



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

**Proyecto educativo para el aprendizaje del
legado de la cultura grecorromana en
Educación Infantil**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Anabel Serrano
Tipo de trabajo:	Proyecto didáctico
Área:	Ciencias Sociales
Director/a:	Cristina Honrubia
Fecha:	24 de junio de 2021

Resumen

El presente trabajo de fin de Grado consiste en la creación de un proyecto didáctico basado en la temática histórica de la cultura grecorromana y su legado en la cultura actual, para la etapa de Educación Infantil. Las actividades propuestas se sustentan en la teoría más reciente sobre los contenidos históricos que se abordan en esta etapa, y llevado a la práctica a través de las metodologías activas del trabajo basado en proyectos (ABP) y del trabajo por rincones, para conseguir una mayor autonomía del alumnado. Todo el proyecto está enfocado para trabajar de manera transversal diferentes contenidos del currículum, por lo que es una forma muy completa de desarrollar contenidos históricos desde un aspecto siempre lúdico.

Palabras clave: Educación Infantil, historia, mitología, patrimonio cultural, proyecto didáctico.

Índice de contenidos

1.	Introducción	1
2.	Objetivos del trabajo	2
3.	Marco teórico.....	2
2.1.	La importancia de trabajar contenido histórico en la etapa de Educación Infantil.	2
2.2.	El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Infantil	4
2.2.1.	El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en Educación Infantil.....	5
2.3.	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	8
2.4.	Trabajo por rincones	10
3.	Contextualización	11
3.1.	Características del entorno	11
3.2.	Descripción del centro	12
3.3.	Características del alumnado	12
4.	Proyecto de intervención educativa	13
4.1.	Introducción	13
4.2.	Justificación	13
4.3.	Referencias legislativas	14
4.4.	Objetivos del proyecto	14
4.5.	Contenidos curriculares que se abordan	14
4.6.	Metodología	16
4.7.	Actividades	16
4.8.	Planificación Temporal.....	32
4.9.	Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje.....	33
4.10.	Sistema de evaluación.....	33

4.10.1. Criterios de evaluación	35
4.10.2. Instrumentos de evaluación	36
5. Conclusiones.....	36
6. Consideraciones finales.....	37
7. Referencias bibliográficas	38
8. Anexos	41

Índice de tablas

Tabla 1. Temporalización de la programación.	16
Tabla 2. Sesión 1	17
Tabla 3. Sesión 2.	18
Tabla 4. Sesión 3.	20
Tabla 5. Sesión 4.	21
Tabla 6. Sesión 5.	22
Tabla 7. Sesión 6.	23
Tabla 8. Sesión 7.	25
Tabla 9. Sesión 8.	26
Tabla 10. Sesión 9.	27
Tabla 11. Sesión 10.	28
Tabla 12. Sesión 11.	30
Tabla 13. Sesión 12.	30
Tabla 14. Planificación temporal	32
Tabla 15. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje.	34
Tabla 16. Criterios de evaluación	35

1. Introducción

La cultura grecorromana ha dejado un legado enorme en nuestra sociedad. Convivimos con ella a diario, forma parte de nuestro día a día, en nuestro entorno y, por tanto, en el entorno más cercano del niño. Dicha propuesta surge a raíz de descubrir la cantidad de referencias a la cultura grecorromana que surgen en el aula o en la vida cotidiana, sin hacer mención a su origen. Además, he observado el interés que muestran muchos niños con la mitología, la cual se puede utilizar desde diferentes puntos de vista, siendo muy fácil de adaptar en diferentes contextos. Este conocimiento aporta múltiples beneficios, tanto de cultura general como el fomento de la transversalidad para entender mejor el mundo que les rodea.

Por ello, atendiendo a la revisión de la literatura que se desarrollará a continuación, se considera útil la realización de un proyecto en la etapa de Educación Infantil en relación con la temática histórica ya que permite dotar de un carácter trasversal, incrementándose la motivación tanto en esta etapa educativa como en las posteriores.

Para ello, este trabajo se dividirá en dos partes fundamentales. Por un lado, el marco teórico, en donde se destacará la importancia de la enseñanza de contenido histórico atendiendo a diversos estudios científicos. Además, se abordarán las diferentes metodologías, centrando la atención en el trabajo por proyectos y el trabajo por rincones, con la finalidad de analizar cómo se puede incluir nuestra propuesta en el aula desde estas estrategias, escogidas por su enfoque constructivista, en el que el alumno es el protagonista de su aprendizaje. Por otro lado, se va a presentar el proyecto educativo, enfocado en la etapa de Educación Infantil, mediante la inclusión y utilización de dos metodologías activas como son: el trabajo por proyectos complementada con el trabajo por rincones. Se trabajará de forma transversal y global, de acuerdo con la legislación vigente (Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre), atendiendo a las tres áreas marcadas para Educación infantil: el conocimiento de sí mismo y autonomía personal, los lenguajes: comunicación y representación y el conocimiento del entorno, siendo esta última la que más relevancia tenga.

Para la realización del proyecto nos hemos basado en las siguientes regulaciones que marca el Estado: Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación (LOE), seguido de la normativa que regula las enseñanzas específicas para el segundo ciclo de Educación Infantil Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre. Además, el centro al que se va a dirigir la propuesta educativa,

por su pertenencia a la Comunidad de Madrid, se debe atender el Decreto 17/2008 de 6 de marzo, y la Orden 680/2009, 19 de febrero, para saber cómo evaluar en esta etapa.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo general:

- Diseñar un proyecto didáctico para el conocimiento del legado de la cultura grecorromana en el segundo ciclo de Educación Infantil.

Objetivo específico:

- Realizar la revisión de la literatura en torno a las metodologías activas como son el trabajo por proyectos y trabajo por rincones.
- Investigar acerca de la importancia de estudiar Historia en Educación Infantil.
- Conocer métodos y estrategias para trabajar el patrimonio en Educación Infantil.
- Analizar el contexto del centro educativo con el fin de adaptar el proyecto a las necesidades específicas.
- Promover la necesidad de implementar proyectos de contenido histórico en las aulas de Educación Infantil.

3. Marco teórico

La etapa de Educación Infantil sirve como base para los conocimientos que se van a trabajar a lo largo de la vida educativa de los alumnos. El contenido histórico ha generado un gran debate durante muchos años, pero como se verá a continuación, es importante comenzar su implementación desde edades tempranas.

2.1. La importancia de trabajar contenido histórico en la etapa de Educación Infantil

El contenido histórico en Educación Infantil ha sido ignorado en nuestro país, donde la legislación vigente (LOE) y en concreto, el decreto que marca los contenidos para esta etapa (Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre), no indica de una forma evidente su enseñanza, sin embargo, si se interpreta una intención o un acercamiento (Miralles y Rivero, 2012).

Como recogen Miralles y Rivero (2012), es posible establecer una relación de la enseñanza de la historia y las tres áreas básicas de conocimiento: conocimiento de sí mismo y autonomía personal; conocimiento del entorno y lenguaje y comunicación y representación, ya que muchos de los objetivos que se persiguen se pueden lograr mediante este aprendizaje de una manera transversal.

El área de conocimiento del entorno es la que más se identifica de manera directa con la historia como se observa en algunos de los objetivos reflejados en el Real Decreto 1630/2006 del 29 de diciembre. (Miralles y Rivero, 2012).

A diferencia de lo que ocurre en España, otros países como Inglaterra, Francia o Noruega si recogen a nivel legislativo la necesidad de trabajar desde edades tempranas aspectos históricos, desde hace muchos años, y obteniéndose buenos resultados. Así, el gobierno británico recoge desde 1991 su enseñanza en alumnos de 5 a 8 años, actualizado en el año 2000. En Francia, se menciona, de forma globalizada, del conocimiento de estructuras temporales desde la *École Maternelle* (Educación Infantil) (Pérez et al., 2008).

Otro de los aspectos que se han debatido en torno a los contenidos históricos es la predisposición de los niños, es decir si tienen o no la capacidad de poder comprender los conocimientos históricos. Esto ha propiciado que se llevasen a cabo diversos estudios empíricos para conseguir obtener una respuesta (Pérez et al., 2008).

Fue Piaget con sus estudios realizados en 1952 el que afirmó que los niños y niñas en edades tempranas presentaban ciertas carencias por naturaleza biológica en relación el tiempo histórico, lo que propició, por su gran influencia, que no se incluyeran conocimientos históricos en la etapa de infantil. Sin embargo, diversos estudios han demostrado con diversos estudios que no refleja la realidad (Escribano-Miralles, 2015).

Existen diferentes estudios que apoyan el aprendizaje de contenidos históricos en esta etapa educativa. Comenzando con Egan (1991, 1994), el aprendizaje en Educación Infantil no debe centrarse en lo concreto, sino que, a través del recurso de las narraciones, se puede introducir aspectos más abstractos, como los históricos (Pérez et al., 2008). De forma similar, Trepát (2000) manifiesta que el problema de la enseñanza de la historia reside en que no se selecciona ni se adapta los contenidos de forma adecuada, con independencia de la edad de

los alumnos. Además, discrepaba con los estudios de Piaget, debido a que corroboró que los alumnos hasta los 8 años de edad no comprenden conceptos temporales (Pérez et al., 2008).

Hernández (2000) afirma que se debe trabajar en Infantil los aspectos relacionados con la historia, y su asociación con diversos conceptos temporales, para posteriormente continuar su desarrollo en la etapa de Primaria. (Pérez et al., 2008).

Santisteban y Pagès (2006) subrayan que la enseñanza de contenidos históricos en la etapa de Educación Infantil da lugar a que los alumnos comprendan su realidad cotidiana, porque se estaba perdiendo, por un lado, la interrelación entre diferentes generaciones y, por otro lado, la importancia del paso del tiempo para el presente, comprendiendo así las referencias históricas que le rodean (Pérez et al., 2008).

La investigadora Cooper (2012,2013) establece una asociación significativa entre los contenidos históricos desarrollados educación infantil con aquellos aspectos que se tratan en educación primaria, llegando incluso a afirmar que la capacidad de los niños de 3 a 8 años para entender estos conceptos tiene un origen biológico (Skjæveland, 2017).

De modo que, se puede extraer las siguientes conclusiones. Por un lado, la aplicación de contenidos históricos en la etapa de Educación Infantil se puede abordar para trabajar algunos de los objetivos y contenidos que se marcan a nivel legislativo para la etapa del segundo ciclo. Por otro lado, atendiendo a las investigaciones previamente citadas, los estudiantes de Educación Infantil son capaces de comprender los contenidos históricos, adaptándolos a aquellas metodologías que consigan captar la atención. Además, de acuerdo con los estudios de Cooper (2012, 2013), más enfocadas en el estudio de la etapa de Educación Primaria, que el aprendizaje de historia desde edades tempranas potencia el posterior conocimiento y entendimiento en la siguiente etapa.

2.2. El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Infantil

Las Ciencias Sociales están dirigidas al aprendizaje de todos los contenidos que tengan relación con la sociedad, por tanto, abarca diferentes materias. La revisión de la literatura ha puesto de relieve la existencia de escasos estudios en la Etapa de Educación Infantil, a excepción de Aranda (2003) y Cooper (2002). La finalidad que se persigue es el acercamiento de ideas principales, y, sobre todo, despertar el interés hacia estos contenidos (Corral, 2017).

Hay varios aspectos fundamentales que hay que tener en cuenta para abordar el trabajo de la didáctica de las Ciencias Sociales dentro de la educación. Estos son los siguientes: el currículo, la figura del docente y el estudiante (Aguilera et al., 2008).

Desde la perspectiva del currículo se debe tener en cuenta el diseño de este para poder detectar la problemática que exista en el aula y tener los recursos suficientes y adaptados a las necesidades de los alumnos para llevarse a cabo y seleccionar así el método adecuado. Desde este ámbito debemos atender los diferentes niveles académicos a los que se dirige la propuesta, como se ha abordado en el epígrafe anterior en profundidad (Aguilera et al., 2008).

Continuando con la figura del docente, los estudios se centran, sobre todo, en la formación inicial de los docentes. Esta formación es de vital importancia ya que se requieren de conocimientos teórico-prácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales en esta etapa educativa. Por lo que se debe enfocar en saber si están suficientemente preparados para la enseñanza de aspectos sociales (Aguilera et al., 2008; Santisteban, 2007).

Otra línea de investigación es la que se centra en el maestro como figura que dirige el aprendizaje, es decir, el que tiene la responsabilidad de adaptar los contenidos, además de redirigir la enseñanza hacia propuestas innovadoras, amoldarse como maestro/a con el paso del tiempo, ya que es una ciencia en continuo cambio (Aguilera et al., 2008).

Muchas de las investigaciones parten del área de psicología, y en concreto de la psicología educativa o psicopedagogía, donde ha tenido mucha fuerza el constructivismo el cual defiende que los estudiantes son el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se debe poner el foco en ciertos aspectos como son las dificultades de aprendizaje, motivaciones e intereses, conocimientos previos, etc. que son recogidos por el docente (Aguilera et al., 2008; Pérez et al., 2008).

2.2.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en Educación Infantil

Podemos entender la historia desde dos significados, tal y como Pérez et al. (2008) proponen: como narración, es decir, la manera en la que se explican conceptos abstractos, y la que nos atañe en este trabajo, la ciencia social, donde está implícito el conocimiento de aspectos temporales (Aguilera et al., 2019).

Así mismo, es de interés el concepto de conciencia histórica acuñado por Grever y Robbert-Jan Adriaansen (2019). De acuerdo con dichos autores, la conciencia histórica no se halla

asociado con el presente y puede ser entendida desde dos vertientes, una de forma más global dentro de la sociedad, común para todos y que contribuya al entendimiento del presente y otra más individual, donde se pueda reflexionar acerca del pasado. Los beneficios de adquirir el razonamiento histórico permiten establecer una relación directa con entorno cercano del niño, aportando herramientas útiles para enfrentarse a situaciones y formas de comportamiento que definen una cultura (Grever y Robbert-Jan Adriaansen, 2019; van Boxtel et al, 2018).

Con respecto a los métodos para trabajar el razonamiento histórico, Cooper (2002) propone la utilización de las historias recogidas en los cuentos, abordando así la temática que nos ocupa y fomentando un aprendizaje crítico en los niños donde comprendan que no existe una aceptación “correcta” del pasado. Estas historias, de forma natural, nos llevan al juego. Por tanto, la utilización de la narración combinada con el juego es considerado el medio ideal para el desarrollo de la transversalidad, promoviendo así el aprendizaje significativo en el aula de infantil. (Pérez et al., 2008).

Similarmente, Carpe y Miralles (2015) plantean la propuesta *cuentos con historia*, que consiste en el uso de las historias para que los niños sean capaces de organizar, asimilar y conseguir transmitir a los demás compañeros los diferentes conceptos que han aprendido. De manera concreta, Corral (2017) llevó a cabo un proyecto educativo en donde sus cuentos tenían como centro de interés la historia. Junto con los cuentos, las actividades cotidianas permiten ir estructurando aspectos temporales en el niño, facilitando así la enseñanza de la Historia. Esto es, por ejemplo, el día, horario, tiempo, conocimiento de la familia, entre otros (Corral, 2017).

Otro elemento que está directamente relacionado con el aprendizaje de contenidos históricos es el arte, debido a que todas las obras están realizadas con un fin concreto dentro de un contexto histórico-cultural, por un artista con unas circunstancias sociales para transmitir una emoción u hecho específico. De modo que, se puede utilizar como un recurso visual dentro de una temática histórica sirviendo como apoyo para las edades más tempranas. El arte es un medio a tener en cuenta para trabajar en Educación Infantil (Escribano-Miralles, 2015).

Relacionado con el arte encontramos las fotografías e imágenes. Estos recursos visuales ayudan a comprender los aspectos relacionados con el tiempo, ya su utilización da lugar a la reflexión en torno al momento pasado en la que se realizó (Gómez-Aguado, 2012). Desde

una perspectiva subjetiva, se considera una herramienta útil para abordar el pasado (Aguilera et al., 2019).

Para Estepa (2007) las actividades escolares deben ir dirigidas hacia el aprendizaje empírico del niño mediante actividades prácticas que permitan descubrir por sí mismos y donde el docente actúe como guía. Para ello, se necesitan espacios que permitan y acojan esta enseñanza. También divide las actividades en varios grupos: actividades que movilizan o expresan información a través de los medios de comunicación, de observación y manejo de objetos y restos materiales, actividades de búsqueda de información en fuentes bibliográficas, con recursos cartográficos, actividades que están en el propio medio sociocultural, como salidas y excursiones, y las que son transmitidas propiamente de forma oral, como entrevistas, experiencias, etc, simulación de experiencias, lo que en Educación Infantil se denomina Juego simbólico (Estepa, 2007).

En consecuencia, el mencionado estudio subraya la necesidad de trabajar el patrimonio cultural, debido a la información histórica que se puede extraer. Se habla de patrimonio haciendo referencia al tipo arquitectónico, arqueológico, y artístico entre otros. Propone varias unidades didácticas, donde a través de actividades trabajadas desde diferentes métodos y estrategias trabajando el patrimonio consigue enseñar los contenidos actuales e históricos. También, se destaca la necesidad de observar empíricamente los contenidos que guarden relación con el patrimonio, acercando a los alumnos a un aprendizaje más significativo, con una interacción absoluta, a través de visitas fuera del centro (Aguilera et al., 2019; Estepa, 2007).

Algunos autores han llevado al ámbito educativo diferentes propuestas de proyectos donde se trabajan aspectos históricos en la etapa de Educación Infantil, apoyados por el trabajo por rincones. Estas propuestas tienen en común el juego simbólico, creando experiencias en el niño para un aprendizaje significativo. A partir de los estudios de Cooper (2002), Miralles y Rivero (2012 y Trepas (2011) se trabajaban dichos contenidos con imágenes representativas, a través de la propia observación del entorno cercano o de la transmisión oral. (Escribano-Miralles, 2015). Hay diversas propuestas que implementan dicha metodología como son la desarrollada por Almagro et al. (2006) con La Grecia Clásica, o Cooper (2012) a la que denominó Una comisaría de policía victoriana. Una de las que cuenta con más renombre es la de Pérez et al. (2008) con El rincón de los tiempos (Escribano-Miralles, 2015).

La introducción de metodologías innovadoras a las aulas de Educación Infantil permiten trabajar diferentes temáticas históricas desde una perspectiva transversal y global, generándose diferentes propuestas. Dichas propuestas mencionadas son desarrolladas en su gran mayoría desde el trabajo por proyectos, y apoyado por el de rincones, metodologías activas ambas, que fomentan todo lo abordado con anterioridad en las diferentes investigaciones y que se tratará más a fondo en los siguientes apartados. (Casanova et al., 2018).

2.3. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El trabajo por proyectos es una herramienta metodológica que, como se verá a continuación, permite abordar de forma adecuada los contenidos históricos y patrimoniales que nos ocupan principalmente en este trabajo, debido a su transversalidad. También es la más utilizada para este tipo de contenidos, puesto que, en la actualidad, existe la necesidad de desechar las formas de enseñanza tradicional donde predominaba lo conceptual frente a lo experimental (Casanova et al., 2018).

El término Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) fue acuñado por Kilpatrick en 1918, y el que se considera el creador de este método innovador, sin embargo, el término “proyecto” (p.83) se debe a la teoría recogida por Dewey a finales del S. XIX, *aprender haciendo* (Aguilera et al., 2019 y Casanova et al., 2018).

El trabajo por proyectos se enmarca dentro de las denominadas metodologías activas, ligada al constructivismo, a través de las cuales se busca encontrar respuestas para las preguntas que se hacen los alumnos por medio de la observación directa. Esto permite transformar las aulas en espacios que fomenten la investigación y motivación por una temática concreta, en nuestro caso, histórica, de una forma autónoma y participativa. Como subraya Kilpatrick (1918), este método se enfoca en la libertad que deben tener los alumnos para formar su aprendizaje, de una forma intencionada (Aguilera et al., 2019 y Casanova et al., 2018).

Así, esta metodología se focaliza en una perspectiva transversal, donde se traten todas las materias como parte del todo. Esta necesidad se ha hecho más evidente a raíz del gran cambio social que trajo consigo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la interculturalidad. Dicha metodología está ampliamente extendida en la etapa de Educación Infantil en la actualidad debido a las múltiples posibilidades didácticas que ofrece (Casanova

et al., 2018). El ABP consiste en un trabajo de investigación, basado en la estrategia de indagación por parte del alumnado, que es quién va formando su propio aprendizaje, por lo que se requiere un ambiente cooperativo dentro del aula, donde a través de la socialización e interacción entre iguales con un fin común se llegue a un mismo conocimiento. También, debido al carácter autónomo de los alumnos en la investigación, el docente queda relegado a hacer de acompañante o guía del aprendizaje de sus alumnos. La temática, al estar dirigida a sus intereses, es elegida por los alumnos, fomentando así la motivación y participación en el mismo (Casanova et al., 2018 y Orozco et al., 2016).

Al trabajar de forma autónoma, y de forma transversal se fomenta el desarrollo y atención de otras materias o acciones concretas que son trabajadas en Educación Infantil. Así, se utilizan textos, imágenes, etc. El juego simbólico que fomente la creatividad por medio de historias, la incorporación de las TIC como herramienta educativa, la ayuda de las familias, entre otras son algunas de las herramientas utilizadas (Corral, 2017; Pérez et al., 2008).

Esta metodología sigue unas fases bien definidas, que se van a definir siguiendo a Orozco y Perochena (2016): La fase de motivación, consistente en ver qué ideas previas tienen los alumnos sobre la temática a trabajar. La segunda fase, de preparación, va orientada hacia determinar qué es lo que queremos saber a partir de lo que ya sabemos. La fase de ejecución, donde se sitúan las actividades empíricas que van a dar dirigidas a conseguir ese aprendizaje significativo. A pesar de que el docente es quien prepara y enfoca las actividades, como se ha mencionado anteriormente, estas deben ir dirigidas a la ejecución autónoma por parte de los alumnos. La cuarta fase, de evaluación, tanto de los aspectos relacionados con el proyecto, como los que aportan la información sobre si se han alcanzado los objetivos didácticos que se propusieron en los alumnos. Finalmente, la fase quinta, se recogen a través de diversas herramientas todo lo que se trabaja en relación al proyecto y se hace llegar a las familias.

La utilización e implementación de esta metodología requiere de una adecuada formación de los docentes, por lo que se vuelve a incidir en dicha necesidad y dotarles de herramientas para una buena ejecución, así como en concreto para el uso de proyectos para contenido histórico, se hace necesario fomentar la necesidad de la visita a museos y espacios externos al centro educativo (Casanova et al., 2018).

2.4. Trabajo por rincones

El trabajo por rincones es actualmente la metodología más implementada en la etapa de Educación Infantil. Normalmente se trabaja por separado o para complementar un trabajo por proyectos. Es una oportunidad para, en nuestro caso concreto, la creación de un rincón de la ciencia, pero, no suele ser la norma en las aulas. Los rincones son espacios dentro del aula, que pueden ser fijos, es decir, que se trabajen diariamente en las rutinas del aula y otros que son creados específicamente para una necesidad concreta. Las actividades, además, pueden ser libres o con una propuesta fijada, individuales, o grupales (Gómez et al., 2016).

La planificación de los espacios es organizada por el docente con una intención específica e intencionada, encargándose de comunicar a los niños cómo deben funcionar dentro de esta dinámica. Cada rincón debe estar visible y bien delimitado para un mejor entendimiento, además de sentirse como un lugar seguro y cercano. Para que este aprendizaje tenga lugar, los materiales que se utilicen deben estar visibles y accesibles para el uso del alumno, presentados previamente de forma que atraiga su atención, sin llegar a sobrecargar de información o contenido. Los rincones más comunes que se trabajan son: el rincón de juego simbólico, el de construcciones, lógico-matemático, biblioteca (también denominado lectoescritura), y el de creatividad (Pineda, 2017).

También forma parte de las llamadas metodologías activas, donde el alumno adquiere un papel protagonista dentro de su propio aprendizaje, en este caso, permitiendo trabajar desde los diferentes intereses, y que deja al docente como mediador de las actividades y que le permite a este adecuar una educación personalizada atendiendo y observando las características principales de los alumnos. Esta estrategia didáctica fomenta, sobre todo, el aprendizaje autónomo del alumno ofreciéndole actividades desde una perspectiva lúdica, que puedan resolver por sí mismos, haciendo que haya una mayor motivación y que adquieran sus conocimientos de manera independiente, gestionar los errores y, por tanto, la frustración (Martínez et al, 2017). De modo que, con el trabajo por rincones se respetan los ritmos de desarrollo de cada estudiante, y permite trabajar de una manera global los conceptos, promoviendo un aprendizaje significativo ya que se trabaja desde la propia vivencia de los conocimientos (Pineda, 2017).

Con respecto a las experiencias de aprendizaje promovidas por el trabajo por rincones en el área de ciencias, estas son muy limitadas, a pesar de que se ha demostrado su efectividad. Entre ellas podemos destacar algunos ejemplos como el de Martín (2013), donde los resultados mostraron que se consiguió el resultado esperado (Gómez et al., 2016).

Como conclusión, se reafirma la necesidad de implementar la Ciencias Sociales y en especial, los contenidos históricos, mediante metodologías como son el trabajo por proyectos y rincones, teniendo como apoyo las diversas investigaciones descritas con anterioridad.

3. Contextualización

El proyecto de intervención será una propuesta tomando como referencia un centro de la comunidad de Madrid.

3.1. Características del entorno

El mencionado colegio se sitúa en el sur de Madrid. Se trata de una localidad que actualmente sigue en proceso de crecimiento, ya que cuenta, según los datos más recientes aportados por el Instituto Nacional de Estadística (2020) con 185.180 habitantes, donde 94.777 son mujeres y 90.403 hombres. (INE, 2020)

La fundación data del siglo XIV, con la edificación alrededor de lo que hoy es una de las autovías principales que atraviesa el municipio y que antes era el camino real que conectaba Madrid- Toledo.

Hasta el siglo XX contaba con 4000 habitantes cuya actividad económica principal era agricultura y artesanía. Con la creación de una fábrica de aviones y la base aérea a principios del siglo XXI, la cual actualmente es una de las más grandes, se comenzó a experimentar un crecimiento económico, y por tanto poblacional, llegando a los 70.000 habitantes en 1970. Actualmente sigue siendo un municipio en constante crecimiento por la potente actividad industrial, así como instalaciones públicas como el hospital o Universidad.

Por su proximidad a la capital, se conecta por todos los medios de transporte, favoreciendo el crecimiento socioeconómico. Hasta 4 autovías facilitan la movilidad en la localidad. En cuanto al transporte público: línea circular que conecta con otros municipios del sur, denominada metroSur y 5 de cercanías. Además, autobuses urbanos e interurbanos, con línea regular.

3.2. Descripción del centro

Situado en uno de los barrios más nuevos del municipio y que aún se encuentra en crecimiento debido a su reciente ampliación. Debido a su expansión, cuenta con tres centros educativos, de carácter público con enseñanzas en las etapas de Infantil y Primaria. Este fue el primero de los tres centros que se sitúa junto al polígono industrial de la localidad próxima. Dispone de una buena conexión de transporte, ya que se puede llegar tanto en metro, como en autobús.

Anterior a la construcción de los colegios, existía una escuela infantil de la que fueron los primeros alumnos matriculados de este colegio, hasta completar ratio, siendo de línea 4. Pero debido a la creciente expansión, pronto, todo el alumnado del centro era del barrio.

Durante muchos años se produjo un descenso de la natalidad, por lo que el centro pasó a ser de línea dos, resintiéndose la etapa de Educación infantil. Actualmente, se están volviendo a recuperar líneas en mucho de los cursos de Infantil, puesto que en su mayoría las familias son jóvenes, con hijos en edades escolares.

El estatus socioeconómico de las familias es de clase media, a nivel general. Con respecto al nivel educativo, estudios superiores representan una minoría, mientras que una gran parte de la población posee estudios de grado medio. La proporción de familias emigrantes es del 8%, principalmente de zonas como Sudamérica o centro-Europa.

3.3. Características del alumnado

El alumnado está conformado por 20 infantes, siendo diez niñas y diez niños del segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, 4 años. Es un grupo de nueva formación, debido a la situación sanitaria que nos atañe este curso 2020/2021. En el curso anterior no todos los alumnos compartieron clase ni tutora, además de que, siendo su primer año escolar, se dio una situación académica no presencial, haciendo que los alumnos presenten retrasos, o dificultades diferentes. A pesar de todo ello, se observa un grupo muy heterogéneo, donde el proceso evolutivo no se ha visto muy afectado.

Ninguno presenta por el momento NEE (Necesidades Educativas especiales), pero si hay que atender a dos niños con problemas conductuales, uno de ellos muestra una disminución de la atención por lo que se hace evidente un detrimento en la adquisición de conocimientos y otro no sabe gestionar el comportamiento cuando no hay una actividad pautada.

Se observa que ya casi la mitad de la clase escribe de forma autónoma y, de entre ellos, dos se están iniciando en el proceso de lectura. Gran capacidad para participar en las actividades, por las que muestran gran motivación. En rasgos generales, las familias también son muy participativas y colaborativas.

4. Proyecto de intervención educativa

4.1. Introducción

El proyecto didáctico está diseñado para los alumnos del 2º ciclo de Educación Infantil. La metodología a utilizar es el trabajo por proyectos, donde tendrá un hilo conductor de todas las actividades, que comenzará con la actividad de motivación. Además, se va a hacer uso del trabajo por rincones, para así facilitar la organización y fomentar la autonomía.

El proyecto consiste en el aprendizaje del legado de la cultura grecorromana en Educación Infantil dentro del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, que se desarrollará durante un trimestre lectivo. La enseñanza de los contenidos propuestos va a apoyarse en la revisión de la literatura realizada en torno a las metodologías para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Infantil, por lo que partiremos de las historias mitológicas, el arte, y los aspectos más cotidianos. Además, se programará una excursión fuera del ámbito educativo.

4.2. Justificación

Está demostrado que los alumnos de etapas de Educación Infantil, pueden, deben y muestran interés hacia aspectos culturales. La cultura grecorromana está presente en el entorno más cercano del niño, por lo que conocerla es un aspecto fundamental. Muchas de las costumbres o tradiciones o formas de vivir parten de esta etapa histórica y, por tanto, el entorno cercano del niño está cargado de informaciones y referencias a esto. Además, forma parte de nuestro patrimonio, donde en concreto en la comunidad de Madrid, la que atañe a este centro educativo propuesto, hay muchas referencias a esta cultura. Aunque el proyecto en sí, trate de conocerlo desde una perspectiva más global.

Como se ha visto en el marco teórico, se debe diseñar e implementar actividades donde se favorezca el aprendizaje de forma lúdica. En consecuencia, se recreará la cultura grecorromana en las aulas, con la finalidad de que sea una experiencia inmersiva y donde la narración tiene un papel importante con el conocimiento de la mitología.

4.3. Referencias legislativas

Para la realización del proyecto se han seguido todas las regulaciones que amparan y justifican con el fin de favorecer una buena enseñanza por parte del Estado, para ello se seguirán las directrices marcadas en la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación, así como de la normativa se centre en las enseñanzas específicas para el segundo ciclo de Educación Infantil, el Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre.

Además, el centro al que se va a dirigir la propuesta educativa, por su pertenencia a la Comunidad de Madrid, se debe atender el Decreto 17/2008 de 6 de marzo, y la Orden 680/2009, 19 de febrero, para saber cómo se debe evaluar en esta etapa.

4.4. Objetivos del proyecto

Objetivos didácticos:

1. Conocer el legado de la cultura grecorromana en el entorno del alumno.
2. Aprender los principales rasgos de la cultura grecorromana.
3. Conocer las principales modalidades artísticas grecorromanas
4. Conocer de dónde proviene nuestra lengua y las principales palabras
5. Conocer e identificar cómo vivían y como era la sociedad grecorromana con la actual
6. Fomentar e incrementar la creatividad y motivación en el aula.
7. Conocer el patrimonio del entorno cercano al niño
8. Relacionar los relatos mitológicos con la historia, los dioses y sus principales atributos.
9. Crear curiosidad y motivación histórica en el alumnado
10. Promover el uso de las TIC

4.5. Contenidos curriculares que se abordan

Atendiendo las tres principales áreas de conocimiento que se abordan en el Decreto recogido por la Comunidad de Madrid se tratarán los siguientes contenidos curriculares:

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque 2: Juego y movimiento

- Juego simbólico y juego reglado. Comprensión y aceptación de reglas para jugar. Valoración de su necesidad.

- Iniciación a la representación teatral.

Área 2. Conocimiento del entorno

Bloque 3. Cultura y vida en sociedad

- Iniciación a la Historia. La Prehistoria. El hombre prehistórico: Vida cotidiana, vivienda, trabajo, animales y ritos.
- Pueblos del mundo. Pueblos del hielo, del desierto y de la selva. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres.
- Reconocimiento de algunas señas de identidad cultural del entorno e interés por participar en actividades sociales y culturales.

Área 3: Lenguajes: Comunicación y representación.

Bloque 1. Lenguaje verbal

- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales.
- Escucha atenta, comprensión de cuentos, relatos, canciones, leyendas, poesías, rimas, adivinanzas y retahílas, tanto tradicionales como contemporáneas, de forma individual y en grupo, como fuente de placer y de aprendizaje.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación.

Bloque 3. Lenguaje plástico

- Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado. Materiales y útiles.
- Iniciación al arte: pintura, escultura y arquitectura. Principales elementos. Autores representativos. Ámbitos de exposición: El museo

Bloque 5. Lenguaje corporal

- Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos

4.6. Metodología

Se va a hacer uso de la metodología basada en proyectos, caracterizándose por ser activa en donde el alumno participa en su aprendizaje, por lo que es uno de los aspectos fundamentales es el respeto hacia ese aprendizaje autónomo. Además, se comenzará con las ideas previas, y siguiendo las fases para la programación con esta estrategia de trabajo: fase de motivación, de preparación, de ejecución y por último de evaluación. Además, se complementará el proyecto el trabajo por rincones. Debido a la transversalidad de la temática, se mantendrán los rincones más comunes, y que se trabajan durante todo el año: el rincón de construcciones, el rincón de plástica, el rincón de lógico-matemáticas, el rincón de juego simbólico y el rincón de lectoescritura. Se realizarán propuestas en estos rincones para trabajar el proyecto. También, se creará el rincón de Grecia y Roma, como un anexo al rincón de juego simbólico, donde iremos observando, recreando, y poniendo las creaciones que vayamos haciendo sobre nuestro proyecto, con la finalidad de que sea un lugar para experimentar de forma libre, que jueguen a imaginarse en una época diferente.

Las propuestas y diferentes metodologías van dirigidas hacia un aprendizaje autónomo, respetándose los ritmos de aprendizaje y tratándose de fomentar la motivación y curiosidad.

4.7. Actividades

La Unidad Didáctica se compone de 12 sesiones, las cuales algunas cuentan con varias actividades.

Tabla 1. Temporalización de la programación.

Sesiones	Actividades																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Sesión 1. ¿Qué sabemos sobre Grecia y Roma?	X																
Sesión 2. Conociendo la mitología. Los Dioses mitológicos.	X	X															
Sesión 3. Conociendo la mitología. La guerra de Troya			X														

Sesión 4. Conociendo la mitología. La odisea.				X	X												
Sesión 5. Conociendo la mitología. Los trabajos de Hércules.								X									
Sesión 6. El cuento viajero. La cultura grecorromana a nuestro alrededor	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
Sesión 7. Conociendo el latín y el griego.								X	X								
Sesión 8. La ciudad grecorromana y la sociedad										X	X	X					
Sesión 9. El arte grecorromano													X				
Sesión 10. Las olimpiadas. Elementos que intervienen.														X	X	X	
Sesión 11. Exploramos el Madrid mitológico.																	X
Sesión 12. Nuestras chiqui-olimpiadas																	X

Fase de motivación

Tabla 2. Sesión 1

Sesión 1. ¿Qué sabemos sobre Grecia y Roma?
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Captar la atención y motivación por la nueva temática • Introducir la mecánica del hilo conductor del proyecto • Recopilar las ideas previas sobre la temática del proyecto • Observar sobre los intereses que tienen
<p>Descripción</p> <p>Introducción: 10 min.</p> <p>El primer día al llegar a clase encontrarán una caja sospechosa. El día que comienza el proyecto, el encargado del día, en la rutina de asamblea abrirá la caja y encontrará una nota escrita por Zeus, donde les pedirá ayuda, porque en Grecia y Roma van a dar comienzo las Olimpiadas, y como es mucho trabajo</p>

<p>les tiene que ayudar. Para ir comenzando, nos ha dejado unos cuentos mitológicos. Zeus cada semana irá dejando una nota en la caja, con nuevas pistas.</p> <p>Desarrollo: 20 min.</p> <p>Tras leer la nota, y guiados por la maestra reflexionarán acerca de lo que conocen. Entre todos, se irá proponiendo qué es lo que debemos investigar y conocer para poder ayudar a Zeus a preparar las Olimpiadas. Se llegará a la conclusión de que tendremos que conocer quién es Zeus y si hay más personajes para conocer. También, tenemos que aprender cómo es su vida cotidiana, para así poder ayudarle. La maestra irá apuntando en una cartulina todo lo que van diciendo los alumnos, y lo pegaremos a la pizarra, en un lugar que todos puedan observar.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>La maestra preguntará a los niños que si quieren ayudar a Zeus investigando todo aquello que hemos estado hablando. También les contaremos que vamos a hacer actividades para hacer las olimpiadas.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Caja de cartón y una nota previamente escrita por la maestra. Cuentos mitológicos para niños: Colección Mitología para niños de la Editorial Mundo Salvat Infantil (Ver anexo 2). Cartulina y rotulador.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea.</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra, sentados en círculo en la asamblea.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 1. Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas. • Criterio 5. Muestra respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como aceptar las diferencias. • Criterio 6. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen el aula.

Fase de preparación

Tabla 3. Sesión 2.

Sesión 2. Conociendo la mitología. Los Dioses mitológicos.
Objetivos

- Conocer los dioses mitológicos y sus atributos
- Desarrollar el gusto por la lectura
- Comprender las ideas principales de las historias
- Crear nuevos intereses basados en la lectura
- Fomentar la curiosidad y motivación

Descripción

Introducción: 10 min.

En la primera carta, Zeus dejó 4 libros sobre mitología para que conociéramos quién era él y el resto de personajes que viven con él según la leyenda. Puesto que los libros son largos, la maestra se encargará de hacer el resumen y destacar lo más importante para leer un resumen de los cuentos cada día de la primera semana del proyecto. El primer día leeremos el de los dioses mitológicos. Los niños después del patio siempre leen un cuento, por lo que aprovecharemos para contarlos en este momento. Se sentarán en el rincón de la asamblea.

Desarrollo: 25 min.

Tras la lectura del primer cuento, vamos a conocer a los principales dioses de la mitología griega y cómo se les puede conocer por sus atributos, por ejemplo, a Zeus con el rayo. Haremos una actividad para reforzar los conocimientos como propuesta en el rincón de lógico-matemática. En ella tienen que relacionar a cada Dios con su atributo y buscar el nombre de cada uno a través del juego de Memory. Es una actividad que se mantendrá en el rincón y podrán utilizar libremente cuando no haya una propuesta dirigida en este, donde trabajar la lógica y la conciencia espacial de manera transversal.

En el rincón de lectoescritura trabajaremos los nombres de los dioses, donde les contaremos que los dioses que aparecen en la Odisea son los dioses griegos, pero los romanos son los mismos con diferente nombre. Trabajarán la lectoescritura y la correlación de los dioses griegos y romanos. Consistirá en asociar las imágenes de los dioses y encontrar el nombre y escribirlo. Es una actividad que se mantendrá en el rincón y podrán utilizar libremente cuando no haya una propuesta dirigida en este, donde se trabaja la lectoescritura de forma transversal.

Fin: 10 min.

Los alumnos recogerán el material utilizado en los rincones, cuando oigan una canción establecida entre maestra-alumnos que indique que se ha acabado el momento de rincones.

Materiales y espacios

-Recursos materiales: Cuentos mitológicos para niños: Colección Mitología para niños de la Editorial Shackleton (Ver anexo 2). Recurso creado de Memory con cartas de dioses y atributos. Recurso creado de pictogramas con fotos de los dioses plastificados y sus nombres por otro lado, para relacionar. Adjunta a continuación: <https://drive.google.com/file/d/1O6vMYgPS4Q2983Q9uzXKQtEtrp2pi3PL/view?usp=sharing>

-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea, rincón de lectoescritura y rincón de lógico-matemáticas.
-Recursos personales: Maestra tutora
Participantes y/o agrupamientos
Alumnado y maestra. Asamblea todos sentados y trabajo por rincones.
Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Criterio 6. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen el aula. • Criterio 3. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación. • Criterio 4. Ampliar la curiosidad y el afán por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea.

Tabla 4. Sesión 3.

Sesión 3. Conociendo la mitología. La guerra de Troya.
Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • Afianzar los principales dioses mitológicos • Desarrollar el gusto por la lectura • Comprender las ideas principales de la historia • Crear nuevos intereses basados en la lectura • Fomentar la curiosidad y motivación
Descripción
<p>Introducción: 10 min.</p> <p>En la primera carta, Zeus dejó 4 libros sobre mitología para que conociéramos quién era él y el resto de personajes que viven con él según la leyenda. La maestra les irá leyendo un resumen del cuento cada día de la primera semana del proyecto. El segundo día leeremos el de la guerra de Troya, los niños después del patio siempre leen un cuento, por lo que aprovecharemos para contarlos en este momento. Se sentarán en el rincón de la asamblea.</p> <p>Desarrollo: 25 min.</p> <p>Tras la lectura del segundo cuento, se les propondrá que realicen un dibujo acerca del cuento. Analizaremos a través de una actividad en la pizarra digital, como iban vestidos los guerreros en la guerra de Troya.</p>

<p>Posteriormente haremos un taller para ponerlo en nuestro rincón del proyecto, donde pintaremos entre todos un “caballo” de cartón y un guerrero de Troya, preparados previamente por la maestra.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>Los alumnos recogerán el material utilizado en los espacios, cuando oigan una canción establecida entre maestra-alumnos que indique que se ha acabado el momento de la actividad.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Cuentos mitológicos para niños: Colección Mitología para niños de la Editorial Shackleton (Ver anexo 2). Folios en blanco y pinturas (rotuladores y ceras) y maquetas de cartón y temperas. Pizarra Digital, actividad sobre los guerreros.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea.</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Asamblea todos sentados y trabajo grupal en el espacio de asamblea.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 6. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula. • Criterio 7. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios y de tradición cultural mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.

Tabla 5. Sesión 4.

Sesión 4. Conociendo la mitología. La odisea.
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las principales historias que narran la mitología y su autor • Desarrollar el gusto por la lectura • Comprender las ideas principales de las historias • Crear nuevos intereses basados en la lectura • Fomentar la curiosidad y motivación
<p>Descripción</p> <p>Introducción: 10 min.</p> <p>Después de conocer los dos primeros libros que Zeus dejó sobre mitología, leídos por la maestra durante la primera semana del proyecto aprovechando la rutina de lectura, el tercer día leeremos el resumen de la Odisea.</p>

<p>Desarrollo: 25 min.</p> <p>Tras la lectura del tercer cuento, vamos a conocer la principal historia que cuenta lo que pasó tras la guerra de Troya. Aprovecharemos para introducir a Homero, creador de la Ilíada y la Odisea. Buscaremos información y crearemos un mural sobre él entre todos, que colgaremos en nuestro rincón del proyecto.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>Los alumnos recogerán el material utilizado cuando oigan una canción establecida entre maestra-alumnos que indique que se ha acabado el momento de la actividad.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Cuentos mitológicos para niños: Colección Mitología para niños de la Editorial Shackleton (Ver anexo 2). Cartulina, diferentes materiales para escribir la información, etc.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Asamblea todos sentados.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 6. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula. • Criterio 7. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios y de tradición cultural mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos. • Criterio 2. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.

Tabla 6. Sesión 5.

Sesión 5. Conociendo la mitología. Los trabajos de Hércules	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los principales trabajos de Hércules • Desarrollar el gusto por la lectura • Comprender las ideas principales de las historias • Crear nuevos intereses basados en la lectura • Fomentar la curiosidad y motivación
Descripción	

<p>Introducción: 10 min.</p> <p>En la primera carta, Zeus dejó 4 libros sobre mitología. El cuarto día leeremos el resumen de los trabajos de Hércules, los niños después del patio siempre leen un cuento, por lo que aprovecharemos para contarlos en este momento. Se sentarán en el rincón de la asamblea.</p> <p>Desarrollo: A lo largo de un día.</p> <p>Tras la lectura del tercer cuento, visionaremos la película de Disney de Hércules, para que una vez conocidos, puedan visualizarlos.</p> <p>Tras ello, tendremos un dibujo de un ánfora y tendremos que dibujar la parte del centro con alguno de los trabajos de Hércules, para así completar la función de esta herramienta artística griega. Arriba del dibujo escribirán a que trabajo hace referencia.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>Los alumnos reflexionarán y podrán expresar sus opiniones o lo que deseen.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Cuentos mitológicos para niños: Colección Mitología para niños de la Editorial Shackleton (Ver anexo 2). Película de Hércules. Pizarra digital. Dibujo del ánfora, y pinturas. Adjunto a continuación: https://drive.google.com/file/d/1QP1JyKu7UBKy_8qBaHoR98FmlyaxP1D/view?usp=sharing</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea (donde se encuentra la pizarra Digital).</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Asamblea todos sentados.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 6. Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen el aula. • Criterio 7. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios y de tradición cultural mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.

Fase de ejecución

Tabla 7. Sesión 6.

<p>Sesión 6. El cuento viajero. La cultura grecorromana a nuestro alrededor.</p>
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el patrimonio cultural de nuestro entorno. • Crear vínculos con las familias de los alumnos. • Conocer las principales referencias a la cultura grecorromana. • Trabajar la exposición oral • Fomentar la curiosidad y motivación

<p>Descripción</p> <p>El cuento viajero constará de dos cuadernos: Uno donde se trabajará la escultura y pintura que hay en el entorno y que haga referencia a la cultura grecorromana (por ejemplo, la escultura de Cibeles en la comunidad de Madrid, o cuadros pintados que hagan referencias a dioses grecorromanos, etc), y otro que haga referencia a la arquitectura que nos ha quedado en la actualidad de la cultura grecorromana (por ejemplo, el acueducto de Segovia, o el panteón, las vías romanas, arcos de triunfo, baños públicos, cómo eran las casas, etc).</p> <p>Cada lunes 2 alumnos se llevarán cada día uno de los cuadernos hasta el jueves a casa, y junto con las familias deberán investigar y hacer una explicación de alguna de las propuestas. Cada jueves deben devolverlos para que otros 2 alumnos se lo lleven hasta el lunes siguiente y realicen lo mismo. Así, llegaremos a que el cuaderno rote a través de todas las familias y puedan participar.</p> <p>Cada lunes y cada jueves dedicaremos un rato de la asamblea a que esos alumnos cuenten al resto de compañeros lo que han investigado con sus familias. Así iremos aprendiendo el legado que nos ha dejado la cultura grecorromana.</p> <p>En el cuaderno, las familias deberán ir observando lo anterior para no repetir contenidos. En la primera página del cuaderno, habrá un escrito dirigido a las familias, con unas normas básicas, donde ponga cuándo deben devolver el cuaderno, qué debe y qué no debe realizar. Se matizará que, dentro del cuaderno de escultura y pintura, deben ser expresiones artísticas “actuales” que hagan referencia a la cultura grecorromana, es decir, no deben investigar acerca del arte grecorromano. Y en el cuaderno de arquitectura, se matizará que no investiguen acerca de los anfiteatros, ni el circo romano, puesto que se trabajará en clase.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>Los alumnos reflexionarán y podrán expresar sus opiniones o lo que deseen.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: 2 cuadernos de cartulinas tamaño A3 decorado.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora y familias</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Asamblea todos sentados. Familias.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 1. Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas.

- Criterio 5. Muestra respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como aceptar las diferencias.
- Criterio 2. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.
- Criterio 8. Reconocer materiales aptos para la escultura: Madera, bronce, barro, escayola, papel.
- Criterio 9. Reconocer algunos elementos arquitectónicos de los edificios: fachada, tejado, ventana, columna, arco.

Tabla 8. Sesión 7.

Sesión 7. Conociendo el latín y el griego	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el legado que nos rodea. • Entender la relación de nuestra cultura y la grecorromana • Observar las diferencias y similitudes ente culturas • Descubrir de donde viene la lengua que hablamos • Fomentar la curiosidad y motivación
Descripción	<p>Introducción: 10 min.</p> <p>Al llegar a clase encontramos una segunda carta de Zeus en la caja. Nos dice que está muy contento de que ya sepamos quienes son los dioses grecorromanos y de todo lo que estamos aprendiendo de la cultura. Nos dice que para crear las olimpiadas nos falta aprender la lengua que hablan. Nos ha dejado como pista un alfabeto griego, y que investiguemos sobre un reloj solar.</p> <p>Entre todos intentamos descifrar qué es y cuál puede ser la lengua que hablaban. Con ayuda de la maestra, averiguarán que eso que nos ha dejado como pista son las letras griegas. Investigaremos juntos y les explicaremos que nuestro idioma viene del latín y algunas palabras del griego. También nuestros meses, y días de la semana. Buscaremos cómo eran en latín y observaremos que se parecen mucho a cómo son actualmente.</p> <p>En relación con el conocimiento de los días y los meses, preguntaremos a los niños que como podrían saber ellos que día estaban si no tenían reloj. Investigamos y descubrimos que para eso tenían un reloj solar. Buscamos cómo lo utilizaban.</p> <p>Desarrollo: 25 min.</p>

<p>Propondremos dos actividades en relación a esta temática.</p> <p>En el rincón de lectoescritura les propondremos transcribir sus nombres con letras griegas, con un molde casero de cada letra griega y fijándonos a que letra hace referencia. La decoraremos con diferentes materiales como purpurina, témperas, etc. fomentando la creatividad, y la grafo motricidad.</p> <p>En el rincón de plástica, crearemos nuestro propio reloj solar. Con un plato desechable pondremos una plantilla de un reloj pegado en el centro del plato, y con un punzón haremos un agujero en el centro del reloj y con pegamento pondremos en el agujero el palo de brocheta de forma vertical. Posteriormente decoraremos el plato por el borde con gomets y el reloj con pinturas. Les explicaremos cómo funciona nuestro reloj solar.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>Los alumnos recogerán el material utilizado en los rincones, cuando oigan una canción establecida entre maestra-alumnos que indique que se ha acabado el momento de rincones.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Plantillas de las letras del alfabeto griego, témperas, gomets, purpurina. Platos desechables, gomets, punzón, cola, palos de brochetas y pinturas.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria. Rincón de la asamblea. Rincón de plástica y rincón de lectoescritura.</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Asamblea todos sentados y trabajo por rincones.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 2. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros. • Criterio 1. Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas.

Tabla 9. Sesión 8.

Sesión 8. La ciudad grecorromana y la sociedad	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la realidad aumentada • Descubrimiento de cómo eran las casas grecorromanas • Observar las diferencias y similitudes de las casas • Reconocer como eran la ropa griega y romana

<ul style="list-style-type: none"> • Crear nuestra ropa griega y romana • Fomentar la curiosidad y motivación
<p>Descripción</p> <p>Introducción: 10 min.</p> <p>Al llegar a clase encontramos una tercera carta de Zeus en la caja. Nos dice que ya sabemos mucho acerca de la cultura grecorromana. Nos dice que para que podamos ir a las olimpiadas necesitamos conocer cómo eran las casas donde vivían y por supuesto, ir vestidos como ellos.</p> <p>La maestra enseña a través de la aplicación de realidad aumentada CoSpace cómo eran las casas donde vivían. Respetando los turnos se puede ir comentando lo que ven, a la par que la maestra va explicando cada parte. Es una manera lúdica y novedosa a la par que motivadora de observar las partes de una casa.</p> <p>Además, con la aplicación de Genially, iremos observando las partes de la vestimenta de los griegos y romanos.</p> <p>Desarrollo: 25 min.</p> <p>Crearemos un taller donde involucremos a las familias para que vengan a ayudarnos. Crearemos trajes que nos servirán además para carnavales. Para complementar el traje, realizaremos un camafeo con un molde de una figura, lo plasmamos en pasta de secado rápido, lo dejamos secar y lo pintamos con témperas. Pegaremos por detrás un enganche de broche para poder ponérselo en nuestro traje para sujetar, además de tenerlo luego de recuerdo.</p> <p>Fin: 10 min.</p> <p>Los alumnos recogerán el material utilizado, cuando oigan una canción establecida entre maestra-alumnos que indique que se ha acabado el momento del taller.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Aplicación CoSpace para la Realidad aumentada. Tablet. Tela, aguja e hilo. Pasta de secado rápido, témperas, figura para plasmar en la pasta. Carta de Zeus.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria.</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora y familias que vengan de forma voluntaria.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado, maestra y familias.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 2. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.

Tabla 10. Sesión 9.

Sesión 9. Arte grecorromano
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer técnicas nuevas • Desarrollar la creatividad • Descubrir el arte grecorromano • Crear nuevas representaciones plásticas • Fomentar la curiosidad y motivación
<p>Descripción</p> <p>Introducción: 10 min.</p> <p>Al llegar a clase encontramos una cuarta carta de Zeus en la caja, donde nos dice que ya solo nos queda investigar acerca del arte. En la caja además hay piedritas pequeñas de colores.</p> <p>Investigamos y vemos que decoraban con mosaicos. Se deduce que podemos utilizar las piedras para realizar un mosaico.</p> <p>Desarrollo: 25 min.</p> <p>Habrán en las mesas del grupo diferentes dibujos para rellenar. Cada uno escogerá el que más le guste y lo pegará a una tablilla de cartón duro con pegamento. Sobre el dibujo irán echando cola blanca con un pincel y pegando las piedras libremente. Al terminar, la maestra echará una capa de cola por encima para que se pegue mejor y quede brillante.</p> <p>Fin: 10 min</p> <p>Los alumnos recogerán el material utilizado cuando oigan una canción establecida entre maestra-alumnos que indique que se ha acabado el momento del taller.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Piedras de colores, tablilla de cartón duro, plantillas con dibujos, pegamento de barra, cola y pinceles. Carta de Zeus.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria.</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Por grupos de mesa.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 10. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras en desplazamientos, marcha, carrera y saltos, y habilidades manipulativas.

Tabla 11. Sesión 10.

Sesión 10. Las olimpiadas. Elementos que intervienen.

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer en qué consiste las olimpiadas • Descubrir los elementos más importantes de las olimpiadas • Conocer los principales juegos que se realizaban • Colaborar y participar en las actividades propuestas • Involucrar a las familias en el proceso de aprendizaje • Fomentar la curiosidad y motivación
<p>Descripción</p> <p>Introducción: 20 min.</p> <p>A raíz de una nueva carta que nos envía Zeus, diciendo que ya solo nos queda ayudarles a organizar las olimpiadas, pedimos de nuevo toda la colaboración de las familias, para que nos ayuden a una última actividad. Se les pide que traigan cosas relacionadas con las olimpiadas, cualquier material, recurso, información, etc.</p> <p>Posteriormente, pondremos en común todo lo que hemos recopilado para hacernos una idea de cómo son las olimpiadas. Deducimos, por tanto, que no vamos a hacerlas como eran en Grecia y Roma exactamente porque hay partes que no nos gustan, como las de pelear, pero sí tenemos que ir con nuestros trajes, pondremos al ganador una corona de ramas de olivo, conocemos que hay una antorcha que simboliza el fuego que estaba encendido siempre durante las olimpiadas de Grecia, y todos los juegos que se realizan.</p> <p>Desarrollo y fin: 30 min.</p> <p>Nos aprenderemos una canción y un pequeño baile para abrir las olimpiadas.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Canción y pizarra digital. Carta de Zeus.</p> <p>-Recursos espaciales: Aula ordinaria.</p> <p>-Recursos personales: Maestra tutora.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado y maestra. Rincón de asamblea.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criterio 2. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.

- Criterio 5. Muestra respeto a los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: Guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema, así como aceptar las diferencias.
- Criterio 1. Utiliza la lengua oral del modo más conveniente para una interacción positiva con sus iguales y con las personas adultas, según las intenciones comunicativas.

Tabla 12. Sesión 11.

Sesión 11. Exploramos el Madrid mitológico	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el patrimonio más cercano del alumno • Reconocer los diferentes contenidos trabajados • Mostrar interés y motivación por la excursión • Respetar las normas durante la excursión • Colaborar y participar en las actividades propuestas • Fomentar la curiosidad y motivación
Descripción	Excursión de duración un día lectivo. Visitamos el Madrid mitológico con la adaptación de una visita guiada. Vamos desplazándonos en autobús.
Materiales y espacios	-Recursos materiales: Autobús -Recursos espaciales: Madrid -Recursos personales: Maestras tutoras de nivel de 4 años, apoyo de las familias voluntarias. Guía.
Participantes y/o agrupamientos	Alumnado nivel 4 años, profesoras de nivel 4 años, familias que ayudan.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Criterio 2. Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.

Fase de evaluación**Tabla 13. Sesión 12.**

Sesión 12. Nuestras chiqui-olimpiadas	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar parte de una representación

<ul style="list-style-type: none"> • Respetar el orden de la actividad y las normas • Desarrollar la creatividad • Adquirir diferentes competencias motrices • Colaborar y participar en las actividades propuestas • Involucrar a las familias en el proceso de aprendizaje • Fomentar la curiosidad y motivación
<p>Descripción</p>
<p>Introducción: 10 min</p> <p>Al llegar al gimnasio, el cual estará decorado con el ambiente de las olimpiadas atendiendo a todos los elementos que se han trabajado. Se encontrarán con diferentes espacios, debido a que van a realizar una gymkana. Se dividirán en los grupos de la clase, es decir, 5 grupos de 4 personas e irán pasando de manera rotativa. Irán disfrazados con los trajes y camafeos que creamos. Para ello, llevarán una medalla que refleje los juegos por los que han pasado y superado. Se les explicará al llegar a cada lugar lo que deben hacer. Sin embargo, les explicaremos la forma de rotar, y de organizarse, ya que en estas olimpiadas también participarán otras clases del mismo nivel. Habrá un pasillo donde harán un desfile hasta el escenario, donde encenderemos la antorcha y donde realizarán la representación trabajada. Luego harán la gymkana, y finalmente daremos las coronas de ramas de olivo a todos los ganadores, que serán todos los niños y niñas que han participado. Las familias podrán venir a vernos.</p> <p>Desarrollo y fin: 1 hora y media aproximadamente.</p> <p>Las actividades se dividirán en 5, con una duración de 10 minutos cada una y 5 entre una y otra. En cada una de las actividades habrá una maestra.</p> <p>En la primera actividad será una carrera de relevos. La segunda actividad será lanzamiento de “jabalina” con una pelota, la tercera actividad será de canicas y tabas, la cuarta actividad será de la creación de nuestras propias coronas de ramas de olivo (artificial), y en la quinta actividad un juego de “romanos y griegos” que consistirá como el de balón prisionero.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <p>-Recursos materiales: Canción y altavoz, escenario, antorcha artificial, decorado gimnasio, ramas de olivo artificial y soporte de diadema, balones de gomaespuma, sacos rellenos de arroz para la carrera de relevos, canicas, tabas. Antorcha artificial</p> <p>-Recursos espaciales: Gimnasio del colegio.</p> <p>-Recursos personales: Maestras tutoras de nivel de 4 años, 2 maestras PT, y 2 maestras AL.</p>
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Alumnado nivel 4 años, profesoras especialistas y profesoras de nivel 4 años.</p>
<p>Criterios de evaluación</p>

- Criterio 10. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras en desplazamientos, marcha, carrera y saltos, y habilidades manipulativas.
- Criterio 11. Representar papeles en piezas teatrales sencillas.

4.8. Planificación Temporal

La programación está pensada para realizarse en el segundo trimestre del curso, ya que durante el primer trimestre está más enfocado a proyectos de acercamiento y familiarización y el tercero de consolidación. Por lo tanto, atendiendo al calendario escolar 2020/2021 se programará para que comience a principios del mes de febrero y finalice durante la primera semana del mes de marzo, teniendo en cuenta los días festivos, o días especiales donde hay que paralizar el proyecto. Habrá una excursión que se realizará al final para poder contar con todos los contenidos propuestos. La programación cuenta con 12 sesiones, de las cuales, en su gran mayoría, tienen una duración de 45 min.

Tabla 14. Planificación temporal

	FEBRERO				MARZO			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Sesión 1			Lunes 15					
Sesión 2			Lunes 15 y Martes 16					
Sesión 3			Jueves 18					
Sesión 4				Martes 23 y Miércoles 24				
Sesión 5				Jueves 25				
Sesión 6			Desde Lunes 15				Hasta Lunes 22	
Sesión 7					Lunes 1 y Martes 2			
Sesión 8					Miércoles 3, Jueves 4 y Viernes 5			
Sesión 9						Lunes 8		
Sesión 10						Martes 9, Miércoles 10, Jueves 11		
Sesión 11							Miércoles 17	
Sesión 12								Miércoles 24

4.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Las medidas de atención a la diversidad serán ordinarias, adecuando las metodologías y facilitando la adecuación de objetivos y materiales. Así, dentro de una metodología por proyectos, es fácil de modificar debido a la flexibilidad que presentan las actividades, que se pueden adaptar según las necesidades, favoreciendo una educación personalizada, atendiendo los diferentes ritmos de aprendizaje. Esto se realizará, por ejemplo, adecuando el agrupamiento flexible del alumnado en el trabajo por rincones, es decir, haciendo que para actividades concretas se deban cambiar los grupos, atendiendo las características. También, se procurará apoyar los rincones que tengan un mayor grado de dificultar, o prever la dificultad del alumno o alumna concreto en uno de estos, es decir, prestarle atención de una forma más explícita, o al alumno frente a otros, en un determinado momento.

Además, se ha dejado unos días de imprevistos por si se tuviera que realizar actividades de refuerzo, o por el contrario de ampliación, en cuyo caso se recurrirá a una actividad que reúna todos los contenidos en un concurso. En caso contrario se planificará una actividad concreta para dicho contenido con menos dificultad. Consisten en medidas ordinarias, es decir, no es necesario realizar alteraciones en el currículo.

Al contar con recursos tecnológicos, actividades lúdicas, así como manipulativas, se trata de atender las diferentes formas de aprendizaje, para poder adaptarse a cada forma de aprender. En las actividades que se necesita atender a la diversidad, se cuenta con apoyo de las profesoras especialistas que ayuden con las actividades propuestas.

4.10. Sistema de evaluación

Todo el sistema de evaluación se realizará siguiendo la Orden 680/2009, 19 de febrero, para la Comunidad de Madrid, donde se establece la regulación para Educación Infantil. La evaluación será continua y formativa, por lo que se realizarán actividades en las que se pueda evaluar al alumnado desde diferentes perspectivas, por si se tuviera que modificar. Será a través de una rúbrica que se adjuntará en el Anexo 1. A esta se añadiría la autoevaluación, es decir, por parte de la maestra, una revisión global del proyecto para determinar los aspectos a mejorar, ver cuáles han sido puros fuertes y débiles. Además, una coevaluación con los maestros de ciclo, que ha seguido el proyecto, para valorar si la propuesta ha funcionado y si es idónea para el grupo al que se dirigía.

Los criterios de evaluación, así como sus resultados de aprendizaje se encuentran a continuación.

Tabla 15. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje.

Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
Criterio 1	Competencia en comunicación lingüística (CCL) Competencia en Aprender a Aprender (CAA) Autonomía e iniciativa personal (AIP) Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. (CCIMF) Competencia social y ciudadana. (CSC)
Criterio 2	Autonomía e iniciativa personal. Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia cultural y artística. (CCA) Competencia para aprender a aprender
Criterio 3	Autonomía e iniciativa personal. Competencia matemática. (CM) Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia para aprender a aprender
Criterio 4	Autonomía e iniciativa personal. Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender Tratamiento de la información y competencia digital (TICD)
Criterio 5	Autonomía e iniciativa personal. Competencia social y ciudadana. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender Tratamiento de la información y competencia digital
Criterio 6	Autonomía e iniciativa personal. Competencia para aprender a aprender. Competencia social y ciudadana.

	Tratamiento de la información y competencia digital
Criterio 7	Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender Competencia social y ciudadana. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
Criterio 8	Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender
Criterio 9	Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender Competencia social y ciudadana. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
Criterio 10	Autonomía e iniciativa personal. Competencia para aprender a aprender Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
Criterio 11	Autonomía e iniciativa personal Competencia social y ciudadana Competencia cultural y artística.

4.10.1. Criterios de evaluación

Tabla 16. Criterios de evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Resultado de aprendizaje	Sesión/ Actividad
Criterio 1	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9	CCL, CAA, AIP, CCIMF, CSC	1, 6, 7, 10
Criterio 2	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9	AIP, CCL, CSC, CCIMF, CCA, CAA	Todas
Criterio 3	5, 6, 8	AIP, CM, CCIMF, CCA, CAA	2, 6
Criterio 4	6, 9, 10	AIP, CCL, CSC, CCIMF, CCA, CAA, TICD	2
Criterio 5	7, 9, 10	AIP, CCS, CCIMF, CCA, CAA, TICD	1, 6, 10
Criterio 6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	AIP, CSC, CAA, TICD	1, 2, 3, 4, 5
Criterio 7	3, 6, 8, 9	CCA, CAA, CSC, CCIMF	3, 4, 5
Criterio 8	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8	CCA, CAA	6
Criterio 9	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8	CCA, CAA, CSC, CCIMF	6
Criterio 10	1, 2, 3, 6, 9	AIP, CCA, CCIMF	9, 12
Criterio 11	1, 2, 3, 5, 6	AIP, CSC, CCA	12

4.10.2. Instrumentos de evaluación

Para la evaluación del proyecto se hará un diario de observación, donde se puedan hacer anotaciones de los alumnos, y un cuaderno de trabajo, donde al finalizar el proyecto puedan llevarse todas las actividades, para poder visualizarlas, recordarlas y guardarlas. También, se elaborará una rúbrica (Anexo 1), que permita evaluar de forma global todo el proyecto, que como se ha mencionado, se trabaja de forma transversal. Además, se creará un blog como herramienta de seguimiento, donde, con la previa aprobación de las familias, se irán colgando diferentes actividades que se van realizando, que servirán para evaluar el proceso y, además, mantener a las familias al corriente de lo que se va haciendo en el aula.

5. Conclusiones

Para la realización de este trabajo que consta de dos partes fundamentales, se tomó como objetivo principal el diseño de un proyecto didáctico para el conocimiento de la cultura grecorromana en Infantil.

Para ello, uno de los objetivos específicos consistía en una primera revisión de la literatura científica para afirmar la importancia de trabajar contenido histórico en la etapa de educación infantil, dando respuesta al segundo objetivo, donde también se pudo observar cómo esto repercutía en etapas posteriores. Asimismo, para cumplir con otro de los objetivos, se hizo un análisis sobre las metodologías activas como son el trabajo por proyectos y el trabajo por rincones para comprobar si son herramientas adecuadas para realizar la intervención de una forma transversal e inclusiva con el alumnado, a lo que se llegó a la conclusión de que no solo eran adecuadas, sino que eran las más recomendadas para esta etapa y este contenido, dando respuesta a otro de los objetivos específicos, donde abordan estrategias y métodos diversos, utilizados en el proyecto didáctico. También es contenido muy relevante para esta etapa de Infantil, por que ayuda a entender mejor el mundo que nos rodea, entender por qué surgen determinados aspectos socioculturales a la integración, etc. Por ello, para abordar el objetivo didáctico propuesto, también es importante el análisis del contexto sociocultural del centro al que se dirige la propuesta, que se realizó con la finalidad de adaptarlo a las necesidades concretas, formas de trabajo, y edad del grupo. Recabando la información se puede deducir la necesidad e importancia de implementar propuestas con estos contenidos, puesto que la edad es adecuada con estrategias acordes, y cuenta con múltiples beneficios.

También se realizó una propuesta de intervención didáctica, en la que de una forma más específica se abordó el legado de la cultura grecorromana, que se centraba sobre todo en los aspectos más cercanos al entorno de los alumnos y alumnas de Educación Infantil, todo ello trabajado desde una perspectiva global en lo que a contenidos se refiere. Cuenta con 12 sesiones, las cuales a través de ellas promueve el conocimiento de cultura, historia y el descubrimiento activo de su entorno, desde una forma global trabajando contenidos de las tres áreas educativas marcadas por el currículo de Educación Infantil. A lo largo de la programación, se puede observar cómo se incluyen diversas de las herramientas que, como resultado de la previa investigación realizada, se vio que era adecuado para trabajar contenido histórico, como son el juego simbólico, el cuento, excursiones, etc. Además, incluyendo aspectos de TIC, tan importantes para la innovación educativa, y el manejo en la actualidad, se introduce la realidad aumentada, y actividades con pizarras digitales. Todas ellas buscando una mayor motivación y aprendizaje significativo.

Finalmente, haciendo alusión a los objetivos específicos, anteriormente mencionados, que se marcaron para la realización de este trabajo, cabe destacar que los objetivos han sido logrados, ya que uno de los más importantes era la necesidad de promover contenidos de historia en Educación Infantil, que como se observa en el marco teórico tiene múltiples beneficios, y es apto para esta etapa, aportando las herramientas necesarias para esta temática y estrategias validas, como son las metodologías activas. Algunas limitaciones que más podemos encontrar son las herramientas tecnológicas que requiere el proyecto y que no todos los centros educativos disponen. También, la colaboración de las familias, ya que se depende mucho de ellas para la creación de algunos materiales, por lo que se tendrá en cuenta el nivel de participación e involucración de estas. Para finalizar, uno de los aspectos clave es el currículo de infantil por lo que se debería otorgar una mayor relevancia a este tipo de contenidos y facilidad para su implementación.

6. Consideraciones finales

Para finalizar, a modo de reflexión personal, como se ha podido observar a lo largo de todo el trabajo, el contenido histórico, no solo es posible trabajarlo desde estas etapas tan tempranas, sino que debería ser así por sus beneficios en etapas posteriores. Aún no hay muchas

propuestas más allá de las que propone el currículo y que se quedan escasas, pero es de relevancia mostrar que haciendo uno de las herramientas adecuadas se pueden llevar a cabo. El grado de Maestro aporta también el soporte teórico, no solo para la realización de un proyecto o programación didáctica, sino conocer las etapas evolutivas y en consecuencia escoger los recursos y herramientas adecuadas, por lo que ha sido un aspecto importante para la elaboración de este trabajo.

En relación con la temática de este trabajo, el legado de la cultura grecorromana es una idea entre otras tantas de las que podría haberse escogido, pero considero que una cultura tan arraigada, tan cercana a la nuestra, y que forma parte de nuestro patrimonio, debería tenerse más en cuenta a la hora de hacer las programaciones. La realización de este trabajo me ha hecho reafirmar algo que para mí era tan importante, que tan poco se realiza, y el aportar mi punto de vista, ha sido muy gratificante, por lo que ha generado interés para seguir esta línea de trabajo en el futuro.

Siempre encontraremos limitaciones o aspectos que se tengan que modificar o adaptar para diferentes clases. Haciendo autocrítica, el presente proyecto es ambicioso, y de mucho contenido, y que probablemente habrá muchos grupos para los que habrá que adaptarse, pero veo que es factible para llevarlo a cabo.

7. Referencias bibliográficas

Aguilera, A. y Aguilera, A.M. (2019). El tiempo como experiencia en la enseñanza de la Historia. Apuntes desde la Educación Infantil. *CLIO. History and teaching*. 45, 220-235.

http://clio.rediris.es/n45/articulos/219_235_Libre01_AguileraAguilera.pdf

Aguilera, A. y González, M, I. (2008). Didáctica de las ciencias sociales y/o didáctica como ciencia social. *Revista Pedagogía y Saberes*. 28, 107-114.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6912>

Casanova, E; Arias, L. y Egea, A. (2018). La metodología por proyectos como oportunidad para la introducción de la historia y el patrimonio en las aulas de educación Infantil. *Contextos educativos*. 22, 79-95. <https://doi.org/10.18172/con.3185>

Corrales, M.I. (2017). *Tesis Doctoral: El método de proyectos y las inteligencias múltiples en la enseñanza de las ciencias sociales en Educación Infantil*.

<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/55382>

Decreto 17/2008 de 6 de marzo, Comunidad de Madrid las enseñanzas de Educación Infantil.

http://www.madrid.org/wleg_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=4922&cdestado=P#no-back-button

Escribano-Miralles, A. (2015). Utilización del patrimonio para el aprendizaje de la historia en educación infantil. Experiencia educativa: "¡Esta clase es un Museo!". *Pulso*. 38, 179-205.

<https://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/192>

Estepa, J. (2007). Actividades para enseñar las sociedades actuales e históricas. En J. Estepa, *Proyecto Curricular Investigando Nuestro Mundo (6-12). Investigando las sociedades actuales e históricas* (pp. 117-134).

<https://inmweb.files.wordpress.com/2016/04/libro-4-inm-completo.pdf>

Gómez, C y Ruiz-Gallardo, J.R. (2016) El rincón de la ciencia y la actitud hacia las ciencias en educación Infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las ciencias*, 13(3), 643-666.

<http://ojs.uca.es/index.php/tavira/article/view/1012>

Grever, M. y Adriaansen, R.J. (2019) Historical consciousness: the enigma of different paradigms, *Journal of Curriculum Studies*, 51(6), 814-830.

<https://doi.org/10.1080/00220272.2019.1652937>

Gudín, E. (2015). Didáctica de las Ciencias Sociales. Universidad Internacional de la Rioja.

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/4902>

Instituto Nacional de Estadística (2020). *Población del Padrón Continuo por Unidad Poblacional*. <https://www.ine.es/>

Ley Orgánica 2 / 2006 de 3 de mayo de Educación (BOE del 4) modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>

Martínez, D., Gavilán, J. M. y Toscano, M. de la O. (2016). Las interacciones que surgen en el trabajo por rincones en Educación Infantil. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 7, 226-224.

<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2331/1896>

Miralles, P. y Rivero, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *REIFOP*, 15 (1), 81-90.

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94548/00820123016009.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Orden 680/2009, 19 de febrero, Comunidad de Madrid, *criterios de evaluación y documentos aplicables*.

http://www.madrid.org/wleg_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=5611&cdestado=P#no-back-button

Orozco, V; Perochena, P. (2016). Trabajo por proyectos. Cambio metodológico para el protagonismo del estudiante en Educación Infantil (2-3 años). *REXE. Revista de estudios y Experiencias en Educación*, 15 (29), 151-164.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243148524010>

Pérez, E; Baeza, C; Miralles, P (2008) El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de educación infantil. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) n.º 48/1*, 1-3.

<https://rieoei.org/historico/expe/2627Egea-Maq.pdf>

Pineda, N. (2017). La organización del ambiente escolar en Educación Infantil. Los rincones de actividad. *Revista Digital Docente*, (5). https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-organizacion-del-ambiente-escolar-educacion-infantil/#Lo_rincones_en_Educacion_Infantil

https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-organizacion-del-ambiente-escolar-educacion-infantil/#Lo_rincones_en_Educacion_Infantil

Real Decreto 696/95 de 28 de abril, ordenación de alumnos con necesidades educativas especiales.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1995-13290>

Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2007-185

https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2007-185

Skjæveland, Y. (2017) Learning history in early childhood: Teaching methods and children's understanding. *Contemporary Issues in Early Childhood*, Vol. 18(1) 8–22

<https://doi.org/10.1177/1463949117692262>

van Boxel, C., y van Drie, J. (2018). Historical reasoning: conceptualizations and educational applications. En S. A. Metzger, & L. McArthur Harris (Eds.), *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning* (pp. 149-176). (The Wiley Handbooks in Education). WileyBlackwell.

<https://doi.org/10.1002/9781119100812.ch6>

8. Anexos

Anexo 1. Rúbrica.

El legado de la cultura grecorromana en Educación Infantil							
-Nombre del alumno/a:							
-Curso: Infantil 4 años							
-Proyecto/Tarea:							
CRITERIO	EXCELENTE		BUENO		ADECUADO		POCO
Elementos general de la cultura grecorromana	Nombra y reconoce los contenidos de la cultura grecorromana abordados en el aula.	X	Nombra y reconoce la mayoría de los contenidos de la cultura grecorromana abordados en el aula.		Nombra y reconoce algunas de los contenidos de la cultura grecorromana abordados en el aula..		No nombra ni reconoce ninguno de los contenidos de la cultura grecorromana abordados en el aula..
Interés en las actividades	Se interesa y participa en todas las actividades que se llevan a cabo en el aula y muestra curiosidad.		Se interesa por la mayoría de las actividades que se llevan a cabo en el aula.	X	Muestra interés por alguna de las actividades que se llevan a cabo en el aula.		No muestra interés por ninguna de las actividades que se llevan a cabo en el aula.
Creatividad	Muestra una excelente elaboración plástica con diferentes técnicas y materiales con gran coordinación óculo-manual.	X	Muestra una buena elaboración plástica con diferentes técnicas y materiales con buena coordinación óculo-manual.		Muestra una adecuada elaboración plástica con diferentes técnicas y materiales con adecuada coordinación óculo-manual.		No muestra una adecuada elaboración plástica con diferentes técnicas y materiales, ni una adecuada coordinación óculo-manual.

Lógica-matemática	Identifica y coordina nociones temporales y lógicas con gran resolución y destreza.		Identifica y coordina nociones temporales y lógicas con buena resolución y destreza.	X	Identifica y coordina nociones temporales y lógicas con adecuada resolución y destreza.		No identifica, ni coordina nociones temporales y lógicas con adecuada resolución y destreza.
Desarrollo motriz	Descubre nuevos movimientos y realiza con gran precisión los que tiene adquiridos.		Descubre nuevos movimientos y realiza con precisión los que tiene adquiridos.		Descubre nuevos movimientos y realiza de manera adecuada los que tiene adquiridos.	X	Tiene dificultad para aprender nuevos movimientos y para mejorar los ya adquiridos.

Anexo 2. Cuentos mitológicos.

Editorial Shackleton.

