comparar y ordenar las cosas.
- 37. **Unidad:** Los niños entienden y utilizan el concepto de unidad.
- 38. **Patrones:** Los niños identifican, describen, copian, completan y crean patrones.
- 39. **Análisis de datos:** Los niños utilizan información sobre la cantidad para sacar conclusiones, tomar decisiones y resolver problemas.

#### F. ARTES CREATIVAS

- 40. **Arte:** Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan, y sienten a través del arte bidimensional y tridimensional.
- 41. **Música:** Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan, y sienten a través de la música.
- 42. **Movimiento:** Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan, y sienten a través del movimiento.
- 43. **Los juegos de simulación:** Los niños expresan y representan lo que observan, piensan, imaginan, y sienten a través del juego de simulación.
- 44. **Apreciación de las artes:** Los niños aprecian las artes creativas.

#### G. CIENCIA Y TECNOLOGÍA

- 45. **Observación:** Los niños observan los materiales y los procesos en su entorno.
- 46. **Clasificación:** Los niños clasifican los materiales, las acciones, las personas y los eventos.
- 47. **Experimentación:** Los niños experimentan para probar sus ideas.
- 48. **Predicción:** Los niños predicen lo que esperan que va a ocurrir.
- 49. **Sacar conclusiones:** Los niños sacan conclusiones basadas en sus experiencias y observaciones.
- 50. **Comunicar las ideas:** Los niños comunican sus ideas acerca de las características de las cosas y cómo funcionan.
- 51. **Mundo físico y natural:** Los niños reúnen conocimiento sobre el mundo físico y natural.
- 52. **Herramientas y tecnología:** Los niños exploran y utilizan herramientas y tecnología.

#### H. ESTUDIOS SOCIALES

- 53. **Diversidad:** Los niños entienden que las personas tienen características, intereses y habilidades diversas.
- 54. **Los roles comunitarios:** Los niños reconocen que las personas tienen diferentes roles y funciones en la comunidad.
- 55. **Toma de decisiones:** Los niños participan en la toma de decisiones de su salón de clases.
- 56. **Geografía:** Los niños reconocen e interpretan las características y la ubicación en su entorno.
- 57. **Historia:** Los niños entienden el pasado, el presente y el futuro.
- 58. **Ecología:** Los niños entienden la importancia de cuidar el medio ambiente.

## ANEXO II

### EL CUENTO DE LA SEÑORA CARMEN



Carmen era una señora que vivía en el mismo bloque que Sara y Lucía. Era su vecina de abajo y coincidían en la escalera muchos días cuando iban al colegio, porque a la señora Carmen le gustaba salir a pasear a esa hora con su perrito Tutú.

Un buen día, cuando Sara y Lucía ya tenían las mochilas puestas para salir al cole, escucharon a Tutú ladrando muy angustiosamente.

- ¡Auuuu! ¡Auuuu! – lloraba.

Cuando se asomaron, se encontraron con la señora Carmen, rota de dolor, sentada en el último escalón. Había pisado la correa de su perrito y se había caído por las escaleras.

¡Dios mío! –Exclamó Lucía- ¡Sara, vete a avisar a mamá!

Sara subió todo lo rápido que le permitieron sus piernas y en menos de un minuto, la mamá de Sara y Lucía estaba atendiendo a la señora Carmen.

Creo que tiene un brazo roto, dijo, ¡será mejor avisar a una ambulancia!



¡NINO, NINO, NINO...! ...¡Nos vamos al hospital!

De camino al cole, Sara y Lucía iban muy preocupadas por la situación y llenaban a su mamá de preguntas:

- ¿Qué le va a pasar ahora?
- ¿Se va a curar?
- ¿Le tendrán que pegar su hueso roto?

No os preocupéis –les dijo la mamá- esta tarde, cuando volvamos a casa iremos a ver como se encuentra.

Y así lo hicieron.



¡Ring! ¡Ring!

- ¿Quién es?- dijo la señora Carmen.
- Somos Sara y Lucía, las niñas del piso de arriba.

Enseguida, la señora Carmen abrió la puerta. Tenía un brazo escayolado y no podía moverlo.

¡Ohhh! – dijo Sara- ¡Lucía, debemos hacer algo, no puede mover el brazo y necesita ayuda!

Ahora volvemos señora Carmen –dijeron las niñas-, y rápidamente subieron a su casa.

¡Mamá, mamá!, gritaron, creemos que la señora Carmen, necesita ayuda. No puede mover el brazo. ¿Cómo hará su comida? ¿Quién sacará de paseo a tutú?

No os preocupéis, dijo mamá. ¡Tomad, bajadle una sopa calentita para cenar seguro que le sienta bien!



Las niñas bajaron con cuidado de no derramarla. ¡Mire, le hemos traído una sopita! – Dijeron las niñas cuando llegaron a casa de su vecina- ¡Seguro que le gusta, mamá la sabe hacer muy rica!

¡Muchas gracias, que buenas sois! –Dijo la señora Carmen-.

Mañana bajaremos a por la cazuela, le dijeron las niñas, mientras subían contentas por las escaleras.

Y así lo hicieron. Al día siguiente, volvieron a por la cazuela en la que habían bajado la sopa.

- ¡Buenas tardes, señora Carmen! –Saludaron las niñas- venimos a por la cazuela, pero tenemos una sorpresa...le traemos un plato de croquetas, mamá las hace muy buenas.

- ¡Qué buenas que sois! –Les contestó- Yo, también tengo una sorpresa para vosotras. Pasad y sentaros al lado de la chimenea.

Y ahí, al calorcito del fuego, les contó un cuento que las tuvo todo el rato con la boca abierta.

¡Muchas gracias por el cuento, señora Carmen! –Le dijeron mientras se despedían- mañana, volvemos a por el plato de las croquetas.

Y así lo estuvieron haciendo durante 15 días, las niñas bajaban el plato de comida y subían una historia nueva a su casa. Se lo pasaban fenomenal.

Un día, cuando bajaron, como ya era costumbre, vieron que la señora Carmen ya no tenía el brazo roto y cuando marcharon para casa después de escuchar su cuento, les dijo:

¡Queridas niñas, os habéis portado muy bien conmigo, pero como veis ya estoy recuperada, ya no hace falta que vuestra mamá me mande la comida!

Se despidieron y subieron a su casa. Al día siguiente, todo empezó con normalidad pero cuando llegó la tarde, comenzaron a mostrarse tristes, echaban en falta el ratito que pasaban con su vecina y las historias que les contaba.

¿Bajamos? – preguntó Lucía.

Venga – contestó Sara.



¡RING RING!, llamaron al timbre.

¡Hola, Sara! ¡Hola, Lucía! –Les saludó la señora Carmen con una gran sonrisa.

¿Podría contarnos un cuento de los suyos?, le dijo Sara tímidamente.

¡Por supuesto, faltaría más! –Le contestó- Cada vez que vosotras queráis.

Y a partir de ese día, Sara y Lucía, empezaron a bajar todas las tardes, después de hacer sus deberes, a jugar con Tutú y a escuchar el cuento que les tenía preparado, su nueva gran amiga, LA SEÑORA CARMEN.

*Fin.*