

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

“De mayor quiero ser...”. Un proyecto de aula para trabajar las profesiones en el aula de P3

Trabajo fin de grado presentado por: Laura Sánchez Tugores
Titulación: Grado de Maestro en Educación Infantil
Modalidad de propuesta: Proyecto de trabajo en el aula
Director/a: Diego Iturriaga Barco

Ciudad: Valencia
23 de junio de 2017
Firmado por: Laura Sánchez Tugores

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado contiene una propuesta de proyecto didáctico de aula llamado “De mayor quiero ser...” dirigido a niñas y niños del primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

Se parte de los contenidos teóricos necesarios para la realización de un proyecto de aula, además se incluyen aspectos como la importancia de la socialización y de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la educación, incluyendo las webquests.

En la parte metodológica del proyecto de aula se trabajan contenidos relacionados con las profesiones con un enfoque globalizador, a través de actividades motivadoras, de manera interdisciplinar y fomentando el protagonismo de los alumnos durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando lugar así al aprendizaje significativo.

El presente proyecto no se ha puesto en práctica pero a través de todas las actividades planteadas en los tiempos marcados se asegura alcanzar los objetivos inicialmente planteados.

Palabras clave: proyecto didáctico, profesiones, interdisciplinar, TIC, Educación Infantil.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS.....	5
2.1. OBJETIVO GENERAL	5
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
3. MARCO TEÓRICO	6
3.1. NORMATIVA VIGENTE.....	6
3.2. EL MÉTODO DE PROYECTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL	6
3.3. EL NIÑO Y LA SOCIEDAD	11
3.4. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN.....	12
4. PROYECTO DE TRABAJO EN EL AULA.....	16
4.1. CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO	16
4.2. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO	16
4.3. TÍTULO DEL PROYECTO.....	17
4.4. METODOLOGÍA	17
4.5. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS	18
4.6. ACTIVIDADES	21
4.7. TEMPORALIZACIÓN	31
4.8. EVALUACIÓN	33
5. CONCLUSIONES.....	35
6. CONSIDERACIONES FINALES	37
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
8. ANEXOS	40
ANEXO 1. Elementos para la evaluación.....	40
ANEXO 2. Bits de los oficios.....	48
ANEXO 3. Material para el aula: Planos.....	49
ANEXO 4. Material para el aula: Hojas de registro.	50
ANEXO 5. Material para el aula: Fichas	51
ANEXO 6. Material para el aula: Puzzles	52
ANEXO 7. Material para el aula: Cuento	53
ANEXO 8. Otros documentos.....	54
ANEXO 9. Material para el aula: Diploma	56
ANEXO 10. Webquest	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Fases del proyecto de trabajo con sus preguntas que nos sirven de guía.....	8
Tabla 2. Fases del método de proyectos.	9
Tabla 3. Fases de un proyecto interdisciplinario.....	10
Tabla 4. Temporalización de las actividades del proyecto	32
Tabla 5: Lista de control para la evaluación continua	41
Tabla 6. Lista de control para la evaluación global	46
Tabla 7. Lista de control para la autoevaluación del docente respecto del proyecto.....	47
Tabla 8. Ejemplos de cámaras de fotografías	54
Tabla 9. Ejemplos de circuitos eléctricos básicos.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Bits de los oficios: Agricultor.....	48
Figura 2. Ejemplo de plano	49
Figura 5. Hoja de investigación (sesiones 10 y 16)	50
Figura 8. Cards en inglés.....	51
Figura 9. Ejemplo de puzle (I)	52
Figura 10. Ejemplo de puzle (II).....	52
Figura 11. Ejemplo de puzle (III).....	52
Figura 12. Portada del cuento	53
Figura 13. Resultado de la placa de policía	54
Figura 14. Diploma fin de proyecto	56
Figura 15. Portada de la Webquest	57

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es un proyecto didáctico para trabajar en un aula de segundo ciclo de Educación Infantil (3 – 6 años), el cual está pensado para ser llevado a cabo con niñas y niños de P3 (3 – 4 años).

Se trata de un proyecto centrado en el área de *Conocimiento del entorno*, en el que se va a trabajar el tema de los oficios. A pesar de que el eje principal del proyecto es el conocimiento del entorno, a través del mismo se van a trabajar las tres áreas de la Educación Infantil de manera conjunta.

La elección de esta tema se ha debido a la importancia del medio social en la etapa de infantil ya que los niños y niñas están continuamente en contacto con el entorno que les rodea: personas, elementos de la naturaleza, objetos,... Este contacto les ayuda a conocer distintas situaciones y a comprender cómo se desarrolla la realidad diaria, además de crear curiosidad por todo lo que perciben y todavía no conocen. Es por ello, que se aprovechará esta curiosidad innata en los niños para motivar a través de preguntas y empezar a realizar el proyecto de aula *De mayor quiero ser...*

La sociedad va evolucionando rápidamente y la escuela debe hacerlo al mismo ritmo, o al menos hacer lo posible por conseguirlo, es por ello que deben utilizarse técnicas innovadoras y creativas que puedan ser utilizadas por el alumnado para poder aprender. No se pueden tratar los temas como se hacía hace unos años, la aparición de las nuevas tecnologías está presente, muchas veces de forma exagerada, en la vida de los niños y se debe aprovechar en las aulas el interés que éstas les causan. Los oficios, por su parte, también van cambiando, desaparecen algunos, aparecen otros nuevos, por ello es importante que este tema vaya renovándose en las aulas.

Es función del maestro conseguir que los alumnos se impliquen, que sean capaces de aprender y que, por supuesto, este aprendizaje se realice de manera significativa. Por estos motivos se ha decidido realizar un proyecto didáctico. A través de esta metodología, el alumnado se siente más motivado ya que son los propios alumnos los protagonistas del aprendizaje, se realizan preguntas, indagan, buscan y recapitulan información, la ponen en común con el resto de compañeros y finalmente se autoevalúan. En todo este proceso, el maestro hace de guía, preguntando para saber sus conocimientos previos del tema a tratar y a partir de ahí, indicar qué hacer y cómo pueden llevarlo a cabo, incitándoles a realizarse preguntas y la aparición de inquietudes pero nunca dirigiendo las actividades de manera estricta. Es parte del proceso que comentan errores, y tomar éstos como una parte importante del desarrollo del aprendizaje, ya que los propios errores contribuyen a la mejora, deben tomarse como algo positivo.

El trabajo aquí expuesto consta de varios apartados, a continuación se plasman los objetivos que se persiguen a través del mismo.

Más adelante, se expone el marco teórico haciendo referencia tanto a la legislación vigente como a diferentes libros y artículos interesantes en relación con el trabajo.

A continuación, se recogen los datos y características necesarias para realizar una correcta contextualización de la propuesta de proyecto.

En el apartado que sigue se desarrolla el proyecto de trabajo en el aula, con todo lo necesario para llevarlo a cabo, explicando la metodología e indicando el material didáctico que se necesita para su desarrollo.

Un siguiente apartado hace referencia a las conclusiones en las que se expone de qué manera se ha desarrollado la propuesta, si se han cumplido los objetivos planteados y las posibles mejoras.

Para finalizar, se expone un apartado con consideraciones finales en el que se realiza una reflexión personal así como una autoevaluación y propuestas de mejora.

Por último, un apartado para recoger las referencias bibliográficas tanto las citadas como los libros y páginas web de consulta.

Los anexos aparecen al final del documento ampliando información del proyecto de aula.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Realizar un proyecto de trabajo en el aula para que el alumnado al que va dirigido conozca distintos tipos de oficios que existen, con sus características y la importancia de cada uno, valorándolos y mostrando interés por lo que aprenden y cómo lo aprenden, a través de actividades motivadoras.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar el método de proyectos en el aula para trabajar de manera interdisciplinar, siendo los propios alumnos los protagonistas participando de forma activa y relacionándose con sus compañeros.
- Utilizar el lenguaje oral para formular preguntas, reflexionar y buscar respuestas a lo que se plantea, escuchar y dialogar con los compañeros.
- Conocer el uso de las nuevas tecnologías para la creación de actividades motivadoras y que despierten la curiosidad y el interés del alumnado.
- Proponer diferentes actividades para los alumnos de primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil que les lleve a aprender lo propuesto en el proyecto y conseguir, a través de las distintas situaciones didácticas, un aprendizaje significativo.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. NORMATIVA VIGENTE

Para la realización adecuada de cualquier proyecto educativo, se debe tener muy en cuenta la legislación vigente en la comunidad autónoma para la que se va a realizar. En este caso, el ámbito de aplicación es un colegio de la Comunidad Valenciana, y la normativa a considerar es la siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa*. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen *las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*. Boletín Oficial del Estado, 4, de 4 de enero de 2007.
- Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece *el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana*. Diari Oficial de la Comunitat Valenciana, 5734, de 3 de abril de 2008.

3.2. EL MÉTODO DE PROYECTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL

Para entender el término aprendizaje basado en proyectos es necesario definir en primer lugar qué se considera cómo proyecto educativo de aula.

Un proyecto es un conjunto de diversas actividades relacionadas entre sí que sirven a una serie de intenciones u objetivos educativos. En un sentido amplio, se trata de proponer a los niños/as que se impliquen en la realización de proyectos que respondan a su interés y que tengan sentido para ellos. (Benítez, 2008, p. 2).

Zabala (1999, citado por Majó y Baqueró, 2014) afirma que

El trabajo por proyectos permite realizar un recorrido a través de los contenidos de aprendizaje definidos por la escuela a partir del diálogo que se establece entre los objetivos explicitados por el alumnado y la mediación y la intervención del docente, que asegura la correcta secuenciación.

Por su parte, Muñoz y Díaz (2009) señalan que “la enseñanza por proyectos consiste en el desarrollo de investigaciones escolares sobre temas que interesan a los alumnos, fomentando aprendizajes significativos, funcionales, cooperativos y globalizados” (p. 103).

A pesar de que estas definiciones son relativamente recientes, Majó y Baqueró (2014) indican que la enseñanza por proyectos tiene su origen a finales del siglo XX cuando William Heart Kilpatrick trazó las bases de lo que se conoce como “metodología por proyectos” basándose en los postulados formulados por Dewey quien exponía que los alumnos deben comprender lo que se está aprendiendo para poder utilizarlo en la vida cotidiana de forma que sean capaces de resolver los problemas que se les puedan presentar. Decroly, a finales del s.XIX y principios del XX, también realizó propuestas apostando por una metodología globalizadora de la enseñanza, es decir, sin dividir por disciplinas y teniendo como referencia los intereses de los alumnos.

Fue más tarde, cuando en 1918, Kilpatrick expuso finalmente su método de proyectos, defendiendo que los alumnos deben obtener la experiencia de ella misma y a raíz de esto construir el conocimiento, con actividades vinculadas a la vida real y contextualizadas a su entorno cercano. La finalidad de los proyectos es que los estudiantes tengan iniciativa y sean capaces de trabajar de manera autónoma. Por parte del docente, expone que debe guiar al alumnado para despertar su interés y que lleguen a lograr el objetivo previamente fijado.

Autores más recientes como son Knoll (1997) y Perrenoud (2000) afirman que fue a finales de la década de los sesenta cuando resurgió de nuevo el método de proyectos para mostrarse como una opción diferente a los métodos tradicionales.

Amor y García (2012) señalan como principios pedagógicos de esta metodología los que a continuación se definen:

- El aprendizaje significativo, que de acuerdo a Ausubel (psicólogo que desarrolló la teoría del aprendizaje significativo) es el que surge al relacionar la nueva información que se recibe con los conocimientos ya adquiridos previamente, dando lugar a nuevo conocimiento resultante de una reconstrucción de ambos. Rodríguez (2004), afirma que para que este aprendizaje significativo sea exitoso deben darse dos condiciones: Una actitud del aprendiz favorable para el aprendizaje y la presentación de material adecuado que se pueda relacionar con el nivel cognitivo del alumno y sea posible la relación con el nuevo material presentado. Según Zabala (1999), este tipo de aprendizaje caracterizado por la asimilación e integración de nuevos conocimientos en el esquema mental previo que ayuda a comprender la realidad y no olvidar fácilmente lo aprendido, es contrario al aprendizaje mecánico basado en la repetición.
- Actitud favorable para el aprendizaje, tal como se ha mencionado en líneas anteriores, es necesario para que el aprendizaje resulte significativo. Es importante el papel del maestro para fomentar dicha actitud en el alumnado.
- El sentido de funcionalidad, el alumno debe ver utilidad en lo que está aprendiendo, saber que puede y debe utilizar el conocimiento para la resolución de problemas, además lo que aprenden debe estar contextualizado.

- La globalidad, que se trate de un trabajo interdisciplinar en el que se trabajan las materias de forma conjunta en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Zabala (1999, p.24) señala que se “organizan los contenidos de aprendizaje a partir de situaciones, temas o acciones, independientemente de la existencia o no de unas materias o disciplinas que hay que impartir”, por lo que “las disciplinas no son el objeto de estudio, sino el medio para lograr el conocimiento de la realidad”.
- El aprendizaje interpersonal activo, es fundamental el trabajo en equipo, la coordinación entre los miembros del mismo y la cooperación, la interacción entre ellos da lugar a nuevos aprendizajes.
- La investigación sobre la práctica, se trata de una herramienta básica e imprescindible para evaluar y así poder mejorar durante el proceso del trabajo tanto por parte del profesor como del alumno.
- La memorización comprensiva de la información, sin comprensión no pueden realizarse las relaciones oportunas para conectar la nueva información con la que ya se tenía y conseguir el aprendizaje significativo.
- La evaluación procesal, es importante realizar la evaluación de la situación inicial, de todo el proceso y del resultado final. No se trata de evaluar únicamente si el resultado obtenido es el esperado, se debe evaluar desde el inicio al fin del proyecto.

Todo proyecto debe realizarse siguiendo unas fases o etapas, son muchos los autores que han realizado clasificaciones, a continuación se muestran las fases marcadas por algunos de ellos.

Para Hernández y Ventura (1992); García y de la Calle (2006); Casado (2008, citados por Muñoz y Díaz, 2009) este tipo de aprendizaje queda dividido en cuatro fases:

Tabla 1. Fases del proyecto de trabajo con sus preguntas que nos sirven de guía

Fases		Descripción
1	Elección / motivación	Se elige el tema entre todos y se hace la puesta en común de las ideas previas.
2	Planificación	Búsqueda de información y formulación de hipótesis. Se reflexiona y se exponen las conclusiones (de forma individual o grupos). Se plantean intereses y dudas. Por su parte, el docente debe planificar y organizar el proceso didáctico.
3	Desarrollo	Es la “acción” del proyecto a través de las actividades planteadas.
4	Evaluación	Evaluación inicial, evaluación de todo el proceso y evaluación del resultado.

Muñoz y Díaz, 2009.

Arias y Rial (1996, citado por Amor y García, 2012) distribuyen el aprendizaje por proyectos en seis fases, que son las que se recogen en el siguiente cuadro:

Tabla 2. Fases del método de proyectos.

Fases		Descripción
1	¿Qué nos interesa?	Motivación (nos interesamos por...)
2	¿Qué sabemos ya sobre...?	Ideas previas.
3	¿Qué queremos saber/hacer sobre...?	Definición del proyecto (tema y título, objetivos de estudio...)
4	¿Qué información necesitamos? ¿Dónde buscamos la información?	Fuentes de información. Estructuras de información. Elaboración del índice.
5	¿Cómo nos organizamos?	Plano de acción. Realización del trabajo.
6	¿Evaluamos el proceso/resultados?	Síntesis/Conclusiones. Nuevos proyectos.

Arias y Rial, 1996.

A continuación, se desarrolla lo que requiere cada etapa del método de proyectos según Amor y García (2012):

Fase 1. ¿Qué nos interesa? (Motivación): Partir de los intereses de los niños para que se sientan motivados y con ganas de participar, fomentar la curiosidad y el gusto por conocer cosas nuevas.

Fase 2. ¿Qué sabemos ya sobre? (ideas previas): Se comparten los conocimientos previos con todo el grupo para intercambiar ideas y facilitar el aprendizaje. Para ello se puede proceder a través de distintas estrategias metodológicas.

Fase 3. ¿Qué queremos saber/hacer sobre? (definición del proyecto): Elección del tema de manera conjunta y realización de un guión (índice) para estructurar el trabajo.

Fase 4. ¿Qué información necesitamos? ¿Dónde la buscamos? (fuentes de información, estructuras de información y elaboración de los diversos apartados del índice): Búsqueda de información por parte de los alumnos, individualmente o en grupos, fomentando la interacción con los compañeros y dando paso a que se cuestionen nuevas preguntas.

Fase 5. ¿Cómo nos organizamos? (plano de acción y realización del trabajo): Se indican las actividades que se van a llevar a cabo. El docente se encarga de realizar la propuesta didáctica teniendo en cuenta la distribución del espacio y del tiempo, así como los intereses de los niños para seguir contando con la curiosidad como elemento motivador.

Fase 6. ¿Evaluamos el proceso/resultados? (síntesis/conclusiones e ideas para nuevos proyectos): Se recogen datos para elaborar informes y extraer conclusiones. Se realiza comparativa entre

objetivos y los resultados conseguidos. Por parte de la evaluación, ésta forma parte del proyecto desde el inicio del mismo, existiendo pues la evaluación inicial/diagnóstica, la evaluación formativa-procesual y la evaluación final.

Por su parte, Majó y Baqueró (2014), hacen una división en seis fases y aparte la evaluación, quedando de la siguiente manera:

Tabla 3. Fases de un proyecto interdisciplinario.

Fases	Descripción
Primera fase	Se elige el tema por parte del alumno. Si la elección la hace el docente, debe presentar el tema generando interés y motivación en el alumnado.
Segunda fase	Se exponen los conocimientos previos de los alumnos y se utilizan como inicio del proyecto. Se plantean las dudas, sugerencias y lo que el alumnado desea conocer. Por parte del docente, éste debe planificar el proceso del proyecto.
Tercera fase	Planificación y organización del trabajo. Se realiza una guía para saber el trabajo que hay que realizar. Tomar decisiones de manera consensuada por el grupo de trabajo y valorar la importancia de las acciones planificadas.
Cuarta fase	Se investiga para dar respuesta a lo planteado en fases anteriores. Búsqueda de información concretando en las cuestiones que desea resolver.
Quinta fase	Se ordena la información y se descarta la que no resulte útil. Tiene lugar la acción y la recogida de resultados. Se recoge todo lo realizado en un dossier de trabajo.
Sexta fase	Se reflexiona en grupo sobre el trabajo para ser conscientes de lo que se ha aprendido, si ha faltado algo por resolver y los problemas surgidos durante el proceso.
Evaluación	La evaluación pasa por todas las fases. Se utiliza la autoevaluación (valorarse uno mismo) para autorregularse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la coevaluación (valorar a los demás) que sirve de estímulo, durante todo el proceso de trabajo.

Elaboración propia, 2017

Por tanto, el trabajo por proyectos se define como una propuesta metodológica que se caracteriza por su carácter interdisciplinar, de estructura abierta y flexible, motivadora para el alumnado y con implicación de los mismos en todo el proceso didáctico fomentando el aprendizaje significativo. La estructura abierta y flexible hace referencia a la posibilidad de alterar el proceso didáctico según los intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado.

Como apuntan Majó y Baqueró (2014), cabe destacar que todas las actividades propuestas deben tener relación entre sí puesto que buscan un objetivo común y nunca deben estar aisladas sino en un contexto explícito.

Por su parte, el profesorado debe conocer las inquietudes de los alumnos a los que va dirigido el proyecto para fomentar sus ganas de conocer y aprender a través de la creación de situaciones de aprendizaje que resulten curiosas y motivadoras para que la actitud del alumno sea favorable y receptiva para aprender; esto está relacionado directamente con el término aprendizaje significativo.

3.3. EL NIÑO Y LA SOCIEDAD

Fijándose en la normativa, se encuentra la importancia del niño y el descubrimiento del entorno.

En el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil* se plasma la importancia de este aspecto, señalando que:

A lo largo de esta etapa, los niños y niñas descubren su pertenencia al medio social. La vida escolar conlleva el establecimiento de experiencias más amplias que les acercarán al conocimiento de las personas y de las relaciones interpersonales, generando vínculos y desarrollando actitudes como confianza, empatía y apego que constituyen la sólida base de su socialización.

Es de suma importancia pues, conocer el ambiente que les rodea y socializarse con el entorno. Calderón, en su artículo *La socialización como elemento fundamental en la vida* define la socialización como “proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad”, y es en los primeros años cuando esta socialización se da de manera más intensa. La relación de los niños con sus iguales hacen que interioricen roles de comportamiento social y adquieran normas sobre lo que es o no aceptable.

Es por ello que, tal como apunta Tapia (1998), las habilidades sociales deben trabajarse desde la infancia e intervenir cuando sea necesario y define como habilidades de interacción social el “conjunto de conductas o repertorios comportamentales que adquiere una persona con los demás de manera que obtenga y ofrezca gratificaciones”, debido a esto el niño adquiere conocimiento como resultado de la interacción con las demás personas, bien sean niños o adultos, y esta interacción puede propiciar consecuencias deseadas o no deseadas, aprendiendo así lo que es aceptable o no por la sociedad que le rodea, es decir, las reglas sociales.

Por otro lado, el entorno del niño es de suma importancia, Tapia (1998) define el ambiente como “el conjunto de circunstancias que rodean a la persona”, refiriéndose a todo lo que está presente a

su alrededor: familia, barrio, ciudad, cultura, etc. Pero tal como aporta la *Revista digital para profesionales de la enseñanza* (2009), el contexto es algo que se va construyendo según los hechos y acontecimientos, no se trata de algo estático. Piaget veía en el entorno cercano la posibilidad didáctica del aprendizaje por descubrimiento al interaccionar con el mismo. Por su parte, Vigotsky completaba las aportaciones de Piaget añadiendo que se aprende incorporando información nueva al conocimiento que ya se posee fruto de la interacción del propio alumno con su contexto social. Resulta interesante que las actividades que se propongan en el proceso de enseñanza-aprendizaje formen parte de las actividades relacionadas con el entorno social del alumno participando en acciones que ocurran fuera de la escuela, aprovechando lo estudiado fuera de ella, etc. Hay que tener en cuenta que el entorno social no se refiere solamente a aspectos materiales sino también personales, culturales, valores, creencias, costumbres, forma de vida,... todo lo que acontezca alrededor. Son muchas las acciones que se pueden dar desde las aulas para tener un acercamiento con el entorno (cooperación con otras instituciones, coordinación con la comunidad, participación en eventos, etc.) y este aspecto es importante para la innovación y para la calidad educativa, ya que de esta forma el aprendizaje será funcional, Delval (2000, citado en *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2009) señala que “la escuela no puede llegar a cumplir su misión educativa sin problematizar sobre el contexto social que la rodea, si bien ha de armonizar esta sociedad y, desde ella, seguir trabajando activamente para la mejora de la vida personal y comunitaria.”

Debido a la importancia de este aspecto, se hace imprescindible incluirlo en el currículo de Educación Infantil, dedicando un área a tratar este tema.

3.4. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN

La tecnología avanza a pasos agigantados y la sociedad lo hace prácticamente al mismo ritmo (o lo intenta), y la influencia de las tecnologías es cada vez más habitual en la vida cotidiana, tanto en el ámbito personal como en el laboral, es la llamada sociedad del conocimiento, es por ello que el sistema educativo también necesita ir adaptándose a estos cambios y se debe incluir en las aulas de la manera en que sea posible para satisfacer la competencia digital tal como indica la legislación vigente. Es por ello que hay un bloque dedicado a las tecnologías de la información y la comunicación en el currículo de Educación Infantil.

Los libros de texto como herramienta base y demás elementos tradicionales están anticuados en esta nueva era (Cuban L, 2001 citado en Sáez, 2010).

Martín-Laborda (2005) indica que “incorporar las TIC a la educación no sólo es un desafío, sino que se convierte, hoy, en una necesidad para que los jóvenes puedan desenvolverse sin problemas dentro de la nueva sociedad”.

El uso pedagógico de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) va *in crescendo*, pero tal como apunta Área (2007) no es lo mismo dotar a los centros de nuevas tecnologías que realizar un buen uso de ellas de manera innovadora y con actividades para la enseñanza, es decir, no realizar el mismo formato de clase pero con equipos nuevos (por ejemplo, presentaciones desde el ordenador en lugar de cañón proyector) ya que esto no supondría ningún cambio. Lo que se busca es que, a través de la formación en la escuela, los alumnos consigan comunicarse a través de lo impuesto por la cultura digital (formas y códigos) (Gutiérrez, 2003; Área, 2005, citado por Área, 2007).

Martín-Laborda (2005) señala que la incorporación de las TIC al ámbito educativo supone muchos cambios, tanto en el proceso educativo, como en los objetivos y contenidos, en los centros, en los profesores y en los propios alumnos. Estas nuevas herramientas ofrecen múltiples posibilidades para desarrollar entornos de aprendizaje motivadores e interesantes para el alumnado, pero para hacer ello posible, los docentes deben tener formación en este ámbito, es importante que conozcan y sepan utilizar las diferentes herramientas y sus prestaciones. Con un docente competente en este aspecto, bien formado y con interés por la utilización de las nuevas tecnologías (utilizando materiales efectivos ya creados o inventando los propios) se consigue que el interés del alumnado aumente, así como su creatividad, imaginación, su capacidad para la resolución de problemas y la cooperación y comunicación, entre otros aspectos.

En lo referente a Educación Infantil, el software educativo favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que con el uso de este tipo de herramientas beneficia la integración de conocimientos, ayuda al desarrollo de la habilidad comunicativa y por supuesto, despierta la imaginación y el lado creativo de los alumnos.

Martínez (2010) afirma que utilizando la tecnología de manera óptima, los alumnos se involucran más en su proceso de enseñanza-aprendizaje que al hacerlo con herramientas tradicionales, ya que “despierta su curiosidad, motivación, interés, atención y desarrolla un aprendizaje por descubrimiento”, éste es un

tipo de aprendizaje en el que el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. Bruner(1978, citado en Martínez, 2010).

Por lo tanto, se sabe que las nuevas tecnologías favorecen al alumnado en su desarrollo educativo pero es imprescindible el conocimiento y el uso correcto de las mismas para que el aprendizaje ocurra con éxito.

3.4.1. La Webquest

Según el creador de este material didáctico que tiene como base el uso de la tecnología, una Webquest es

una actividad orientada a la investigación donde toda o la mayor parte de la información que se utiliza procede de recursos de la Web. Las Webquest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se centren en cómo utilizar la información más que en su búsqueda, y reciban apoyo en el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. (Dodge, 1995 citado en Roig et al., 2015).

Entre las características de una Webquest cabe destacar que es una estrategia perfecta para incorporar las TIC en las aulas de un modo natural; favorece la adquisición de estrategias para el uso de internet como herramienta para aprender a aprender; promueve la cooperación entre los alumnos puesto que es necesario que los alumnos participen de manera activa para encontrar la solución al problema que se propone; a través del análisis y la reflexión, los alumnos convierten la información en conocimiento, por lo tanto desarrolla su potencial cognitivo; y además, promueve la creatividad de los alumnos a la hora de buscar soluciones eficaces.

La Webquest está formada por varios apartados, estructurados en orden, los cuales son:

- Introducción: se plantea el caso (o problema) que los alumnos deben desarrollar y solucionar.
- Tarea: se expone lo que se debe realizar (una o varias tareas) para la resolución del problema planteado anteriormente.
- Proceso: se muestran cómo son las actividades que se deben llevar a cabo, secuenciadas y claramente explicadas.
- Recursos: se exponen las referencias a las páginas web que los alumnos pueden consultar para indagar y buscar soluciones al caso planteado.
- Evaluación: se recogen los criterios de evaluación de la Webquest, que suele haber varios tipos, una para los docentes y otra para los alumnos.

Aparte de estas secciones que siempre deben aparecer en toda Webquest, algunas también añaden una guía didáctica para el profesor, un título y descripción o conclusiones.

Tal y como señala Goig (2011) es cierto que este tipo de herramienta está pensada para utilizarla en etapas superiores en las que los alumnos puedan ser guiados por el propio recurso educativo, ya que ellas fueron creadas en un contexto universitario, pero también se le puede dar uso en etapas de otros niveles, teniendo en cuenta que para el caso que nos compete, Educación Infantil, la Webquest debe ser adaptada a este nivel y teniendo al docente como guía.

Por su parte, Martínez (2010) asegura que la Webquest es un recurso muy útil, que logra la motivación de los alumnos y que interioricen conocimientos a través de la investigación e indagación, eso sí, adaptado a su edad. Esta herramienta está directamente relacionada con el trabajo por proyectos ya que integra aspectos como la cooperación y el trabajo en grupo, la investigación, desarrolla el pensamiento crítico, la comunicación, el descubrimiento, y son los propios alumnos los protagonistas de su aprendizaje, teniendo como guía al docente.

Cabe destacar que los contenidos insertados en la Webquest tienen que ser claros para que sean comprendidos e interiorizados.

4. PROYECTO DE TRABAJO EN EL AULA

4.1. CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

El presente proyecto de trabajo en el aula está pensado para llevarse a cabo en el Centro de Educación Infantil y Primaria Cisal, situado en la población de Buñol, un municipio del interior de Valencia que se encuentra a 40 km de distancia en dirección oeste, con una población censada en 2016 de 9618 habitantes.

El centro se encuentra en una zona compuesta tanto por zona urbana como por zona rural ya que, aunque predomina la industria, está rodeado de pequeñas montañas y todavía se conserva la agricultura a nivel familiar, además prevalece la cultura de pueblo, los vecinos se conocen y se muestran cercanos entre ellos.

El colegio tiene horario de jornada partida siendo por las mañanas desde las 9:00 horas a las 13:00 h. y por las tardes desde las 15:00 h. a las 16:45 h.

El centro es de dos líneas y se imparten enseñanzas desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta el sexto curso de Educación Primaria, contando con un total de 352 alumnos/as.

En lo referente al entorno familiar, la mayoría de los alumnos/as que asisten al centro pertenecen a estructuras familiares estables y de clase media aunque también asisten alumnos de familias desestructuradas y/o en condiciones socio-económicas por debajo de la media. La relación familia-escuela no siempre es fácil, en algunos casos hay falta de comunicación aunque la mayoría demanda ayuda al centro para conseguir las expectativas puestas en sus hijos y estar bien informado de lo que acontece. Se destaca también que en ambientes con un nivel bajo de exigencia, los alumnos no rinden igual en su proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de los padres presentan estudios primarios o medios y una minoría estudios superiores, pero todos desean la mejor educación para sus hijos.

4.2. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

El presente proyecto de trabajo va dirigido al segundo ciclo de Educación Infantil, a niñas y niños del aula de P3 (3 y 4 años).

El grupo está formado por 17 alumnos/as, de los cuales 10 son niñas y 7 niños, todos ellos con un aprendizaje normal.

La persona que comparte la mayor parte del tiempo con los alumnos es la tutora excepto para las sesiones de psicomotricidad, religión y valencià (el centro, al estar situado en una población de la Comunidad Valenciana, dedica unas horas al aprendizaje de la lengua propia de la comunidad).

4.3. TÍTULO DEL PROYECTO

El presente proyecto lleva por título: “De mayor quiero ser...”

4.4. METODOLOGÍA

Según el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, existen tres áreas de conocimiento que son: *Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*; *Conocimiento del entorno*; y *Lenguajes: comunicación y representación*. La propuesta didáctica, al tratarse de un proyecto interdisciplinar, tratará las tres áreas de manera conjunta aunque cabe destacar que el área con más protagonismo en este proyecto es la segunda citada. El currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunitat Valenciana queda establecido en el Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, dónde se especifican los contenidos a tratar en cada una de las áreas mencionadas anteriormente, aunque la segunda de las áreas citadas recibe un nuevo nombre en este Decreto, se trata como *El medio físico, natural, social y cultural*.

Considerando todo lo expuesto anteriormente en el marco teórico, se presenta una propuesta de proyecto de aula basada en el método de proyectos, en el que a través de él, los alumnos aprenderán lo relacionado con las profesiones de manera activa y participativa, por medio de actividades que despierten su curiosidad e interés para que así trabajen con motivación y sean ellos mismos los que construyan su propio aprendizaje. Se parte de las ideas previas del alumnado para ir incorporando poco a poco nuevo conocimiento, dando lugar así a un aprendizaje significativo para que éste resulte sólido y duradero.

En todo este proceso, el profesor hará de guía, interviniendo lo necesario para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al tratarse de alumnos de temprana edad, el docente debe estar supervisando todo lo que realicen de manera más exhaustiva que en edades superiores.

Para llevar a cabo el proyecto, vamos a seguir las cuatro fases que citan Muñoz y Díaz (2009).

En la primera fase, de elección/motivación, puesto que el tema ya ha sido escogido se hará una presentación, reunidos en asamblea, de manera motivadora para los alumnos/as y a continuación se pasará a la puesta en común de las ideas previas.

En la segunda fase, planificación, el alumnado se coloca también en asamblea y a continuación de comentar las ideas preconcebidas que tienen sobre el tema a tratar, dirán sus inquietudes y lo que les gustaría conocer y cómo se puede llevar a cabo.

Para la tercera fase, de desarrollo, se plantean una serie de actividades que se llevarán a cabo a lo largo del proyecto.

En la última y cuarta fase, se realizará la evaluación, a través de rúbricas, analizando los datos recogidos durante todo el proceso del proyecto de aula.

La duración del proyecto didáctico es de 20 sesiones, llevadas a cabo durante 5 semanas, en el segundo trimestre del curso escolar. Algunas sesiones requieren de más tiempo que otras, quedará especificado más adelante en el apartado de temporalización.

4.5. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS

4.5.1. Objetivos

El objetivo general del proyecto a realizar es:

- Conocer y aprender los diferentes oficios que se van a trabajar a través de actividades diversas con actitud de interés y participando en todo el proceso.

Los objetivos específicos son:

- Identificar las profesiones estudiadas a través del proyecto, relacionando las herramientas y útiles de trabajo con el oficio al que pertenecen.
- Expresar, utilizando un vocabulario adecuado, las profesiones que conocen y reflexionar sobre lo escuchado.
- Explorar y observar el entorno social cercano, estableciendo relaciones con los adultos para recibir información para luego exponerla a los compañeros y extraer conclusiones.
- Participar en las actividades lúdicas propuestas compartiendo con los compañeros.
- Valorar todas las profesiones por igual, puesto que todas son importantes y necesarias.
- Mostrar interés y curiosidad por los aspectos que se estudiarán, con actitud de respeto y participación.
- Adquirir hábitos para trabajar de manera autónoma y hábitos de cooperación y respeto en actividades grupales.

Estos objetivos, aunque específicos, son comunes para la mayoría de las actividades propuestas, es por ello que en el apartado de actividades, se especificará con más detalle cuáles son los objetivos de cada sesión en concreto. Los objetivos que ya aparecen aquí, no se han vuelto a escribir en las sesiones aunque formen parte de las actividades propuestas.

4.5.2. Contenidos

Los contenidos del segundo ciclo de Educación Infantil quedan agrupados en tres áreas, que son, según el 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, las que se leen a continuación:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Los lenguajes: comunicación y representación.

Los contenidos del presente proyecto son, clasificados por áreas, los siguientes:

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Respeto a los materiales con los que se trabaja y a las personas.
- Participación activa en las actividades propuestas.
- Iniciativa para expresar las propias ideas.
- Desarrollo de hábitos sociales como dialogar con respeto, escuchar y prestar atención.
- Interés en relacionarse con los adultos para obtener información.
- Autonomía en el trabajo personal.
- Valoración del juego cuando está presente y el desarrollo del mismo para conocer la realidad.
- Confianza en uno mismo a la hora de realizar tareas.
- Control y coordinación del cuerpo tanto en motricidad gruesa como fina.
- La alimentación y la limpieza como hábitos de buena salud.

Conocimiento del entorno

- Exploración del entorno cercano.
- Identificación de elementos según tamaño y color.
- Utilización de los números para realizar conteo en diferentes situaciones.
- Interés por conocer los oficios de las personas del entorno.
- Asociación de las herramientas ,útiles de trabajo y uniformes con el oficio al que corresponden.
- Utilización de estrategias para resolver diferentes situaciones planteadas.

Lenguajes: comunicación y representación

- Utilización de estructuras gramaticales adecuadas.
- Realización de preguntas para recopilar información.
- Conocimiento y utilización de vocabulario correcto.
- Expresión de ideas.
- Descripción de situaciones y objetos.

- Uso del dibujo como medio para expresarse.
- Exposición ante los compañeros.
- Expresión corporal a través del canto y el baile.

4.5.3. Competencias

Una vez más, se alude al Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, y en el que queda reflejado que “en esta etapa educativa se sientan las bases para el desarrollo personal y social y se integran aprendizajes que están en la base del posterior desarrollo de competencias que se consideran básicas para todo el alumnado”. (2008, p. 476)

Las competencias básicas fueron desarrolladas en la Ley Orgánica de Educación (LOE), con la aparición de la nueva legislación educativa, la Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) han pasado de ser ocho las competencias básicas para convertirse en siete competencias clave. Estas competencias quedan definidas en el artículo 2 del Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria., y son las siguientes:

- Competencia lingüística: Se logrará a través de la realización de actividades que incluyen vocabulario del tema tratado (los oficios), además de en las exposiciones individuales por parte del alumnado, las preguntas a los adultos para recopilar información, en los debates, a través de cuentos, etc.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Se crearán situaciones de aprendizaje que incluyen el conteo y la distinción de tamaños y colores. Además la numeración se utilizará de forma rutinaria en las distintas actividades aunque el objetivo propio de la misma no sea el trabajo con números. Por otro lado, la resolución de problemas de la vida cotidiana también sirven para el desarrollo de esta competencia así como la investigación para ampliar información e incorporar nuevos conocimientos.
- Competencia digital: Se buscará información a través de diferentes medios (preguntas a adultos, ordenador, libros,...) que posteriormente será puesta en común. También, el ordenador forma parte de este proyecto, ya que algunas actividades están enlazadas a través de una Webquest para presentar nuevos contenidos. Es importante también adquirir vocabulario específico del entorno digital.
- Aprender a aprender: Es fundamental que los alumnos y alumnas consigan saber cómo aprender, controlando sus capacidades y mediante el uso de estrategias. Los docentes deben promover la motivación y la curiosidad para que el alumnado adquiera el gusto por aprender y que sean ellos mismos los que vayan construyendo su propio aprendizaje, aceptando los errores como una nueva oportunidad de aprendizaje, autorregulándose y aprendiendo a reflexionar para favorecer al aprendizaje.

- Competencias sociales y cívicas: Para lograr esta competencia se realizarán actividades que fomenten la comunicación tanto en el contexto del aula como fuera de ella, primando el respeto por las ideas ajenas y exponiendo las propias con educación, así como el planteamiento de actividades de trabajo en equipo en las que se trabaje la colaboración, cooperación y el compañerismo.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Para la adquisición de esta competencia se crearán situaciones que permiten desarrollar hábitos de trabajo de manera autónoma que ayudarán a la capacidad de saber desenvolverse en el medio físico, así como actividades que permiten observar, explorar e interactuar con el entorno para lograr los objetivos previamente fijados. Se fomentará la habilidad para la toma de decisiones y el propio criterio a través de preguntas sobre qué oficio les gustaría realizar en el futuro. También se trabajará el fomento del interés y la curiosidad por saber a través de preguntas motivadoras que permitan desarrollar su creatividad e imaginación.
- Conciencia y expresiones culturales: A través de actividades de expresión artística como la realización de dibujos guiados y libres, baile o poesía se ayuda a adquirir esta competencia.

4.6. ACTIVIDADES

A continuación se detallan las sesiones que forman parte del proyecto y, dentro de ellas, los objetivos específicos relacionados con las actividades propuestas, las propias actividades que se van a llevar a cabo en esa sesión y los recursos necesarios.

Cabe mencionar que forma parte del proyecto una Webquest que se ha preparado para trabajar algunas actividades a través de ella. A pesar de que las Webquest son un recurso para que los alumnos puedan trabajar solos, esta ha sido elaborada para trabajar en gran grupo. El enlace de esta recurso basado en las TIC es: <https://sites.google.com/site/tfgdemayorquieroser/>

Además, como se puede leer a continuación, se irán estudiando diferentes oficios en cada sesión, se pide la colaboración a las familias para acudir al centro y contar cuál es su trabajo el día que se esté estudiando esa profesión en concreto. Se puede alterar el orden de las sesiones para poder hacer posible la presencia de algún familiar que por cualquier motivo no pudiese acudir el día marcado.

Si hay oficios que no se estudian a lo largo del proyecto pero los familiares están interesados en acudir al centro a explicar en qué consiste su trabajo, se les permite en una sesión dedicada a ello.

El proyecto en sí consta de 18 sesiones pero se añaden dos, una para visita de familiares y otra para la explicación de alguna profesión que sea del interés de algún alumno/a y no haya formado parte del proyecto.

Las sesiones comienzan una vez se hayan realizado las rutinas diarias en asamblea, estas sesiones no ocupan toda la jornada lectiva, se deja espacio para la realización de otras tareas que el tutor tenga planificadas o para las disciplinas de los especialistas tanto de inglés como segunda lengua

(valencià), como psicomotricidad, aunque al tratarse de un proyecto interdisciplinar, se incluyen actividades para trabajar estas disciplinas como parte del mismo.

Sesión 1

Objetivos:

- Expresar los oficios que conocen.
 - Reflexionar sobre lo que conocen y lo que les gustaría conocer.
 - Participar con interés en el debate aportando sus propias ideas.
 - Mostrar actitud curiosa hacia las nuevas tecnologías.
-
- **Actividad 1: Presentación.** En esta primera sesión se presenta a los alumnos el proyecto a realizar, todos sentados en asamblea, de manera motivadora se les explica cuál es el tema, y con mucha emoción se les dice que se va a visualizar a través del ordenador una serie de cosas ... A través de la Webquest (sección “Introducción”) se continua con la presentación para dar paso al debate.
 - **Actividad 2: Lluvia de ideas.** Siguen todos en asamblea, donde tiene lugar el debate de ideas previas, de forma ordenada y respetando el turno de palabra (será el docente el encargado de marcar las pautas) y el profesor irá anotando qué es lo que conocen, qué es lo que les gustaría conocer y cómo podrían conseguirlo. Estas anotaciones se realizarán en un gran trozo de papel (tamaño mínimo A3) y quedarán colgadas en algún lugar para que todos vean que sus intereses están presentes. (Ver anexo 4).
 - **Actividad 3: ¡Cuántas profesiones!.** Para finalizar la primera sesión, se vuelve a la Webquest, donde a través de ella, se van a presentar unos bits de imágenes de los oficios por medio de unas diapositivas. Se trata de diferentes oficios y sus elementos más característicos, los cuales irán apareciendo según el ritmo que marque el profesor, pudiendo así realizar preguntas o hacer hincapié en lo que se considere necesario, mientras se realiza la presentación. En la Webquest se visualizará primero la sección “Tarea” y seguidamente en la sección de “Procesos”, la primera actividad, correspondiente a la presentación.

Sesión 2

Objetivos:

- Aprender las profesiones de albañil y arquitecto.
 - Comprender la importancia de un plano.
-
- **Actividad 1: ¿Te acuerdas?.** Se hará de nuevo un pase de los bits de los oficios, los mismo que se vieron en la sesión anterior pero esta vez, en formato papel. (Ver anexo 2).

- **Actividad 2: ¡A construir!.** Se continúa la sesión dando paso al estudio más detallado de dos profesiones: albañil y arquitecto, explicando de manera más concreta en qué consisten, mostrando cómo son unos planos sencillos de una casa. (Ver anexo 3).

Para la explicación con más detalle de los oficios que se den en cada sesión, se pueden utilizar los bits correspondientes a dichos oficios como material de apoyo.

Sesión 3

Objetivos:

- Conocer con detalle las profesiones de bombero y fontanero.
- Escuchar de forma activa la canción propuesta.
- **Actividad 1: ¿Te acuerdas?.** Esta primera actividad consiste nuevamente en el pase de los bits de los oficios en formato papel, de manera rápida aunque significativa, para que no resulte pesado a los alumnos.
- **Actividad 2: Trabajos con agua.** Desarrollo de los oficios de bombero y fontanero.
- **Actividad 3: ¿Cantamos?.** Se propone la escucha y visualización de un vídeo en el que se reproduce una canción dónde aparecen diferentes profesiones, esta actividad se realiza a través de la Webquest (sección “Procesos”).

Sesión 4

Objetivos:

- Asimilar e interiorizar nuevos conceptos relacionados con los oficios de médico y veterinario, así como de los que se deriven de éstos.
- **Actividad 1: ¿Quién cura?.** Estudio de las profesiones de médico y veterinario, introduciéndolas con preguntas como: ¿quiénes son las personas que saben curar a personas o animales? Aprovechando que es la sesión de las profesiones sanitarias, se hablará de otras profesiones o especialidades del mismo gremio como enfermero/a, pediatra, oftalmólogo/a, cardiólogo, personal de rayos-x, otorrinolaringólogo, etc.
- **Actividad 2: Lúa quiere ser...** Se recurre a la Webquest (sección “Procesos”) para dar paso a una pequeña historieta online en la que se nombran otras profesiones. A continuación se preguntará a los alumnos cuáles son los oficios nuevos que han aparecido en la historieta, si los conocían, que actividades realizan,...

Sesión 5

Objetivos:

- Conocer y aprender las profesiones de cocinero y panadero.
- Utilizar de forma correcta los utensilios para amasar así como la propia masa de pan.

- **Actividad 1: ¿Te acuerdas?.** Se empieza la sesión mostrando los bits de los oficios, en formato papel.
- **Actividad 2: Mmm..., ¡qué hambre!.** Desarrollo de las profesiones de cocinero/a y panadero/a.
- **Actividad 3: Pan para todos.** Para finalizar la sesión, se procede a amasar y moldear la masa que posteriormente se llevará a un horno cercano para que los panaderos/as terminen el pan. La masa será comprada a una panadería o bien realizada por la maestra o los padres y madres. Para la realización de esta actividad pueden acudir uno o dos familiares para ayudar a los niños a amasar y dar forma a su pan personalizado. Cuando el pan esté listo, se recogerá y repartirá a los alumnos.

Sesión 6

Objetivos:

- Estudiar las profesiones de dentista y farmacéutico.
 - Mostrar interés por la salud bucodental.
 - Conocer el nombre de las profesiones en inglés.
 - Identificar las herramientas con la profesión correspondiente.
 - Expresar con palabras adecuadas de qué se han disfrazado.
 - Aprender a compartir los juguetes propios con los compañeros.
-
- **Actividad 1: Buena salud.** Estudio de los oficios de dentista y farmacéutico/a. El estudio de estos dos oficios conlleva hablar de la salud bucodental, se hará alusión a una buena alimentación y no tomar medicinas que se vean por casa (aunque no deben estar al alcance de los niños, muchas veces lo están), se comentará todos los aspectos relacionados con el trabajo en la farmacia.
 - **Actividad 2: The jobs.** Esta actividad es en inglés, con los mismos bits en formato papel, el docente los irá mostrando, únicamente enseñando el nombre de la profesión sin entrar en detalle en las herramientas y útiles de trabajo. En el anexo 2 están disponibles las palabras que se imprimirán para colocar pegadas encima de la profesión escrita en español.
 - **Actividad 3: Cards.** Consiste en un juego en inglés, formado por unas plantillas de una determinada profesión, en las que los niños deberán colocar encima las herramientas y útiles característicos de ella, previamente el docente habrá explicado y mostrado cuáles son los que pertenecen a cada profesión. Se realizará sentados en su sitio y se dejarán las tarjetas de las herramientas mezcladas para que tengan que identificarlas. (Ver anexo 5)
 - **Actividad 3: Yo soy...** Esta actividad se llevará a cabo en la jornada vespertina, dedicándola a jugar a “yo soy...”. Para llevar a cabo esta actividad los niños traerán de sus casas el o los disfraces que quieran así como herramientas y útiles relacionados con el

disfraz. Una vez los tengan puestos, cada uno realizará una breve descripción de lo que es y qué trabajo realiza. Si el tiempo lo permite, se intercambiarán los disfraces.

Sesión 7

Objetivos:

- Aprender las profesiones de electricista y mecánico.
 - Observar con interés el circuito creado, interactuando en la medida de lo posible.
 - Desarrollar la psicomotricidad gruesa a través del baile.
-
- **Actividad 1: Chispas y ruedas.** Estudiar con detalle las profesiones de electricista y mecánico/a.
 - **Actividad 2: ¡Se hizo la luz!.** Se mostrará un circuito simple montado sobre una tabla de madera en la que haya una pila de 4,5V conectada mediante cables a un interruptor y una bombilla. Así los niños pueden observar de cerca lo que ocurre al encender y apagar, incluso qué ocurre si se suelta un cable, o si la bombilla no está bien conectada, etc. (ver en anexo 8 el ejemplo de montaje del circuito).
 - **Actividad 3: Baila conmigo.** Para terminar la sesión se reproducirá de nuevo el vídeo con la canción, haciendo varios pases, el primero de ellos, escuchando de manera activa y el siguiente para introducir un sencillo baile. Se puede realizar uno o más pases adicionales para reforzar el aprendizaje tanto de la canción como del baile.

Sesión 8

Objetivos:

- Valorar la importancia de los trabajos de los familiares.
 - Exponer, con el vocabulario adecuado, lo trabajado en casa.
 - Conocer con detalle las profesiones de su entorno inmediato.
 - Comprender las explicaciones de los compañeros.
-
- **Actividad 1: Ahora te lo cuento yo.** Para llevar a cabo esta actividad cada niño traerá de su casa unos “deberes” que consisten en la realización de un documento gráfico (mural, folio,...) en el que se exponga el oficio de alguno de sus progenitores. Cada alumno/a explicará al resto de sus compañeros cuál es el trabajo de ese familiar (a qué se dedica, qué hace en su trabajo, dónde realiza ese trabajo,...)
 - **Actividad 2: ¿Te acuerdas?.** Se recordarán una vez más las diferentes profesiones a través de los bits de los oficios en formato papel.

Sesión 9

Objetivos:

- Aprender los oficios de agricultor y frutero.
 - Comprender la importancia de la higiene antes de manipular comida.
 - Desarrollar la motricidad fina.
 - Mostrar ganas de aprender la poesía.
-
- **Actividad 1: Frutas y verduras.** Se estudiarán los oficios de agricultor y frutero, relacionándolos: el agricultor se encarga de trabajar la tierra dejándola lista para sembrar y plantar para más adelante recolectar tanto de la tierra como de los árboles y posteriormente, se venden los productos en una frutería/verdulería.
 - **Actividad 2: Fruta fresca.** Realización de brochetas de fruta. Es función del docente tener la fruta preparada en trozos y repartirla a los niños para que ellos mismos monten la brocheta sobre unos palos.
 - **Actividad 3: Somos poetas.** Se vuelve a hacer uso de la Webquest (sección “Procesos”), esta vez para aprender una poesía, que aunque se muestra una imágenes a través del ordenador, será la maestra/o la encargada de leerla y ayudar a ir memorizándola poco a poco. Aprovechando el aprendizaje de la poesía, se explica acerca de los poetas.
 - **Actividad 4: Conviértete en...** Sesión de psicomotricidad. Con los bits de los oficios, el docente debe indicar el oficio que deben simular mientras se desplazan de una parte a otra del pabellón deportivo: batir huevos como un cocinero, arar la tierra como un agricultor, realizar fotografías como un fotógrafo, pintar paredes como un pintor, introducir pan en el horno como un panadero, etc.

Sesión 10

Objetivos:

- Conocer a las personas que trabajan en el barrio.
 - Recoger información de los diferentes lugares visitados, mediante preguntas bien formuladas.
 - Comprender las explicaciones dadas por los diferentes trabajadores.
 - Expresar lo que se ha visto y si les ha resultado interesante.
 - Relacionar correctamente las profesiones con sus ítems característicos.
 - Desarrollar la coordinación óculo-manual.
 - Relacionarse con adultos.
-
- **Actividad 1: Conocemos nuestro barrio.** Excursión por el barrio, visitando los comercios que previamente hayan dado su consentimiento.

- **Actividad 2: ¿Qué hemos visto?.** Al llegar de nuevo al aula, todos reunidos en asamblea, se comentará todo lo que se ha visitado, lo que han visto, qué les ha parecido, ... recogiendo la información en una hoja de investigación (ver anexo 4).
- **Actividad 3: Relaciona y guía.** Consiste en la realización de dos fichas sencillas. La primera de ellas consiste en relacionar la profesión con el ítem correspondiente que tenga relación con ella. La segunda ficha consiste en la realización de trazos rectos para desarrollar la coordinación óculo-manual. (Ver anexo 5).
- **Actividad 4: ¡A pintar!** Esta actividad se presenta por medio de la Webquest (sección “Procesos”), lo ideal sería poder tener acceso a un aula con ordenadores y que los alumnos pudiesen trabajar de manera individual o por parejas. Se trata de seleccionar un dibujo sobre oficios de una página web que aparece enlazada. Si no pudiera realizarse la actividad a través del ordenador, el docente proporcionará los dibujos en papel y se pintarán manualmente.

Sesión 11

Objetivos:

- Estudiar los oficios de maestro y fotógrafo.
 - Trabajar con interés en la creación de un juguete.
 - Manipular adecuadamente los diferentes elementos para la realización del juguete.
 - Desarrollar la psicomotricidad fina.
-
- **Actividad 1: Refresca la memoria.** Se muestran los bits de los oficios, esta vez a través de la Webquest, aprovechando el formato creado del pase de diapositivas para que una vez vean la profesión, sean los propios alumnos los que digan qué útiles o herramientas o elemento relacionado con la profesión, son característicos de la misma. Al adelantar en la presentación se descubre si estaban o no en lo cierto.
 - **Actividad 2: Tizas y fotos.** Se estudiarán con detalle las profesiones de maestra/o y fotógrafo/a, relacionando esta última con la profesión de periodista.
 - **Actividad 3: Clic.** Se procederá a la creación de una cámara de fotos muy sencilla con cartón. (Ver anexo 8).

Sesión 12

Objetivos:

- Conocer con detalle los oficios de peluquero y pintor.
 - Realizar un dibujo esforzándose en que tenga parecido con la realidad.
 - Ejercitar la psicomotricidad gruesa a través del baile.
-
- **Actividad 1, “Entre tijeras y pinceles” :** Se aprenderá lo relacionado con las profesiones de peluquero/a y pintor/a, tanto de pintar paredes como cuadros.

- **Actividad 2, “Hora del artista”:** En esta actividad, cada alumno/a realizará un dibujo libre representando la profesión que les gustaría ejercer cuando sean mayores.
- **Actividad 3, “Baila conmigo”:** Para finalizar la sesión se visualizará una vez más la canción, acompañándola con el baile.

Sesión 13

Objetivos:

- Aprender los oficios de pescador y jardinero.
- Mostrar interés y actitud favorable mientras se cuenta un cuento y se lee una poesía para su aprendizaje.
- Desarrollo de la motricidad fina a través de la utilización correcta de ceras de colores.
- **Actividad 1: ¡Al agua flores!** Presentación de los bits en formato papel, para centrarse esta vez en los oficios de pescador/a y jardinero/a.
- **Actividad 2, “Cuenta cuentos”:** El docente contará el cuento de “Los trabajos de Santiago”. Aprovechando que la realización de este proyecto didáctico es en el segundo trimestre y que se acerca la primavera, se enlaza el cuento con la realización de un mural de un jardín, para ello, se continúa en la siguiente actividad.
- **Actividad 3: Dando color a la primavera.** Se pintarán unas flores que posteriormente serán recortadas por la/el maestra/o para dejarlas preparadas para poder pegarlas en el mural.
- **Actividad 4: Somos poetas.** Se recordará la poesía de las profesiones para finalizar la sesión.

Sesión 14

Objetivos:

- Colaborar en la adivinanzas propuestas, expresando la posible respuesta.
- Desarrollar la capacidad matemática con cuentas simples.
- Distinguir, a través de la creación del mural, los colores: rojo, azul, verde, amarillo, morado, rosa y blanco.
- Enriquecer el juego simbólico con los nuevos conocimientos adquiridos sobre los oficios.
- **Actividad 1, “Adivina adivinanza”:** Se recurrirá a la Webquest (sección “Procesos”) para, a través de ella, enlazar con un vídeo que consiste en la realización de preguntas sencillas sobre las profesiones, lo que podrían considerarse adivinanzas muy básicas.
- **Actividad 2, “Crea un bonito jardín”:** Realización de un mural. Esta actividad requiere de bastante tiempo puesto que los niños irán pegando sus flores individualmente, es por ello que se permitirá el juego libre para fomentar la creatividad, posibilitando a disposición de los alumnos unos juguetes que dan lugar al juego simbólico. De esta forma, el docente irá

llamando a los niños uno por uno para realizar su aportación al mural mientras los demás juegan.

El mural será el jardín de Santiago (el protagonista del cuento de la sesión anterior), en él, la/el maestra/o habrá pegado previamente una imagen del jardinero para que los niños y niñas lo sigan decorando.

El papel del alumno será el siguiente: en primer lugar, pegará la o las flores que haya pintado y en segundo lugar, el docente le mostrará un montón de flores pequeñas de material gova-eva, de dos tamaños diferentes y colores variados, y le dará órdenes de qué flores son las que debe seleccionar para pegar en el mural.

- **Actividad 3, “Size and colours”:** Esta actividad se realiza en inglés. Una vez el mural ya está terminado y colocado en el lugar que se haya elegido (a la altura de los niños), se irán repasando los conceptos “big - small” y los diferentes colores a la vez que se van señalando diferentes flores de las que hay colocadas en el mural. Se realiza la actividad en gran grupo, aunque irán acercándose al mural los niños de uno en uno indicando como son determinadas flores que le señale el docente.
- **Actividad 4: Can you remember?** Se repasan los bits de los oficios en inglés.

Sesión 15

Objetivos:

- Estudiar los oficios de policía y cartero.
- Conocer la carta como un medio de comunicación.
- Desarrollar la psicomotricidad fina.
- **Actividad 1: ¡Alto cartero!** Repaso los bits de las profesiones en formato papel, centrando la atención en los oficios de policía y cartero, explicando en qué consisten de manera detallada.
- **Actividad 2: Una carta para ti.** El docente les dirá a los alumnos con sorpresa y emoción para captar su atención y curiosidad, que el cartero ha traído unas cartas para cada uno de ellos. Estas cartas habrán sido preparadas con anterioridad y en el interior hay material para realizar una placa de policía, que puede realizarse con el material que la/el maestra/o considere más adecuado (cartulina, goma-eva,...). Cabe destacar que en el sobre de cada carta, irá escrito el nombre del alumno con letra clara y mayúscula para que ellos mismos puedan detectar cuál es la de cada uno.
- **Actividad 3: Crea tu placa.** Cada alumno/a, desde su lugar de trabajo, realizará la placa de policía con ayuda del docente.

Sesión 16

Objetivos:

- Conocer los trabajos que se desarrollan en el centro escolar.
 - Entender la importancia de todos y cada uno de los oficios del colegio.
 - Desarrollar la capacidad matemática a través de puzzles básicos.
 - Fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante el baile.
- **Actividad 1: Conociendo el colegio.** Realización de una excursión por el propio centro, para que observen las personas que trabajan en él: conserje, profesores, secretario, jefe de estudios, director, cocinera,...
 - **Actividad 2: Cuéntame.** Una vez de vuelta al aula, reunidos en asamblea, se realiza una puesta en común de lo observado en la excursión, anotándolo en una hoja de investigación (anexo 4).
 - **Actividad 3: ¡A montar!** Consiste en el montaje de unos puzzles sencillos (ver anexo 6), se han seleccionado varios modelos de manera que se los puedan intercambiar.
 - **Actividad 4: Baila conmigo.** Realización del baile de la canción mientras se visualiza y escucha la misma.

Sesión 17

Objetivos:

- Saber relacionar las profesiones con sus herramientas o útiles característicos.
 - Desarrollar la capacidad de decisión y criterio sobre gustos y preferencias.
 - Escoger una profesión.
 - Explicar en qué consiste la profesión elegida.
- **Actividad 1: Adivina quién trabaja con...** Se muestran una vez más los bits de los oficios en formato papel pero ahora de manera diferente, se mostrarán los útiles y herramientas que utiliza una profesión concreta y los alumnos/as deben adivinar de qué profesión se trata.
 - **Actividad 2: ¡Atrapa a los ladrones!** Corresponde a una actividad de psicomotricidad. Es el desarrollo de un juego: “polis y cacos”. Varios son nombrados policías y se colocan cogidos de las manos, estirados en línea de forma que el lugar quede dividido en dos partes. Los cacos (ladrones) deben pasar de una parte a otra intentando no ser atrapados por los policías. Los cacos que vayan siendo atrapados se unirán a la fila de policías, de esta manera cada vez será más complicado pasar de una parte a otra.
 - **Actividad 3: De mayor quiero ser...** De nuevo situados en asamblea, se visualiza la parte de la Webquest correspondiente a “evaluación”. Después de recordar los nuevos contenidos, se les plantea una pregunta que da lugar a la reflexión y a la toma de decisiones: ¿Qué queréis ser de mayor? Los alumnos/as deben pensar sobre todo lo que se ha

aprendido y el docente irá preguntado uno a uno, el alumno/a deberá explicar la profesión que le gustaría ejercer en el futuro y por qué. Mientras el alumno o alumna seleccionado está hablando los demás niños escuchan. Por su parte, el docente debe tomar nota del oficio elegido por los niños/as.

Sesión 18

Objetivos:

- Imaginarse de adultos ejerciendo la profesión elegida.
- Recibir con ilusión el diploma fin de proyecto.

Esta sesión es la que da por finalizado el proyecto “De mayor quiero ser...”.

- **Actividad 1: Tachán** El docente habrá preparado un mural con las fotos de los niños y sobre ellos un dibujo con aspectos característicos de la profesión que hayan elegido. Cada foto y dibujo estará tapado con un trozo de papel dejando al descubierto únicamente el nombre de cada alumno. La/el maestra/o irá llamando uno a uno a los niños y niñas y destapando lo que se oculta bajo el papel, los alumnos cuando se ven deben explicar de qué están vestidos y todo lo sepa sobre esa profesión.
- **Actividad 2: ¡Buen trabajo!** La/el maestra/o repartirá un diploma (ver anexo 9) para que quede constancia de que han aprendido mucho a través del proyecto realizado durante este tiempo.

Sesiones 19 y 20

Estas dos sesiones, tal como se ha comentado anteriormente, se dejan sin programar pero se considera necesario contar con ellas por las posibles complicaciones o retrasos que pudieran surgir, para visita de familiares o para la explicación de nuevos oficios planteados por los alumnos/as.

4.7. TEMPORALIZACIÓN

A continuación aparecen los tiempos dedicados a cada actividad y los recursos necesarios para llevarlas a cabo. Cada sesión corresponde a una jornada lectiva, decidiendo el docente cuál es el mejor momento para la realización de cada actividad.

Se han realizado diferentes agrupaciones por colores, siendo las de color verde las actividades referidas a debates y exposiciones; las de color azul, en las que se utilizan los bits de los oficios; mientras que las amarillas son las actividades dedicadas al aprendizaje de oficios concretos. El resto de actividades se dejan sin clasificar en ningún grupo puesto que podrían pertenecer a varios.

Tabla 4. Temporalización de las actividades del proyecto

Sesión	Actividad	Duración	Recursos materiales
1	Presentación	10 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
	Lluvia de ideas	20 min.	Hoja de registro, bolígrafo.
	¡Cuántas profesiones!	30 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
2	¿Te acuerdas?	15 min.	Bits de los oficios en formato papel.
	¡A construir!	20 min.	Bits de los oficios de albañil y arquitecto, plano.
3	¿Te acuerdas?	15 min.	Bits de los oficios en formato papel.
	Trabajos con agua	20 min.	Bits de los oficios de bombero y fontanero.
	¿Cantamos?	10 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
4	¿Quién cura?	20 min.	Bits de los oficios de médico y veterinario.
	Lúa quiere ser...	10 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
5	¿Te acuerdas?	15 min.	Bits de los oficios en formato papel.
	Mmm... ¡qué hambre!	20 min.	Bits de los oficios de cocinero y panadero.
	Pan para todos	40 min.	Masa de pan, rodillo, papel para hornear, bandejas.
6	Buena salud	20 min.	Bits de los oficios de dentista y farmacéutico.
	The jobs	10 min.	Bits de los oficios con los nombres en inglés.
	Cards	25 min.	Tarjetas de los oficios en inglés.
	Yo soy...	1h 15 min	Disfraces y juguetes traídos de casa.
7	Chispas y ruedas	20 min.	Bits de los oficios de electricista y mecánico.
	¡Se hizo la luz!	15 min.	Circuito eléctrico: bombilla, pila de 4,5V, interruptor, cables.
	Baila conmigo	15 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
8	Ahora te lo cuento yo	1h 15 min.	Elementos para la exposición traídos de casa.
	¿Te acuerdas?	15 min.	Bits de los oficios en formato papel.
9	Frutas y verduras	20 min.	Bits de los oficios de agricultor y frutero.
	Fruta fresca	40 min.	Fruta troceada, platos o recipientes, palillos largos.
	Somos poetas	10 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI.
10	Conocemos nuestro barrio	2h 30 min.	---
	¿Qué hemos visto?	30 min.	Hoja de investigación
	Relaciona y guía	15 min.	Ficha, lápices.
	¡A pintar!	20 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
11	Refresca la memoria	20 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
	Tizas y fotos	20 min.	Bits de los oficios de maestro y fotógrafo.
	Clic	40 min.	Cartón, cola, tapón de plástico, pintura, pincel, tijeras, cinta.
12	Entre tijeras y pinceles	20 min.	Bits de los oficios de peluquero, pintor y pintor de cuadros.
	Hora del artista	15 min.	Folios, lápices, ceras duras.
	Baila conmigo	15 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
13	¡Al agua flores!	20 min.	Bits de los oficios de pescador y jardinero.

	Cuenta cuentos	15 min.	Tarjetas del cuento.
	Dando color a la primavera	10 min.	Dibujos de flores, ceras blandas, rotuladores.
	Somos poetas	10 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI.
14	Adivina adivinanza	15 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces.
	Crea un bonito jardín	1h 30 min.	Flores de papel, flores de goma-eva, cola, cartulina, Santiago.
	Size and colours	40 min.	Mural “El jardín de Santiago”.
	Can you remember?	15min.	Bits de los oficios con los nombres en inglés.
15	¡Alto cartero!	20 min.	Bits de los oficios de policía y cartero.
	Una carta para ti	15 min.	Sobres con material para las placas en su interior.
	Crea tu placa	30 min.	Goma-eva o cartulina precortada, rotulador, impermeables.
16	Conociendo el colegio	1h 30 min.	---
	Cuéntame	30 min.	Hoja de investigación.
	¡A montar!	20 min.	Puzles.
	Baila conmigo	15 min.	Ordenador con conexión a internet, proyector o PDI, altavoces
17	Adivina quién trabaja con...	20 min.	Bits de los oficios en formato papel.
	¡Atrapa a los ladrones!	20 min.	---
	De mayor quiero ser...	40 min.	Hoja de registro.
18	¡Tachán!	50 min.	Mural realizado por el maestro.
	Buen trabajo	20 min.	Rotulador, diplomas personalizados con el nombre.
19	---	---	---
20	---	---	---

Creación propia, 2017

4.8. EVALUACIÓN

La evaluación debe referirse a todos los ámbitos de la persona, por lo que se hace necesario evaluar lo que el alumno sabe, el desarrollo tanto de las funciones mentales como de las aptitudes y los valores y actitudes adquiridos.

Tal como queda recogido en el Real Decreto 1630/2006, “en el segundo ciclo de Educación Infantil, la evaluación será global, continua y formativa”.

Para el presente proyecto se realizará una evaluación inicial, una continua y una global para evaluar a los alumnos, así como una autoevaluación por parte del docente.

La evaluación inicial se realiza al inicio del curso y también al inicio de cada propuesta didáctica. Esta evaluación tiene como objetivo saber los conocimientos previos que poseen los alumnos para tomarlos como punto de partida de cara a la incorporación de nuevos aprendizajes. Se realizará en la primera sesión del proyecto, con la lluvia de ideas sobre lo que conocen del tema a tratar. Quedará registrado en el documento que se ha creado para llevar a cabo la actividad (ver anexo 4).

La evaluación continua y formativa tiene lugar durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y sirve para estudiar el avance que se da de manera progresiva hacia los objetivos planteados. Esta evaluación resulta muy útil porque proporciona datos de manera inmediata, permite al docente orientar el proceso y reconducir la situación en caso necesario. Se realizará a través de técnicas de observación directa quedando recogidos los datos para cada alumno/a en unas listas de control (anexo 1).

Por su parte, la evaluación final tiene un carácter global, se trata de evaluar los resultados al finalizar el proceso y resulta necesario evaluar tanto los criterios mínimos que se haya establecido como las aptitudes. Estos resultados se obtienen en la última sesión del proyecto, a través de la actividad “*¿Qué hemos aprendido?*”, se realizará mediante observación directa y quedarán los datos recogidos en una lista de control, en la que se valorará si se han conseguido o no los objetivos planteados (anexo 1).

La autoevaluación del profesor sirve para evaluar su propia actuación, y el proyecto y todo lo que él incluye, para así poder aprender y mejorar. El profesor debe responder a una serie de ítems recogidos en una lista de control para poder comprobar si el resultado ha sido satisfactorio (anexo 1).

Los ítems a evaluar en cada actividad de manera más específica, quedan recogidos en el anexo 1.

A continuación quedan reflejados los criterios de evaluación generales del proyecto:

- Identifica las profesiones estudiadas a través del proyecto, y sabe relacionar las herramientas con su oficio correspondiente
- Muestra actitud participativa y de interés sobre los nuevos contenidos.
- Describe las profesiones que conoce con el vocabulario adecuado.
- Participa en la búsqueda de información.
- Realiza preguntas interesantes a los adultos del entorno que está explorando.
- Participa en las actividades propuestas, de manera activa.
- Muestra respeto hacia los compañeros y comparte los juguetes.
- Entiende la importancia de las distintas profesiones en la vida real.
- Trabaja de manera cooperativa y respetuosa en actividades grupales y de manera autónoma en actividades individuales.

5. CONCLUSIONES

El presente proyecto se ha planteado para la interacción de los alumnos con el medio que les rodea de manera directa. Se trata de una propuesta abierta al entorno en la que se precisa tanto de la colaboración de las familias fomentando la tan importante relación que deben tener la familia y la escuela, como de la salida del centro para explorarlo de manera personal.

Partiendo del objetivo general del proyecto, se puede comprobar como a través de la realización de la propuesta de aula, se conseguirá alcanzar dicho objetivo.

En cuanto a los objetivos específicos, también se cumplen puesto que se ha desarrollado un proyecto para realizar el trabajo de forma interdisciplinar, siendo los alumnos los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje y relacionándose con los compañeros a través de las diferentes actividades. Además el uso del lenguaje oral es muy frecuente y se le da diferentes usos como expresión de ideas, formulación de preguntas, exposición de trabajos o debate con los compañeros. En cuanto al objetivo referido a las nuevas tecnologías se comprueba que también se cumple puesto que se han conocido y trabajado para la creación de la Webquest así como para la búsqueda de los puzles, la creación de las fichas y las hojas de registro e investigación, el retoque y montaje de los bits de los oficios y el diploma de final de proyecto. Por supuesto, se considera que el aprendizaje que se realizará a través del proyecto de aula será significativo puesto que se parte de los conocimientos previos de los alumnos y se van presentando los contenidos poco a poco para que puedan asimilarlos.

A través del marco teórico se puede corroborar la importancia del trabajo por proyectos debido a sus características, es por ello que se ha elegido esta modalidad para el trabajo, además se contempla la importancia de las relaciones sociales en la infancia para desarrollar el sentimiento de pertenencia al medio.

También se considera muy interesante el trabajo a través de las TIC ya que en la vida cotidiana siempre están presentes las herramientas digitales y es una manera de que el proceso de enseñanza-aprendizaje resulte motivador, aunque tampoco es conveniente abusar de ellas, los alumnos deben conocer las diferentes formas de trabajar, no utilizando siempre los mismos recursos.

En lo referente a la propuesta de trabajo en el aula, ésta no ha sido puesta en práctica pero las actividades planteadas, en los tiempos marcados, se consideran factibles a la hora de llevarlas a cabo. Aunque si surgieran adversidades que imposibiliten la realización de alguna actividad, el docente debería buscar alternativas para cumplir los objetivos marcados por la propia actividad susceptible de ser sustituida. Se consideró interesante dejar dos sesiones sin programar para poder trabajar otros oficios debido a las posibles inquietudes que puedan surgirles a los niños, así como

para permitir la asistencia al aula de familiares que estén interesados en contar en qué consisten sus trabajos.

Como conclusión general, se puede afirmar que la propuesta de proyecto de aula encaja con los objetivos planteados.

6. CONSIDERACIONES FINALES

A través de la realización de este proyecto he podido darme cuenta de la cantidad de trabajo que hay detrás de lo que acontece en el aula si quieres que las actividades sean diferentes y motivadoras y no recurrir en técnicas anticuadas.

Considero muy importante el planteamiento de los temas a tratar, pues dependiendo de esto varía mucho la actitud de los alumnos frente al aprendizaje.

Siendo honesta, al empezar el Trabajo Final de Grado me sentí frustrada, buscaba y buscaba información y no encontraba lo que quería, me surgían contratiempos y el tiempo tampoco jugaba a mi favor, pero en el momento conseguí encauzar por donde yo pretendía todo me resultó mucho más llevadero y al final, muy satisfactorio de ver cómo mis ideas iban tomando forma, ahora solo me queda poder llevarlo a la práctica algún día, ¡estoy deseándolo!

A nivel personal, estoy satisfecha con la propuesta que he realizado ya que considero que dedicando diferentes sesiones a estudiar por separado el tema, se consiguen aprendizajes más efectivos, además las diferentes actividades me parecen bastante motivadoras. También me resulta importante la repetición de actividades como el pase de los bits de oficios, la canción o la poesía, ya que con una única vez que se realice no es suficiente para que los niños lleguen a aprenderlo. Pero sin duda, lo que más me importaba era formular actividades para que los alumnos se sientan motivados ya que “el maestro que intenta enseñar sin inspirar en el alumno el deseo de aprender está tratando de forjar un hierro frío” (Horace Mann), y para ello, como docentes, debemos transmitir la pasión por lo que hacemos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (17). Recuperado de <http://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/530/264>
- Amor Fernández, A., García Quintás, M^a T. (2012). Trabajar por proyectos en el aula. *Reladei, Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 1(1), 127-155. Recuperado de <http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/viewFile/20/pdf>
- Área Moreira, M. (2007). Las tecnologías digitales y la innovación pedagógica en la educación escolar. En Aulas de verano, Ministerio de Educación y Ciencia, *Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria* (pp.45-73). Madrid: Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Ausubel, D. Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Recuperado de <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Benítez, A. (2008). El trabajo por proyectos en Educación Infantil. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*, 12, 1-8. Recuperado de <http://jesus-maria.org/wp-content/uploads/2015/03/Trabajo-x-proyectos.-A.Benitez.pdf>
- Calderón Astorga, N. La socialización como elemento fundamental en la vida. *Psicología de la educación para padres y profesionales*. Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com/socializacion>
- Decreto 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana. Diari Oficial de la Comunitat Valenciana, 5734, de 3 de abril de 2008.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Temas para la Educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de <http://www.actiweb.es/educali/archivo9.pdf>
- Goig Martínez, R.M^a. (2011). El uso de la Webquest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia*, (7), 73-89. Recuperado de <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n7/REID7art4.pdf>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica, 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013.
- Majó Masferrer, F. y Baqueró Alòs, M. (2014). *Los proyectos interdisciplinarios*. Barcelona: GRAÓ

- Martín-Laborda, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. *Cuadernos Sociedad de la Información*. Madrid: Fundación Auna. Recuperado de <http://estudiantes.iems.edu.mx/cired/docs/ae/pp/fl/aeppflp11pdf01.pdf>
- Martínez Redondo, M. (2010). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Una propuesta didáctica: Webquest. *DIM:Didáctica, Innovación y Multimedia*, (17). Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/203390/271790>
- Muñoz Muñoz, A., Díaz Perea, M^a del R. (2009). Metodología por proyectos en el área de conocimiento del medio. *Revista Docencia e Investigación*, 19, 101-126. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/45588718_Metodologia_por_proyectos_en_el_area_de_conocimiento_del_medio?enrichId=rgreq-3eaof1fdb77e2b7442d7ca593cdodo-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzQ1NTg4NzE4OoFTOjE4NTUoMDQxNDU1MDAxOUAxNDIxMjQ3NjIxMTE2&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf
- Proverbias (2015). Recuperado el 18 de junio de 2017 de <http://www.proverbias.net/citasautor.asp?autor=1241>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, de 1 de marzo de 2014.
- Real Decreto 1630/2009, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado, 4, de 4 de enero de 2007.
- Rodríguez Palmero, M.L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Sáez López, J. M. (2010). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, valorando la incidencia real de las tecnologías en la práctica docente. *Revista Docencia e Investigación*, n^o 20, 183-204. Recuperado de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/8298/Utilización%20de%20las%20TIC%20en%20el%20proceso%20de%20enseñanza%20aprendizaje%2c%20valorando%20la%20incidencia%20real%20de%20las%20tecnolog%C3%ADas%20en%20la%20práctica%20docente.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tapia Capa, C. (1998). Trabajar las actividades sociales en Educación Infantil. Ponencia presentada en *Congreso de Madrid*, Madrid, España.
- Universidad Internacional de La Rioja. (2014). Tema 2: *Aprendizaje por descubrimiento: Las Webquest*. Material no publicado.
- Universidad Internacional de La Rioja. (2013). Tema 10: *Evaluación I: fundamentos, sistemas y tipos*. Material no publicado.
- Universidad Internacional de La Rioja. (2013). Tema 11: *Evaluación II: técnicas para evaluar los contenidos curriculares*.
- Zabala Vidiella, A. (1999). Enfoque globalizador y pensamiento complejo. Una respuesta para la comprensión e intervención de la realidad. Barcelona. Graó.

8. ANEXOS

ANEXO 1. Elementos para la evaluación

Para la evaluación inicial se utilizará la hoja de la actividad de la primera sesión, donde quedan registrados los conocimientos previos. (Ver en Anexo 3).

La tabla 5, en la que se detallan los aspectos a evaluar para cada sesión, se utilizará durante la evaluación continua y se rellenará para cada alumno siendo la correspondencia con los números la siguiente:

- 1: Nada
- 2: Regular
- 3: Adecuado
- 4: Bien
- 5: Excelente

Tabla 5: Lista de control para la evaluación continua

Sesión	Aspectos a evaluar	1	2	3	4	5	Observaciones
1	Participa expresando oficios conocidos						
	Plantea dudas e intereses						
2	Interés por la profesión de albañil						
	Interés por la profesión de arquitecto						
3	Interés por la profesión de bombero						
	Interés por la profesión de fontanero						
	Actitud frente al aprendizaje de la canción						
4	Interés por la profesión de médico y derivadas						
	Interés por la profesión de veterinario						
5	Interés por la profesión de cocinero						
	Interés por la profesión de panadero						
	Actitud frente a la realización de pan						
6	Interés por la profesión de dentista						
	Interés por la profesión de farmacéutico						
	Valora la importancia de la salud						
	Se esfuerza por aprender las profesiones en inglés						

	Identifica las herramientas con el oficio correspondiente						
	Utilización de vocabulario en la descripción de disfraz						
	Comparte los juguetes						
7	Interés por la profesión de electricista						
	Interés por la profesión de mecánico						
	Movimientos acordes al baile de la canción						
8	Valora el trabajo de los familiares						
	Expresa lo trabajado en casa con vocabulario adecuado						
	Atiende y comprende las explicaciones de los compañeros						
9	Interés por la profesión de agricultor						
	Interés por la profesión de frutero						
	Realiza la brocheta de fruta						
	Actitud frente al aprendizaje de la poesía						
10	Realiza preguntas adecuadas a los trabajadores del barrio						
	Expresa la información recogida						
	Actitud durante la excursión						
	Relaciona las profesiones con el elemento correspondiente						
	Destreza de la coordinación óculo-manual						

11	Interés por la profesión de maestro						
	Interés por la profesión de fotógrafo (y periodista)						
	Trabaja con motivación y ganas en la realización de la cámara de fotos						
	Utilización correcta de los materiales						
12	Interés por la profesión de peluquero						
	Interés por la profesión de pintor (“brocha gorda”)						
	Interés por la profesión de pintor (“brocha fina”)						
	Realización del dibujo con éxito						
	Coordinación en el baile						
13	Interés por el oficio de pescador						
	Interés por el oficio de jardinero						
	Escucha activa del cuento						
	Aprendizaje de la poesía						
	Correcta utilización de ceras de colores						
14	Participación activa en la resolución de adivinanzas						
	Realiza cuentas simples						
	Distingue el color rojo						

	Distingue el color azul						
	Distingue el color verde						
	Distingue el color amarillo						
	Distingue el color morado						
	Distingue el color rosa						
	Distingue el color blanco						
	Participación en el juego simbólico de manera adecuada						
15	Interés por el oficio de policía						
	Interés por el oficio de cartero						
	Entiende la carta como un medio de comunicación						
	Utilización adecuada de los materiales en la realización de la placa de policía						
16	Interés por los trabajos del centro escolar						
	Realización de puzles						
	Coordinación y ritmo en el baile.						
17	Relaciona los oficios con sus elementos de trabajo						
	Criterio de decisión para elegir la profesión						
	Explica con motivos el por qué de su elección						

18	Expone el trabajo elegido y sus funciones						
	Actitud favorable con ilusión en la recepción del diploma						
19							
20							

Elaboración propia, 2017

La siguiente tabla sirve para registrar los datos en la evaluación final. Se rellenará el estado con dos posibilidades:

C: conseguido

NC: no conseguido

Tabla 6. Lista de control para la evaluación global

Aspectos a evaluar	Estado	Observaciones
Identifica las profesiones estudiadas		
Relaciona las herramientas con la profesión correspondiente		
Utiliza vocabulario adecuado para describir los oficios		
Aprende mostrando interés por los nuevos contenidos		
Participa en la búsqueda de información		
Participa en las actividades propuestas		
Comparte y muestra respeto hacia los compañeros		
Valora la importancia de todas las profesiones		
Trabaja en grupo y coopera en el trabajo		
Trabaja de manera autónoma en actividades individuales		

Elaboración propia, 2017

Para realizar la autoevaluación del profesor se rellenará la siguiente lista:

Tabla 7. Lista de control para la autoevaluación del docente respecto del proyecto.

Aspectos a evaluar	Excelente	Bien	Adecuado	Regular	Inadecuado	Observaciones
Interés del tema						
Objetivos específicos del proyecto						
Objetivos de las actividades						
Metodología utilizada						
Contenidos						
Actividades						
Temporalización						
Recursos						
Técnicas de evaluación						
Aspectos a mejorar:						

Elaboración propia, 2017

ANEXO 2. Bits de los oficios

Imágenes correspondientes a los bits de los oficios, recuperadas de <https://get.google.com/albumarchive/118423423615376527328/album/AF1QipPsdrzx5vVELKMzceULBgmyzUUw7VVRl9d1liZt> y de editadas y montadas por la autora del proyecto para la elaboración de los bits.

Se pueden imprimir en el tamaño que considere el maestro, están pensados para doblarse por la mitad para su posterior plastificación.

La carpeta con los bits de los oficios se pueden obtener a través del siguiente enlace (creado por la autora):

https://drive.google.com/drive/folders/oB_CEYoRolZ_5RmtLWUpFLWtYRmc?usp=sharing

La siguiente figura muestra el aspecto de los bits de los oficios:

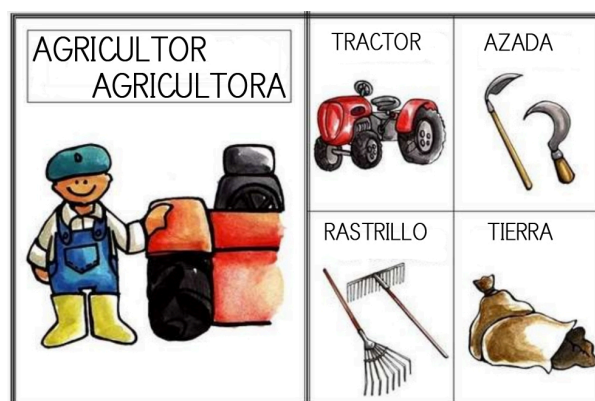


Figura 1. Bits de los oficios: Agricultor

Además se proporcionan los nombres de las profesiones en inglés, en tarjetas del mismo tamaño que tiene la cajetilla dónde están escritos los nombres de los bits en español, de manera que al pegarlos encima (con cinta adhesiva o similar) encajen perfectamente.

Son de elaboración propia. Y se pueden descargar a través del enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/oB_CEYoRolZ_5RkhHTDdRaDhtb2c?usp=sharing

ANEXO 3. Material para el aula: Planos

Los planos para explicar la profesión de arquitecto han sido recuperados de <https://rosafernandezsalamancaprimaria.blogspot.com.es/2013/11/planos-de-viviendas-dependencias-de-la.html>

Puesto que en la página web anteriormente dicha hay recogidos planos de dificultad elevada para la edad de los alumnos a los que va dirigido este proyecto, se han seleccionado los que se consideran adecuados y se pueden obtener directamente a través del siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/oB_CeYoRoLZ_5MkZPUXJfMDdMS1U?usp=sharing

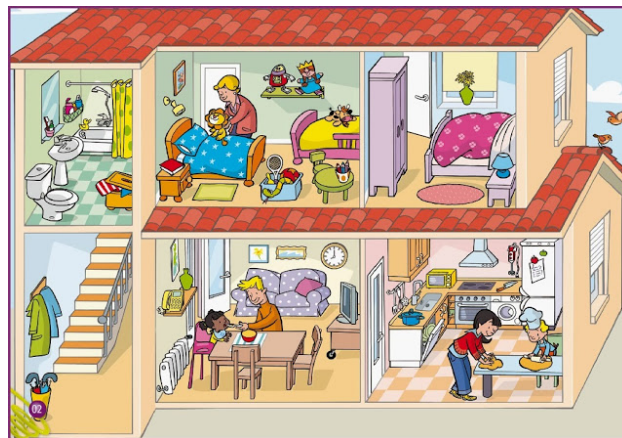


Figura 2. Ejemplo de plano

ANEXO 4. Material para el aula: Hojas de registro.

Tanto la hoja de registro inicial como la final pueden imprimirse en el tamaño deseado.

La imagen de la hoja de registro final es una composición formada por imágenes sueltas recuperadas

de <https://get.google.com/albumarchive/116719889563485324633/album/AF1QipOG5luLugZjX8hFaxWrRjvMgo5abhVBtbtG4e9l?source=pwa>

La elaboración de la composición es propia de la autora del presente proyecto.

Están diseñadas para imprimir en tamaño A3 y dejarlas visibles en algún lugar del aula para recurrir a ellas cuando sea necesario.

Estas hojas pueden obtenerse para su impresión a través del siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/oB_CeYoRolZ_5MGdKU1mMzhPNuk?usp=sharing

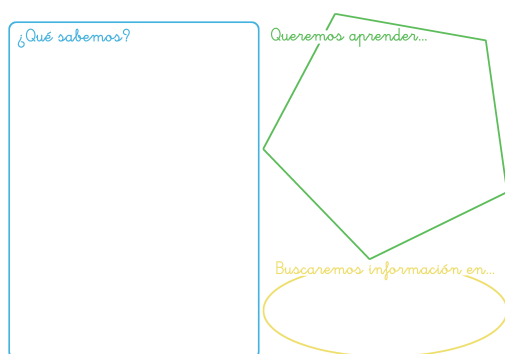


Figura 3. Hoja de registro inicial (sesión 1)

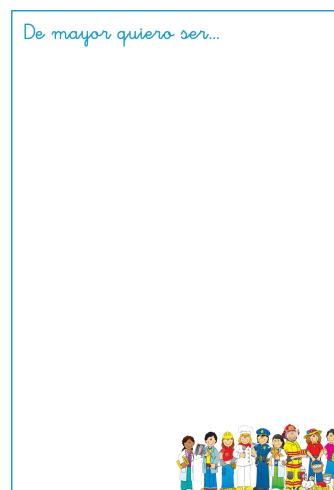


Figura 4. Hoja de registro final (sesión 17)

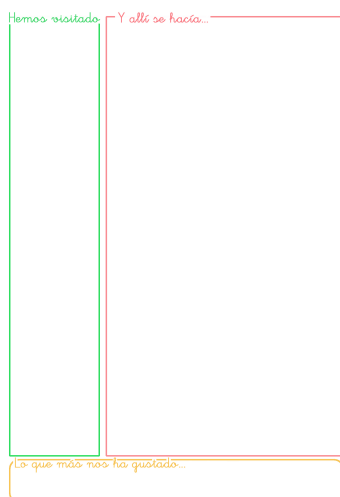


Figura 5. Hoja de investigación (sesiones 10 y 16)

ANEXO 5. Material para el aula: Fichas

Canalís, C., y Marcos, J.M. (2008) fueron los creadores de las imágenes que se ven a continuación y que la autora de este proyecto ha modificado para la realización de las fichas de aula. Las imágenes han sido recuperadas de <http://blog.educastur.es/diversidadrecursos/category/unidades-didacticas/oficios-y-profesiones/>

Para su impresión se pueden recuperar a través del enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/oB_CEOrolZ_5MlF6Z2RZbW5OaDA?usp=sharing

Relaciona y une cada profesión con la imagen que corresponda.

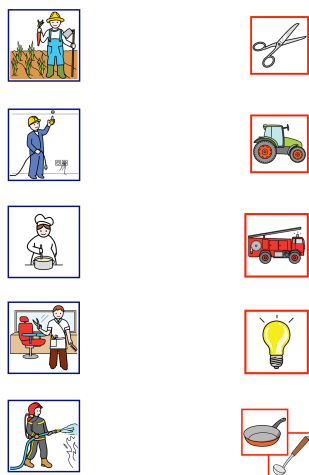


Figura 6. Ficha de relacionar (sesión 10)

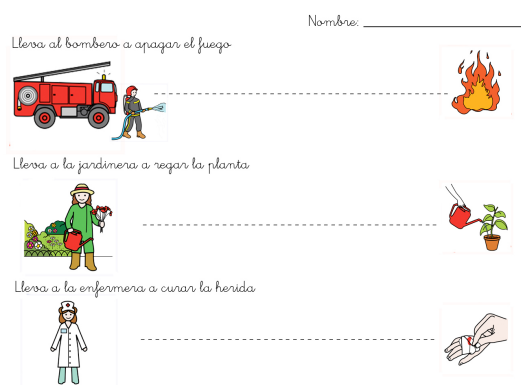


Figura 7. Ficha trazos rectos (sesión 10)

Las tarjetas para el juego propuesto en inglés, se han recuperado de <http://www.fairypoppins.com/wp-content/uploads/2017/04/Community-Helper-Sort-and-Classify.pdf>

Siguiendo el anterior enlace se puede conseguir este recurso.



Figura 8. Cards en inglés

ANEXO 6. Material para el aula: Puzles

Los puzles para la actividad ¡A montar! (sesión 16) son los que se pueden recuperar a través de los siguientes enlaces a páginas web. Se han seleccionado distintos modelos y niveles. El docente puede elegir cuáles son los más convenientes para el aula.

<http://www.preschoolactivities.us/community-helper-puzzle-for-kids/>



Figura 9. Ejemplo de puzle (I)

<http://materialeducativo.org/divertidos-y-educativos-rompecabezas-de-oficios-y-profesiones/>



Figura 10. Ejemplo de puzle (II)

<https://drive.google.com/file/d/oB7HUoDcVrlesMzhNb3BHcHFkYoo/view>

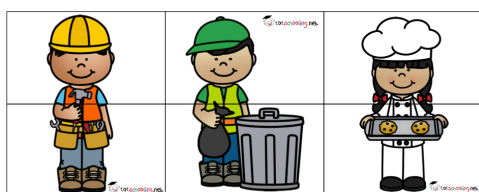


Figura 11. Ejemplo de puzle (III)

No obstante, para mayor comodidad, se pueden obtener todos del siguiente enlace que la autora del presente proyecto ha creado:

https://drive.google.com/drive/folders/oB_CEOrolZ_5ZTVReTVrdm9fM2M?usp=sharing

ANEXO 7. Material para el aula: Cuento

El cuento “Los trabajos de Santiago” está pensado para imprimir cada página en A4 y para posteriormente doblarlo por la mitad y plastificarlo. De esta forma, mientras la maestra lee el cuento (por la parte de detrás), los niños ven los dibujos (el docente los va señalando a la vez).

Se trata de un cuento creado por la autora del proyecto, con imágenes recuperadas de <http://www.mycutegraphics.com> y de google images, y transformadas para su utilización en la historia.



Figura 12. Portada del cuento

En el siguiente enlace se puede acceder al cuento mencionado.

https://drive.google.com/file/d/oB_CeYoRolZ_5Z2NVRUcoWkNsUXM/view?usp=sharing

ANEXO 8. Otros documentos

A continuación se proporciona la plantilla para la creación de la placa de policía siendo decisión del docente el material para su realización aunque se aconseja goma-eva azul y amarilla por su facilidad para el recorte (por parte del docente), pegado y resultado final. El tamaño para el que se ha diseñado es para 10 cm de alto para la plantilla grande, pero el docente decidirá qué tamaño considera adecuado para su realización. La imagen original de la placa de policía ha sido recuperada de: <http://www.mycutegraphics.com/graphics/career/black-white-police-badge.html>

Se puede descargar en el tamaño real a través del siguiente enlace:

https://drive.google.com/file/d/oB_CEYoRolZ_5TEJiMjJSc2dSYlU/view?usp=sharing

La placa de policía una vez montada por los alumnos, debe quedar como se muestra a continuación:



Figura 13. Resultado de la placa de policía

El resultado final de las cámaras de fotos realizadas con cartón será parecido a lo que se muestra a continuación:

Tabla 8. Ejemplos de cámaras de fotografías

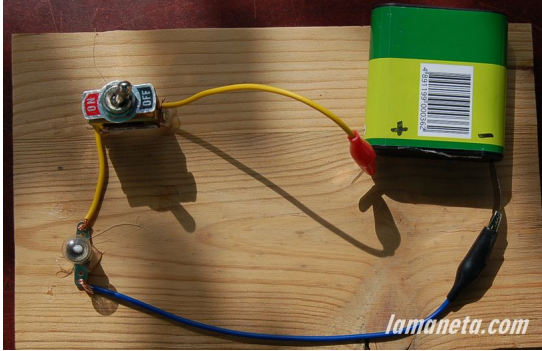
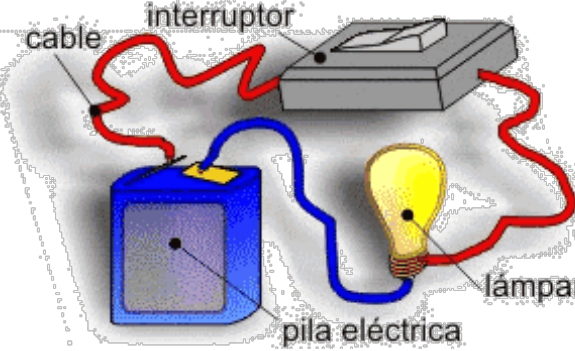
	
Fuente: http://www.pequeocio.com/manualidades-con-carton-reciclando-cajas/	Fuente: http://www.decopeques.com/manualidades-ninos-con-una-caja-de-cerillas/

Elaboración propia, 2017.

El tamaño de la caja para el cuerpo de la cámara determinará el tamaño de la misma, siendo elección el docente.

El circuito eléctrico que debe montar el docente para mostrarlo en la sesión 7 es como los que se ven a continuación:

Tabla 9. Ejemplos de circuitos eléctricos básicos

	
Fuente: http://lamaneta.com/news/blog/2013/10/21/circuito-de-una-pila-de-petaca-interruptor-y-bombilla-1a-parte/	Fuente: http://aula-quinto.blogspot.com.es/2013/02/6-como-hacer-un-circuito-electrico.html

Elaboración propia, 2017

ANEXO 9. Material para el aula: Diploma

Las imágenes para la composición de este diploma han sido recuperadas de:
<https://get.google.com/albumarchive/116719889563485324633/album/AF1QipOG5luLugZjX8hFaxWrRjvMgo5abhVBtbtG4e9l?source=pwa>

El diploma es elaboración propia y se puede obtener a través del enlace que se muestra a continuación:

https://drive.google.com/file/d/oB_CEYoRolZ_5Z3ZrWW1WWkpWSms/view?usp=sharing

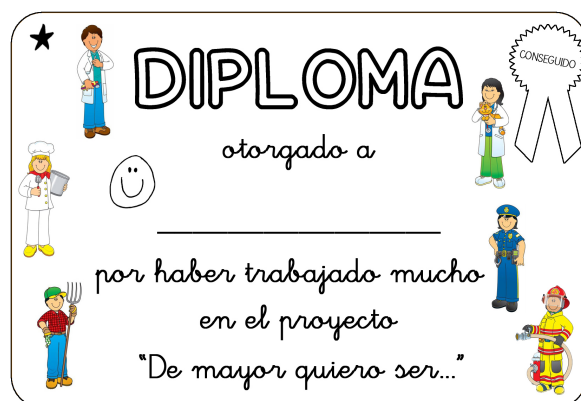


Figura 14. Diploma fin de proyecto

ANEXO 10. Webquest

Como parte del proyecto se incluye la Webquest, que será utilizada por el docente, estando organizados los alumnos en gran grupo, salvo en una actividad que, si es posible, se realizará en el ordenador de manera individual o por parejas.

El enlace de la Webquest que ha creado la autora del proyecto como parte del mismo es el siguiente:

<https://sites.google.com/site/tfgdemayorquieroser/>

¡Bienvenidos!



**Webquest con recursos para complementar el
Trabajo Final de Grado: "De mayor quiero ser..."**

Laura Sánchez Tugores

Figura 15. Portada de la Webquest

A través de esta herramienta se trabajará la presentación de los bits de los oficios, la canción propuesta, la escucha de una historieta, la poesía, las adivinanzas y unos dibujos para pintar online (o en papel).

Antes de empezar cada actividad, a modo de introducción se ha creado un pequeño vídeo con unos personajes que presentan la actividad a realizar, de esta manera resulta más curioso y genera motivación en los alumnos.