

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Proyecto interdisciplinar y
globalizador de
psicomotricidad para segundo
ciclo de Educación Infantil

Trabajo fin de grado presentado por: Belinda Mateo González

Titulación: Grado en Educación Infantil

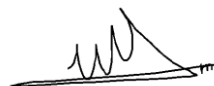
Modalidad: Proyecto educativo de aula

Director: Leandro Álvarez Kurogi

Ciudad: Logroño (La rioja)

21 Julio 2017

Firmado por: Belinda Mateo González



CATEGORÍA TESAURO:

1.2. Organización y planificación de la educación

1.2.4. Planificación educativa.

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) propone la creación de un proyecto educativo, siguiendo las fases del método globalizado de proyectos creado por Kilpatrick y centrándose en la necesidad de movimiento de los niños. En base a ello, el marco teórico hace un recorrido por los dos bloques más significativos del proyecto: psicomotricidad y enfoque globalizador; desglosándolos individualmente y mostrándose sus elementos para terminar engarzándolos, sin perder de vista la legislación correspondiente, y plasmarlos en las actividades propuestas.

A través de este proyecto se pretende motivar a los alumnos para que sean sujetos activos de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de responsabilidades y la adaptación a la vida real, partiendo en todo momento de los intereses y necesidades de ellos; de este modo, se favorece el aprendizaje significativo.

En conclusión, la elaboración de este proyecto pretende ayudarles a desarrollarse de manera integral de una forma lúdica y activa.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, Psicomotricidad, Enfoque globalizador, Método por proyectos, Aprendizaje significativo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	7
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1 LA PSICOMOTRICIDAD	8
3.1.1 Historia y evolución de la psicomotricidad	8
3.1.2. Elementos del esquema corporal	9
3.2. ENFOQUE GLOBALIZADOR.....	10
3.2.1. Principales métodos globalizados	12
3.2.2. El proyecto Globalizador de Psicomotricidad.....	13
3.3. MARCO LEGISLATIVO	13
4. PROPUESTA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EN EL AULA.....	14
4.1. JUSTIFICACIÓN	14
4.2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	15
4.3. TEMPORALIZACIÓN.....	16
4.4. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	17
4.5. OBJETIVOS DEL PROYECTO	17
4.5.1. Objetivo general.....	17
4.5.2. Objetivos específicos.....	18
4.6. CONTENIDOS DEL PROYECTO.....	18
4.7. METODOLOGÍA	19
4.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	19
4.9. RECURSOS Y ESPACIOS.....	20
4.10. ACTIVIDADES DEL PROYECTO	20
4.11. EVALUACIÓN	33
5. CONCLUSIONES.....	34
6. CONSIDERACIONES FINALES	35
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
7.1 BIBLIOGRAFÍA.....	39
8. ANEXOS	40

ANEXO I. Canción de buenos días	40
ANEXO II. Canciones de asamblea	40
ANEXO III. Figura urna	41
ANEXO IV. Vídeo baile Viana	41
ANEXO V. Cuento motor	42
ANEXO VI. Instrumentos musicales	43
ANEXO VII. Disfraz de mago	43
ANEXO VIII. Trucos de magia	44
ANEXO IX. Nota de Rasputín	45
ANEXO X. Cuento “la varita gastada”	46
ANEXO XI. Carta de Faustino, el peregrino	47
ANEXO XII. Vídeo encierro de la trashumancia	47
ANEXO XIII. Canción “así caminan”	47
ANEXO XIV. Pregón de fiestas	47
ANEXO XV. Tarjeta de votación	47
ANEXO XVI. Rúbrica de evaluación	48
ANEXO XVII. Leyenda niveles de conceción	50
ANEXO XVIII. Tarjeta de evaluación de los alumnos	51
ANEXO XIX. Evaluación inicial	52

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Cronograma	16
Cuadro 2. Sesión 1.....	20
Cuadro 3. Sesión 2	21
Cuadro 4. Sesión 3	22
Cuadro 5. Sesión 4	23
Cuadro 6. Sesión 5	23
Cuadro 7. Sesión 6.....	24
Cuadro 8. Sesión 7 y 8.....	25
Cuadro 9. Sesión 9	26
Cuadro 10. Sesión 10.....	26
Cuadro 11. Sesión 11	27
Cuadro 12. Sesión 12	28
Cuadro 13. Sesión 13	28
Cuadro 14. Sesión 14.....	29
Cuadro 15. Sesión 15	29
Cuadro 16. Sesión 16	30
Cuadro 17. Sesión 17.....	30
Cuadro 18. Sesión 18.....	31
Cuadro 19. Sesión 19.....	32
Cuadro 20. Sesión 20.....	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Cono del aprendizaje de Edgar Dale	11
--	----

1. INTRODUCCIÓN

La educación es imprescindible para que se produzca el progreso de una sociedad; por ello, debemos prestarle la atención que se merece e intentar que sea la más completa posible. Cabe destacar que la misma ha estado presente en todas las sociedades a lo largo de los tiempos y, por muy primitivas que fuesen, en cada una de ellas encontramos una educación que ha ido formando al hombre de una u otra manera (Rodríguez, 2010). En este sentido, ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, desde una educación doméstica en las culturas Greco-romanas, sobre la cual nos comenta De Vicente (2001) que “la familia es el pilar sobre el que se sostiene la antigua educación romana” (p.15), pasando por una educación dividida por clases sociales en la Edad Media, hasta la actualidad donde se realiza generalmente en instituciones.

Antiguamente no se prestaba mucha atención educativa a los niños pequeños, por eso, cuando hablamos de Educación Infantil, que es la que nos compete, debemos tener en cuenta lo que nos comenta el Ministerio de Educación Nacional de Bogotá (2009): “Jan Amos Comenio (1592-1670), considerado como el precursor del pensamiento pedagógico moderno. Fue él quien propuso un sistema de enseñanza articulado [...], denominado escuela materna (entre los 0 a los 6 años)”. A partir de Comenio se fueron creando diversas escuelas y corrientes pedagógicas, algunas todavía vigentes. De este modo, en un principio, la Educación Infantil se limitaba a satisfacer las necesidades fisiológicas de los pequeños, es decir, era únicamente asistencial. Por ello, podemos afirmar, como nos aporta Gutiez (1995), que actualmente la Educación Infantil, a través de su programa educativo, pretende superar el modelo asistencial que se ha venido utilizando para toda esta etapa educativa.

Acercándonos más a la actualidad, en España predominaba una educación asistencial similar a la citada anteriormente, hasta la llegada de la Ley General de Educación (1970), que en sus artículos 13 y 14 contempla la educación preescolar como una etapa educativa dividida a su vez en dos etapas: Jardín de Infancia (2 y 3 años) y Escuela de Párvulos (4 y 5 años), cuyo objetivo es el desarrollo armónico del niño a través de juegos, actividades del lenguaje,...

En el presente, según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) y la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), la Educación Infantil es considerada como una etapa educativa con identidad propia, que también se divide en dos etapas, denominadas ciclos.

La evolución de la educación está íntimamente condicionada por los cambios que se producen en la sociedad, por ello la llegada de la era tecnológica ha hecho que los niños pasen de un estado de actividad continuo a uno mucho más sedentario, ya que sus hábitos lúdicos han cambiado, así, las metodologías de los centros educativos también se están modificando y ahora optan por una educación *paidocéntrica*, donde priman los intereses del niño y la satisfacción de sus necesidades. De esta idea parte la necesidad de la realización de este proyecto, puesto que

hemos observado la imperiosa necesidad de movimiento de los niños para su bienestar físico, psíquico y afectivo-social, debido a que según Piaget (1936), el movimiento proporciona a los alumnos la capacidad de pensar, actuar, reflexionar y resolver los conflictos que se le plantean. Así mismo, a nivel personal hemos detectado que algunos niños no se llegan a adaptar bien a las metodologías en las que predomina el sedentarismo, donde la mayor parte de las actividades consisten en la realización de fichas donde prima exclusivamente el desarrollo de la motricidad fina. De hecho, hemos podido constatar esta información dado que algunos niños de nuestro entorno se encuentran en esta situación, concretamente el hijo de la autora de este TFG, de 5 años. Por todo lo comentado anteriormente, con esta propuesta de proyecto pretendemos paliar esas carencias que se están produciendo en nuestros pequeños, ya que se trata de un proyecto globalizador cuyo eje principal es la psicomotricidad, a partir de la cual se van a ir adquiriendo los contenidos de esta etapa educativa, siempre dentro de una metodología en la que prime lo lúdico y el movimiento. Por lo tanto, es muy motivadora e incentivadora para que se produzca el aprendizaje, pues como dice Lois (2010), el movimiento nos dota de una serie de experiencias que van forjando estructuras cerebrales que permiten a los alumnos aprender, no solo del ambiente y las personas que les rodean, sino también de sí mismos.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

En este trabajo, nos fijamos como objetivo general elaborar un proyecto interdisciplinar y globalizador basado en la psicomotricidad para alumnos del 2º curso del segundo ciclo de Educación Infantil, con el fin de potenciar su desarrollo integral.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los siguientes objetivos son aquellos que nos van a facilitar la consecución del objetivo general:

- Analizar las características de los elementos del esquema corporal.
- Ahondar en el conocimiento de los métodos globalizados.
- Proponer actividades que nos permitan desarrollar sus habilidades motrices.
- Fomentar una metodología centrada en el movimiento.
- Conocer a los alumnos, su entorno y sus necesidades con el fin de elaborar este proyecto.
- Crear actividades que potencien la iniciativa y ayuden a dar rienda suelta a su creatividad.
- Profundizar en las características y peculiaridades de los niños de 4-5 años.

3. MARCO TEÓRICO

Como comienzo de este apartado, consideramos muy importante evidenciar ciertos conceptos; así, vamos a dividir este punto en cinco subapartados que nos harán un recorrido por los diferentes contenidos que vamos a trabajar en el proyecto. Comenzaremos desde lo más general -la psicomotricidad-, hasta llegar a lo más concreto -el proyecto globalizador de psicomotricidad-, en el que se basa todo nuestro trabajo.

3.1 LA PSICOMOTRICIDAD

Toda conducta humana es psicomotriz, lo que nos lleva en primer lugar a referirnos al concepto psicomotricidad, que según nos indica la Real Academia Española (2017), proviene “de psico- y motricidad”, es decir, relaciona lo psíquico (que incluye tanto lo cognitivo como afectivo) con el movimiento.

3.1.1 Historia y evolución de la psicomotricidad

Diversos autores han comentado a lo largo de los tiempos acerca del término psicomotricidad: de acuerdo con Antoraz y Villalba (2010), Dupré, en 1920, fue el primero en utilizar este término, al realizar estudios sobre la debilidad mental y motriz, aunque como dice Berruezo (2006) “el verdadero padre de la idea de la psicomotricidad es Wallon y la fecha de arranque de la psicomotricidad que deberíamos considerar como tal es la publicación de su obra *L'Enfant turbulent* -el niño agitado- en 1925” (p.25). Este precursor de la psicomotricidad pensaba que el desarrollo psicológico nos ayudaba a autorregularnos a nivel motórico. Por lo tanto, Maldonado (2008) indica que “supuso el punto de partida de esa noción fundamental de la unidad funcional en la que el psiquismo y la motricidad representan la expresión de relaciones entre el ser humano y el medio ambiente”.

Posteriormente, otros autores como Ajuriaguerra se dedican a perfeccionar la obra de Wallon utilizando como eje principal las posibilidades terapéuticas del juego (Maldonado, 2008). Concretamente este autor se centra en la reeducación psicomotriz, poniendo especial interés en la relajación, a través de la cual llegamos a la regulación corporal. Otros autores muy importantes en lo concerniente a la psicomotricidad son Lapiere y Acouturier (1977), ya que consideran el movimiento como la forma más natural de comunicación no verbal, “esto puede llevarse a cabo solamente a través de una vivencia en donde la dimensión afectiva real, profunda y espontánea no queda excluida”. Otra aportación a destacar es la de Picq y Vayer (1977), que nos comentan que la psicomotricidad es una acción educativa global que ayuda a mejorar el comportamiento del niño. Para ello, estos autores crearon una serie de exámenes psicomotrices que nos proporcionan información sobre las características y necesidades de los niños.

Posteriormente, Bernaldo de Quirós (2012) comenta que la psicomotricidad considera al ser humano como un todo que busca el desarrollo de las capacidades afectivo-sociales, motrices y psíquicas. Es decir, persigue alcanzar el desarrollo integral del hombre partiendo de la globalidad.

3.1.2. Elementos del esquema corporal

La psicomotricidad está muy relacionada con el esquema corporal, por lo que es necesario profundizar en este concepto. Según Battán (2013), el esquema corporal “se reserva para el conjunto de procesos sensoriales y motrices que regulan la postura y también nuestros movimientos” (p.4). Es decir, es la imagen mental que cada uno de nosotros tiene de sí mismo en relación con el mundo que nos rodea, nos ayuda a relacionarnos con el entorno y a desarrollarnos como personas. Se compone de estos elementos que pasamos a explicar:

- **Control respiratorio:** como su propio nombre indica, se basa en el control de la respiración, que es un acto motor automatizado, generalmente es voluntario, aunque en algunas ocasiones se da de manera involuntaria, provocando hiperventilación o hipoventilación. De acuerdo con Berruezo (2000), la respiración está presente en cualquier actividad del ser humano, bien de forma consciente o bien de forma inconsciente. Lo que nos lleva a poder utilizarla para favorecer la ejecución de las tareas, por consiguiente, debemos incluir el control respiratorio dentro de la planificación psicomotriz. Es muy importante controlarlo para evitar que el niño al realizar cualquier ejercicio motórico padezca fatiga o náuseas. Además, que un correcto control respiratorio favorece el desarrollo del lenguaje.
- **Control tónico:** es aquel relacionado con la actividad muscular, consiste en la tensión o inhibición de ciertos músculos. Se inicia, como nos aportan Ajuriaguerra y Marcelli (1996), desde el nacimiento, donde se origina el intercambio corporal de emociones entre la madre y el bebé que se expresan a través de la tensión y distensión muscular produciendo lo que denominan el diálogo tónico. Este control es muy importante puesto que sin él sería prácticamente imposible realizar cualquier movimiento, tanto voluntaria como involuntariamente. Para los movimientos voluntarios se requiere un aprendizaje, que se produce a través de la manipulación y la actividad motriz. Además de estar muy unido al desarrollo cognitivo, también está íntimamente relacionado con la capacidad de atención y de percepción.
- **Control postural:** la postura son las diferentes posiciones que realizamos con nuestro cuerpo. Uno de los principales elementos de este tipo de control es el equilibrio, que es el que nos ayuda a mantenernos en una posición u otra. Está muy relacionado con la percepción espacio-temporal. García y Fernández (2002) consideran que “el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y eje de gravedad”.

- **Coordinación psicomotriz:** consiste en la utilización simultánea de varios músculos, para conseguir un objetivo. Este elemento depende en gran medida del momento evolutivo de cada sujeto, puesto que, si no ha alcanzado el nivel de madurez, será imposible que se produzca la coordinación. Según comentan Castañer y Camerino (1991) “la capacidad coordinativa [...] Refuerza ciertos factores de ejecución: agilidad y vivacidad en la acción, y fomenta el carácter dinámico de la motricidad infantil.”
Generalmente, distinguimos dos tipos de coordinación: la coordinación dinámica general, comúnmente denominada psicomotricidad gruesa y la coordinación dinámica segmentaria, también llamada psicomotricidad fina.
- **Lateralidad:** se puede definir como la predominancia de una parte del cuerpo sobre la otra y está relacionada con la dominancia hemisférica del cerebro. El proceso de lateralización, a través del cual se adquiere esta preferencia, no termina de completarse hasta los cinco o siete años, cuando según Berruezo (2000) “se produce la afirmación definitiva de la lateralidad con la adquisición y dominio de las nociones de derecha e izquierda” (p.22). Debemos prestar especial atención a este proceso, puesto que una lateralidad mal definida puede provocar entre otros, problemas de orientación espacial, problemas de lectoescritura, etc.
- **Estructuración espacio-temporal:** según Trigueros y Rivera (1991) “La temporalidad y la espacialidad se coordinan dando lugar a la organización espacio-temporal y se trata de un todo indivisible ya que todas las acciones se dan en un tiempo y lugar determinado”. Es decir, la estructuración espacial es la percepción de los movimientos y posturas de nuestro cuerpo en el tiempo y el espacio. Esta doble dimensión es muy importante puesto que todos los movimientos corporales que realizamos se producen en un espacio y durante un tiempo determinado, lo que influye directamente con el desarrollo de la motricidad. Sin embargo, cabe destacar que el aprendizaje de esta doble dimensión se realiza por separado, produciéndose en primer lugar la estructuración espacial, ya que la temporal es mucho más abstracta y complicada de comprender, como consideran González et al (2008), quienes aportan desde el punto de vista educativo que las percepciones temporales son más difíciles de alcanzar debido a su alto nivel de abstracción. Para que se produzca ese desarrollo, es imprescindible que se tenga un control del esquema corporal, ya que para reconocer ciertos conceptos espaciales primero han de comprenderse con el propio cuerpo.

3.2. ENFOQUE GLOBALIZADOR

El objetivo principal de la Educación Infantil es conseguir el desarrollo integral del alumno y, dado que los problemas a los que se van a enfrentar los niños a lo largo de sus vidas son de carácter global, debemos tener muy en cuenta el enfoque globalizador a la hora de seleccionar la metodología. De hecho, nos viene dado por la normativa vigente, ya que como nos marca el artículo

14.4 de la LOE: “los contenidos educativos de la Educación Infantil [...] se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños.”

Para comprender la importancia del enfoque globalizador, debemos reflexionar acerca de los diferentes enfoques que se utilizaban o se emplean en educación. Antiguamente primaba el aprendizaje memorístico, en el cual de manera repetitiva los alumnos iban recordando nombres, fechas, obras, etc. El principal objetivo de este tipo de aprendizaje consiste en acumular el mayor número de conceptos posible y está caracterizado por el maestro como un mero transmisor de conocimientos, utilizando la repetición como proceso de aprendizaje. En este modo de enseñanza, también conocido como enseñanza tradicional, los alumnos tienen una actitud totalmente pasiva, únicamente se limitan a escuchar y reproducir los conocimientos que se les están impartiendo, por lo que su motivación es nula. Diversos estudios hablan de la ineficacia de la utilización exclusiva de este tipo de aprendizaje, puesto que los conocimientos adquiridos por este proceso se suelen olvidar rápidamente. De hecho, según el cono del aprendizaje de Edgar Dale reflejado por Sempere y Rodríguez (2015) -véase figura 1- tendemos a recordar durante más tiempo aquellas cosas que hemos vivenciado, es decir, aquellas en las que el sujeto tiene una actitud activa.

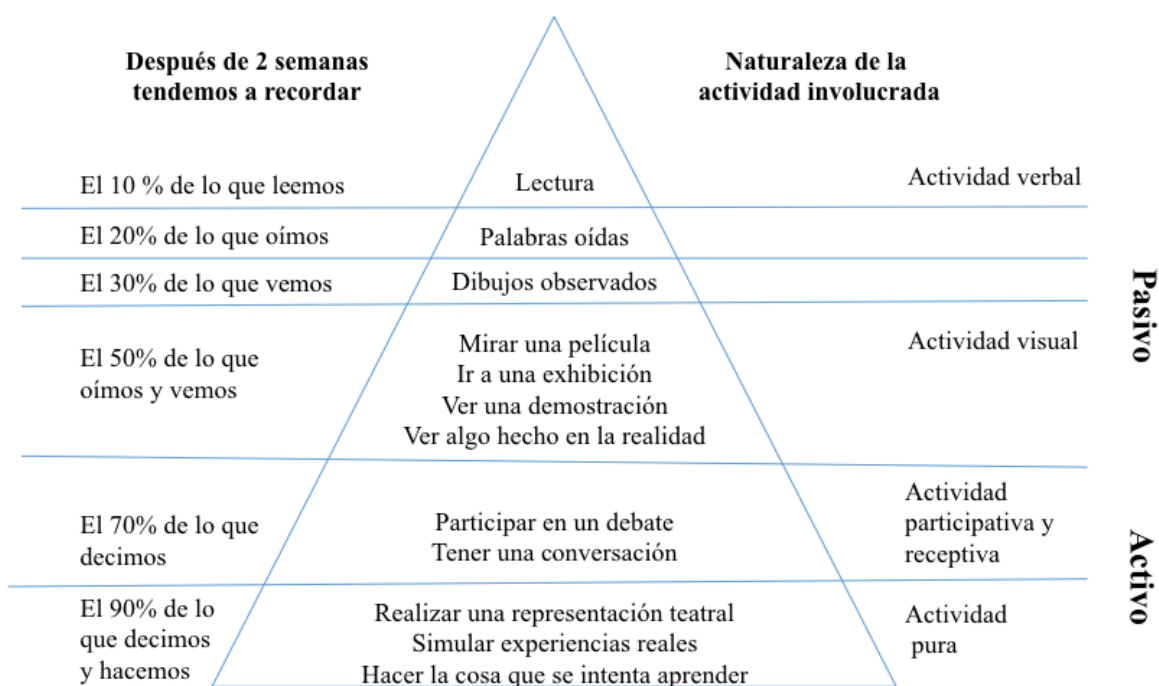


Figura 1. Cono del aprendizaje de Edgar Dale (Sempere y Rodríguez, 2015)

Gracias a este tipo de estudios, actualmente se opta por metodologías más participativas, de tal manera que se consiga un aprendizaje significativo basado en aportar coherencia, dar significado, a lo aprendido en cuanto a que se pueda utilizar en la vida real, integrando los conocimientos nuevos a los preexistentes. Como nos expone Coll (1997), el aprendizaje significativo requiere que el alumno participe activamente de él, estableciendo relaciones entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognitiva. Este tipo de aprendizaje es el que se busca desde el enfoque globalizador, que, según Machado (2007) se

puede definir como “la forma de organizar los conocimientos y experiencias según características, intereses y motivaciones del niño-a” (p.2). En base a lo anterior, podemos afirmar que el enfoque globalizador permite a los alumnos aprender de forma significativa, de manera que esos aprendizajes sean más duraderos.

En las metodologías globalizadas, el aprendizaje parte de una serie de disciplinas o conceptos convencionales, pero su objetivo principal consiste en conseguir adquirir unos conocimientos en función de los intereses y preocupaciones de los niños. Estas metodologías se fijan más en el proceso que se sigue para adquirir ciertos conocimientos que en el resultado de estos, lo que nos lleva a una afirmación de Zabala (1989) en la que afirma que la perspectiva globalizadora va más allá de una técnica didáctica, considerándola como una actitud del docente ante el proceso de enseñanza. En este enfoque, los alumnos van adquiriendo responsabilidad, confianza y autonomía, a la vez que se van sintiendo profundamente motivados gracias a que este tipo de metodologías les dan la oportunidad de ser los protagonistas de su aprendizaje.

3.2.1. Principales métodos globalizados

Estos métodos que vamos a comentar a continuación no parten de ninguna disciplina concreta, sino más bien de todo aquello que favorece el desarrollo óptimo de los alumnos. Existen multitud de métodos globalizados, de los cuales vamos a revisar únicamente los más representativos.

- **Centros de Interés:** fueron creados por Decroly, este método nos propone que los aprendizajes deben surgir a partir de un núcleo temático que despierte el interés de los alumnos, capaz de integrar en sí mismo todos los contenidos que deseamos desarrollar, favoreciendo así la motivación y por consiguiente el aprendizaje significativo. Según Requena y Sainz de Vicuña (2010) este tipo de método se crea de acuerdo a los intereses del niño y a su entorno, a partir de los cuales generan unos conocimientos relacionados con el mundo real. Es decir, es un método que respeta el nivel madurativo de los niños y tiene muy en cuenta sus aficiones e intereses, puesto que a través ellos adquieren conocimientos que les ayudan a desenvolverse en el mundo real.
- **Proyectos de trabajo:** el mayor promotor de este método es Kilpatrick, aunque como apunta Zabala (1999) “Kilpatrick fue el realizador práctico y el divulgador de las ideas de su maestro Dewey” (p.166). Este método consiste fundamentalmente en la realización de un proyecto elegido por los alumnos, que persigue una enseñanza para la vida real. Su realización va unida a la toma de responsabilidad en donde dichos estudiantes deberán ir resolviendo los problemas que se les planteen, elaborando instrumentos, trabajando de forma cooperativa, etc. Además, se realizará teniendo siempre en cuenta sus motivaciones para que les resulte más atractivo.
- **Método de investigación del medio:** este método consiste en llevar la formulación del método científico al aprendizaje en las aulas. Ciari (1971) señala que el aprendizaje

científico se basa en las conexiones que se dan entre diferentes elementos, se da una comprensión entre todos los fenómenos del universo y no en los objetos como tal. Por ello, este método utiliza el medio para investigar esas relaciones entre las cosas, resolver problemas, responder posibles dudas que se plantean e intenta llegar a través del método científico a un aprendizaje para la vida real.

- **Proyectos de trabajo global:** según Zabala (1999), este método consiste en que los alumnos seleccionen un tema y a partir de él se elabora un dossier como resultado de la investigación personal o en equipo que se realice. En este tipo de método se fomenta la participación colectiva, ya que suele dividirse a los alumnos en grupos para que cada uno vaya trabajando un aspecto del tema seleccionado, que posteriormente se pondrá en común y se plasmará en el dossier. Además, se puede trabajar tanto desde el centro escolar como pidiendo la colaboración de las familias, de este modo se potencia la participación activa no solo de los alumnos sino de toda la comunidad educativa.

3.2.2. El proyecto Globalizador de Psicomotricidad

Para la realización de este trabajo, hemos optado por la innovación mediante un proyecto globalizado basándonos en el método de Kilpatrick, cuya base principal sea la psicomotricidad, respetando el ritmo de cada uno de los niños y haciéndonos eco de la indudable necesidad de movimiento que estos tienen. De este modo, se fomentará la motivación de los alumnos y, por lo tanto, las expectativas de aprendizaje serán mayores como bien comentan Beltrán y Bueno (1995) al aportar que “la motivación es un factor esencial de todo aprendizaje” (p.6).

Nuestro proyecto pretende acercar a todos los alumnos a un desarrollo óptimo, puesto que con él se van a trabajar todas las áreas de conocimiento de Educación Infantil desde una base en la que prima el movimiento y el juego, dos de los pilares esenciales que un niño necesita para lograr que se dé un aprendizaje significativo a la vez que disfrutan de las actividades.

3.3. MARCO LEGISLATIVO

Este proyecto está enfocado para la primera etapa educativa, la Educación Infantil, concretamente para el segundo ciclo, dirigido para niños entre 3 y 6 años. Según la LOE, en este “ciclo se fomentará una primera aproximación a la lecto-escritura, a la iniciación en habilidades lógico-matemáticas, a una lengua extranjera, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación y al conocimiento de los diferentes lenguajes artísticos” (p.11). Debido a ello, nuestra propuesta de proyecto pretende abarcar todas estas competencias para que los niños vayan desarrollándose de una manera integral a través de un método globalizado, el cual está basado en lo que se expone en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil (Orden ECI), que en su artículo 13.2 comenta que “la programación de dichas actividades respetará el carácter globalizador de la

propuesta pedagógica, la distribución integrada de las áreas y los ritmos de actividad y descanso de niños y niñas” (p.3).

Este método que vamos a utilizar tiene como punto de unión la psicomotricidad, ya que, además de paliar las necesidades de movimiento de los niños, se encuentra incluida dentro del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, que es el que nos marca las pautas del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El centro seleccionado para llevar a cabo este proyecto está ubicado en la Comunidad Foral de Navarra y según el artículo 5 del Decreto Foral 23/2007, de 19 de marzo, por el que se establece el currículo de las enseñanzas del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Foral de Navarra, los contenidos están divididos en tres áreas de conocimiento: conocimiento de sí mismo y autonomía personal; conocimiento del entorno; y lenguajes: comunicación y representación. Y las metodologías de trabajo se basarán en vivencias, actividades y juegos para potenciar así su autoestima e integración social.

En conclusión, de esta revisión legislativa consideramos que tanto las leyes estatales como provinciales nos indican que para que un alumno logre desarrollarse íntegramente y aprender, debemos potenciar de manera global la adquisición de conocimientos en las tres áreas a través de la exploración, indagación y el juego; para ello, haremos uso de la psicomotricidad en todas y cada una de las actividades propuestas.

4. PROPUESTA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EN EL AULA

4.1. JUSTIFICACIÓN

Los cambios sociales que se están produciendo en nuestra sociedad implican una modificación sustancial de los hábitos lúdicos de los niños. Actualmente se decantan más por la utilización de los aparatos tecnológicos que tengan a su alcance que por actividades que impliquen la movilidad del cuerpo. Lo que nos lleva a que un porcentaje bastante elevado de los niños en edad escolar padezcan sobrepeso llegando incluso a la obesidad. Según la Organización Mundial de la Salud (2017), “La obesidad infantil es uno de los problemas de salud pública más graves del siglo XXI [...] en 2010 hay 42 millones de niños con sobrepeso en todo el mundo, de los que cerca de 35 millones viven en países en desarrollo.” Además, también debemos destacar la importancia que tiene la psicomotricidad para el desarrollo integral de los niños como afirman García Núñez y Berruezo (2007) al comentar que la psicomotricidad es una técnica educativa que utiliza el movimiento para lograr un desarrollo global del niño.

Así, también es importante hacer hincapié en que la Educación Infantil debe seguir una serie principios, entre ellos el de Globalización, al respecto, Zabalza (1996) expone que debemos considerar la escolaridad como un proceso global y continuado, a través del cual los niños van creciendo y educándose. Por ello consideramos vital que los niños aprendan de un modo globalizado. En concreto, en nuestra propuesta de proyecto optamos por la innovación en la

aplicación práctica del modelo metodológico que propone Kilpatrick, trabajo por proyectos, en el cual los alumnos son los protagonistas, son los encargados de seleccionar el tema o proyecto a realizar, seleccionar los materiales, la organización, la temporalización,... Todo ello partiendo, como propone Tobón (2006), desde ambientes que tengan sentido para los alumnos, que promuevan el aprendizaje significativo. Esta metodología está muy valorada en la Educación Infantil, ya que a través de ella los niños adquieren autonomía, desarrollan la creatividad... Es decir, adquieren conocimientos que les serán útiles para la vida real.

Por lo tanto, observando la necesidad indiscutible de movimiento de los niños y valorando la importancia de una metodología globalizadora, hemos decidido realizar una fusión entre el enfoque globalizador y la psicomotricidad. De manera que los alumnos vayan desarrollándose íntegramente a través del movimiento, con actividades divertidas y motivadoras en las que ellos se sientan los protagonistas de su aprendizaje.

4.2. CONTEXTUALIZACIÓN

Nuestra propuesta de proyecto está pensada para el Colegio de Educación Infantil y Primaria Ricardo Campano, situado en Viana, un pequeño pueblo de Navarra de unos 4.000 habitantes, aunque también acoge niños de localidades limítrofes más pequeñas. Se trata de poblaciones que en su gran mayoría son agrícolas, generalmente dedicadas al cultivo de la vid. Viana, sin embargo, a pesar de tener un gran porcentaje de su economía dedicado al cultivo de la vid y diversos cereales, tiene una predominancia industrial ya que coexisten en ella varias empresas multinacionales, además de pequeñas y medianas empresas (PYME).

El centro Ricardo Campano es una escuela pública con dos líneas por curso. Es el único centro público del pueblo, por lo que el nivel socioeconómico de los alumnos es medio. A él acuden tanto alumnos de familias acomodadas, como alumnos de colectivos en riesgos de exclusión social. Hemos seleccionado este centro debido a que una de las peculiaridades que tiene es, que aboga por la enseñanza globalizada a través de proyectos educativos, lo que nos favorece para la puesta en práctica de nuestro proyecto. Sus instalaciones también son muy propicias para las actividades que vamos a realizar, ya que disponen de aulas bastante amplias y un patio con zona ajardinada, zona de juegos con columpios, canchas de básquet y de fútbol, un huerto escolar y un gallinero. Además, para los días que las inclemencias del tiempo no permitan realizar actividades en el exterior, cuentan también con acceso al polideportivo municipal.

Nuestra propuesta, al tratarse de un proyecto globalizador de psicomotricidad, podría llevarse a cabo en cualquiera de los tres cursos de Educación Infantil, puesto que, para todos los niños de 3 a 6 años el movimiento es su modo de expresión, de aprendizaje, de descubrimiento, ... Es decir, el movimiento favorece el desarrollo integral de los niños. Aun pudiendo utilizarse para cualquier curso de Educación Infantil, hemos concretado nuestra propuesta orientándola al segundo curso, ya que las actividades que planteamos en este proyecto requieren de ciertas habilidades y destrezas que los niños más pequeños todavía no tienen adquiridas. Consideramos a

su vez que, con unas pequeñas modificaciones que hagan las actividades más sencillas o más complejas según se precise, se podrían extrapolar a cualquier curso de Educación Infantil.

Este segundo curso está compuesto por 32 niños divididos en dos aulas de 16 alumnos cada una. En ninguna de ellas hay niños con necesidades educativas especiales, aunque sí se aprecia bastante diferencia en los niveles de maduración. Lo que puede deberse a que, a pesar de ser del mismo año de nacimiento, la diferencia de meses entre ellos es muy grande, ya que la mayoría de los alumnos son nacidos en el primer trimestre del año, 17 niños y 8 niños pertenecen al último trimestre del año.

4.3. TEMPORALIZACIÓN

Hemos decidido temporalizar este proyecto en el tercer trimestre del curso escolar, ya que es una época muy propicia para realizar salidas y actividades en el exterior, aunque la idea principal sería extrapolarlo al curso completo utilizando otras actividades similares que vayan cumpliendo los objetivos que nos planteemos.

Debido a la extensión de las sesiones, hemos decidido realizar una propuesta de proyecto basada en dos semanas, el equivalente a 10 días lectivos consecutivos -de lunes a viernes-, en los que realizaremos dos sesiones diarias: una de 90 minutos y la otra de 135 minutos aproximadamente. Cada sesión se compone de diversas actividades que engloban contenidos globalizados que favorezcan la consecución de los objetivos propuestos. Estas sesiones están divididas por el recreo y las asignaturas optativas.

El horario general del centro es en jornada continuada, de 8:45 a 13:45, y para nuestro proyecto utilizaremos el horario real de dicho curso. También debemos tener en cuenta que en determinadas horas los alumnos se dividen para realizar dos asignaturas optativas que son lengua vasca, con cuatro horas semanales los lunes, martes, jueves y viernes en horario de 10:15 a 11:00 y religión, con una hora semanal el miércoles a la misma hora que la otra optativa. De manera que nuestro horario queda tal y como se observa en el cuadro siguiente:

Cuadro 1. Cronograma

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:45- 9:30	Sesión proyecto	Sesión proyecto	Sesión proyecto	Sesión proyecto	Sesión proyecto
9:30-10:15			Religión		Lengua Vasca
10:15-11:00	Lengua Vasca				Lengua Vasca
11:00-11:30	RECREO				
11:30-12:15	Sesión proyecto	Lengua Vasca	Sesión proyecto	Lengua Vasca	Sesión proyecto
12:15-13:00		Sesión proyecto		Sesión proyecto	
13:00-13:45		Sesión proyecto		Sesión proyecto	

Elaboración propia

4.4. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Según el Proyecto de Definición y Selección de Competencias (DeSeCo) de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2003), las competencias clave suponen algo más que unos contenidos o habilidades, las considera como la combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otra serie de componentes que buscan el desarrollo del individuo.

La LOMCE, recogiendo las recomendaciones del Parlamento Europeo, considera las competencias clave como una necesidad que se ha de abordar de una forma transversal, que según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, son “condición indispensable para lograr que los individuos alcancen el pleno desarrollo personal, social y profesional”.

Por todo ello debemos tener muy presentes las competencias clave y en qué consisten, según la LOMCE estas son: comunicación lingüística; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprender a aprender; competencias sociales y cívicas; sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; conciencia y expresiones culturales. Aunque la legislación actual en cuanto a Educación Infantil se refiere, no prevea que estas se trabajen como tal. Sin embargo, es muy beneficioso para los alumnos que se tengan muy en cuenta y se inicien en esta etapa educativa ya que fomentan el desarrollo integral de las personas a través de la transversalidad, ayudándoles a desenvolverse más autónomamente integrando sus contenidos de una manera global.

Nuestro innovador proyecto contribuye al descubrimiento de los contenidos de las competencias clave. Ya que engloba, de algún modo, todas ellas en las diversas actividades que se realizan. Con esta toma de contacto los alumnos irán desarrollando diferentes habilidades y destrezas que forjarán las bases de las posteriores etapas educativas a las que se deben enfrentar a lo largo de sus vidas.

4.5. OBJETIVOS DEL PROYECTO

4.5.1. Objetivo general

Los objetivos que pretendemos alcanzar con el desarrollo de nuestro proyecto están en consonancia con los que nos propone la normativa vigente, el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil y con el Decreto Foral 23/2007, de 19 de marzo, por el que se establece el currículo de las enseñanzas del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Foral de Navarra, y están totalmente relacionados con los contenidos educativos que proponemos para este proyecto. Por ello, nos planteamos como objetivo general el siguiente:

- Potenciar el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social, de los alumnos a partir del movimiento, ofreciendo alternativas novedosas que faciliten el aprendizaje significativo de los alumnos y el perfeccionamiento de destrezas y habilidades que sirvan de base para la posterior adquisición de las competencias clave en futuras etapas educativas.

4.5.2. Objetivos específicos

En este proyecto se trabajan las tres áreas de conocimiento por las que se rige la Educación Infantil, de este modo, los objetivos que vamos a exponer a continuación los presentaremos divididos en estas áreas:

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Fomentar el desarrollo de la autonomía personal y la autoestima de los alumnos, aprendiendo a ser responsables de su propio aprendizaje.
- Descubrir las diferentes posibilidades corporales tanto si se encuentra en movimiento como si permanece estático.
- Potenciar la adquisición de habilidades sociales, a través del respeto y del trabajo cooperativo.
- Experimentar con ritmos y movimientos que fomenten la coordinación de los diferentes segmentos corporales.

Conocimiento del entorno

- Identificar las características de los diferentes entornos en los que se encuentra el niño.
- Iniciar el desarrollo de habilidades relacionadas con la orientación espacial, las cantidades y los números de un modo transversal.
- Aplicar las nuevas tecnologías de un modo dinámico en el que el alumno es un sujeto activo del aprendizaje.

Lenguajes: comunicación y representación

- Expresar sus sentimientos y emociones de manera creativa y espontánea.
- Realizar juegos y actividades que potencien la motivación por la lectoescritura.
- Conocer la existencia de otras lenguas y su aplicación en la vida real.

4.6. CONTENIDOS DEL PROYECTO

Tal y como se ha explicado en el subapartado relativo a los objetivos, para los contenidos también hemos partido de la legislación vigente, el Real Decreto 1630/2006 y el Decreto Foral 23/2007, concretamente en su artículo 6.4 donde se expone que los contenidos deben trabajarse a través de actividades globalizadas que sean significativas e interesantes para los alumnos. Estos contenidos educativos que presentamos a continuación están divididos en las tres áreas de conocimiento marcadas por estas leyes, que son:

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Desarrollo de la autonomía personal, la autoestima y la responsabilidad.
- Descubrimiento del esquema corporal y sus posibilidades.
- Adquisición de las normas de convivencia y cooperación colectiva.
- Experimentación de ritmos y movimientos corporales.

Conocimiento del entorno

- Identificación de los elementos y características del entorno.
- Inicio de la utilización de las habilidades lógico-matemáticas en la vida real.
- Descubrimiento de la aplicación práctica de las nuevas tecnologías.

Lenguajes: comunicación y representación

- Expresión y reconocimiento de las emociones y sentimientos propios y ajenos.
- Participación activa en la creación y ejecución de las actividades relacionadas con la lectoescritura.
- Aproximación a la segunda lengua; inglés.

4.7. METODOLOGÍA

Esta propuesta sigue una metodología que, como ya hemos comentado anteriormente, consiste en la realización de un proyecto globalizador enfocado desde la práctica psicomotriz. Se aplicará teniendo en cuenta el método por proyectos creado por Kilpatrick, en el cual, como afirman López y Lacueva (2007), los alumnos exploran a partir de sus propios intereses, son los encargados de organizar su trabajo, generar preguntas, investigar y buscar información, etc. Para la consecución de este proyecto seguiremos las fases propuestas por Kilpatrick que son: intención (sesiones 1 y 2), preparación (sesiones de la 2 a la 18), ejecución (sesión 19) y evaluación (sesión 20).

La metodología a utilizar engloba todas las áreas de conocimiento que se trabajan en Educación Infantil, favoreciendo el desarrollo integral del niño. Como está enfocado para que su eje principal sea el movimiento los alumnos se sienten partícipes y protagonistas de su aprendizaje en todo momento, es decir, toman un rol activo y dinámico que favorece el aprendizaje significativo y por lo tanto su aplicación en la vida cotidiana. Además, consideramos que para el buen funcionamiento de este proyecto se debe incidir en que tanto el tema como las actividades han de partir de los intereses y motivaciones de los alumnos de este modo se posibilita la motivación intrínseca, que les llevará a indagar, preguntar, explorar, crear, etc. Es decir, les aproximamos a la competencia de “aprender a aprender” que tanto necesitarán dominar en su futuro.

4.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el grupo seleccionado no existe ningún alumno con necesidades educativas especiales y los alumnos provenientes de otras culturas al ser nacidos en España, están totalmente integrados en el aula y dominan a la perfección el idioma. Por lo tanto no es necesario realizar ninguna

adaptación curricular. A pesar de esto, debemos tener en cuenta que los ritmos de aprendizaje de cada niño son diferentes, por lo que todas las actividades propuestas son susceptibles de simplificarlas, dificultarlas o adaptarlas en función del grupo en el que se vaya a trabajar.

4.9. RECURSOS Y ESPACIOS

Los recursos y espacios son una parte fundamental en la programación de una propuesta educativa, por eso es muy importante que estén cuidadosamente seleccionados en función de las actividades que se vayan a realizar. Esta función suele ser responsabilidad del maestro, pero en algunas de las actividades también es conveniente dejar que los alumnos preparen el material, de este modo les estaremos inculcando el valor de la responsabilidad.

En nuestro proyecto se utilizan gran variedad de recursos materiales, tecnológicos y humanos, al igual que utilizaremos diversos espacios para la realización de cada una de las actividades propuestas. Por ello, en cada sesión se especifica todo lo necesario para llevar a cabo esta propuesta de proyecto.

4.10. ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Nuestra propuesta se compone de 20 sesiones, dos al día, contabilizándose en total 10 días lectivos, de lunes a viernes, lo correspondiente a dos semanas. En cada una de ellas se realizarán actividades variadas, al igual que el número de sus componentes, ya que dependiendo del tipo de actividad se optará por realizarlas de manera individual, por parejas, agrupados en pequeños grupos, en gran grupo o incluso unificando las dos clases del segundo curso y de este modo poder llevar a cabo el proyecto.

Cuadro 2. Sesión 1

DÍA 1: SESIÓN 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar el tema de proyecto. - Mejorar la habilidad lingüística y la creatividad. - Fomentar la cooperación, el respeto y la cohesión grupal. - Controlar individual o conjuntamente las diferentes partes del cuerpo. 	
MATERIALES: reproductor de música, mp3 o cd con canciones seleccionadas, pelota, sillas, papel continuo, pinturas de dedos, pinturas de ceras, papelitos, pegatinas, tijeras, caja de cartón, cartulinas y fichas de colores.	
ESPACIOS: aula.	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Asamblea de bienvenida:</u> toda la clase da los buenos días con la canción -véase Anexo I- y se aprovecha para ver quien falta en clase. En este momento se incita a los alumnos para que dialoguen, cuenten sus experiencias, las actividades que han realizado, etc.</p>	

Se comenta en que día de la semana, el mes y la estación del año en la que estamos, mientras cantan varias canciones con gestos para potenciar estos conceptos - véase Anexo II-.

Posteriormente se recuerda el proyecto anterior, se bailan sus canciones y se explica que vamos a comenzar un nuevo proyecto.

Esta actividad se repetirá al comienzo de cada día, aprovechando para comentar lo que se va a realizar ese día en el aula.

Lluvia de ideas movidita: el juego consiste en realizar un listado de posibles proyectos con las diferentes ideas que propongan los alumnos. Para esta actividad se coloca a todos los alumnos menos uno sentados en sillas formando un círculo, el otro niño se coloca en centro con otra silla. Este debe decir el nombre de un compañero a la vez que lanza la pelota para arriba y correrá a sentarse en el sitio que ese niño estaba sentado. El niño nombrado debe recoger la pelota y sentarse en el centro para aportar una idea del proyecto. Este juego se debe repetir como mínimo tantas veces como niños hay en el aula, para que todos puedan realizar su aportación. Las ideas se apuntarán en la pizarra, podrán repetirse y/o agruparse dejando tres o cuatro como principales.

Mural de selección: dividiremos a los alumnos en tres o cuatro grupos, dependiendo de cuantas ideas principales haya. Cada grupo deberá representar una de las propuestas que había seleccionado y plasmarlas en papel continuo, cada una estará enmarada con un color diferente. Para ello podrán utilizar cartulina, pinturas de cera, pinturas de dedos, trozos de papeles, etc. Y darán rienda suelta a su imaginación. Dependiendo de la necesidad de movimiento que se aprecie en esta actividad se podrá optar por colocar los materiales alejados de manera cada vez que necesiten uno deben correr para cogerlo.

Votación activa: para realizar esta actividad decoraremos una caja de zapatos para que haga las veces de urna -véase Anexo III-, esta se colocará en un lado del aula y en el lado opuesto habremos colocado el mural de selección, debajo de cada propuesta se encontrarán unos papelitos del mismo color que el marco, de manera que representan las opciones a elegir. Cada niño deberá seleccionar el tema que más le gusta y llevar el papelito que se corresponda con su elección a la urna, este camino deberán realizarlo desplazándose según las indicaciones del maestro; a gatas, saltando, reptando, corriendo, etc.

Relajación y recuento: tras la votación se coloca música para que los alumnos se relajen mientras se va realizando el recuento de los votos.

Elaboración propia

Cuadro 3. Sesión 2

DÍA 1: SESIÓN 2

OBJETIVOS:

- Definir la finalidad del proyecto.
- Identificar diferentes lugares de su entorno
- Mejorar la motricidad fina y gruesa.
- Conocer diversos instrumentos musicales.
- Fomentar la creatividad a través de las emociones.

MATERIALES: Folios, pinturas de cera, pinturas de dedos, rotuladores, ordenador, proyector, instrumentos musicales, royos de papel higiénico, botes de pintura, botes de leche de fórmula, arroz, papel de seda, cartulinas, papel continuo, pinceles y esponjas.

ESPACIOS: aula de música y aula propia

DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:

Adivina mi elección: una vez determinado el tema en cada aula, se juntarán ambas. Una de ellas a través de mímica expondrá su elección y la otra clase deberá adivinar de qué se trata, una vez acertado será la otra clase la que representará la suya. Ambas clases deben ponerse de acuerdo en tema del proyecto en caso de que no coincidan. Para este proyecto hemos optado por “las fiestas de Viana”, ya que suele ser un tema muy recurrente que les motiva bastante. Y el objetivo final del proyecto consistirá en realizar un cartel para anunciar las fiestas de Viana. Para ello deben ir descubriendo cosas del pueblo, de las fiestas, etc.

Dibujo las fiestas: cada niño deberá dibujar algo relacionado con las fiestas de Viana, que se colgará a modo de exposición por bloques temáticos; los gigantes, los toros, el toro de fuego, etc.

Vídeo musical: para conocer un poco más sobre el tema elegido, visualizaremos un vídeo en el que aparecen diferentes lugares de Viana. Se anima a los niños a que vayan diciendo que lugares son y a bailar igual que las personas que aparecen en él -véase enlace en Anexo IV-.

La Banda de Viana: uno de los temas que más les gusta de las fiestas es la música, por ello acudimos al aula de música donde los niños conocerán varios instrumentos, descubriendo como se tocan y se ayudarán unos a otros para tocarlos bien. También comentaremos cuáles son los que utilizan en la banda de música de Viana o en la charanga, si conocen o tocan algún instrumento ellos mismo y se les animará a tocar alguna canción popular siguiendo un ritmo sencillo.

Cuento motor musical “Los músicos de Viana”: se realizará con ellos un cuento motor -véase Anexo V-.

Realizamos nuestros instrumentos: cada niño realizará un instrumento musical (tambor, maraca o turuta), para tocar y bailar con ellos. Utilizaremos para su realización materiales reciclados -véase Anexo VI-.

Sentimos las fiestas: colocamos papel continuo en el suelo del aula y a la vez que suena una música típica de Viana, los niños irán pintando lo que esta les exprese. Quedando como resultado un cuadro abstracto.

Elaboración propia

*Cuadro 4. Sesión 3***DÍA 2: SESIÓN 3:****OBJETIVOS:**

- Incentivar la motivación por la lecto-escritura.
- Potenciar la orientación espacial.
- Fomentar la creatividad y la autonomía de los alumnos.
- Aumentar el respeto por las normas de convivencia social.

MATERIALES: pañuelos de colores, espadas de juguete y cartas.

ESPACIOS: en la biblioteca y en el aula.

DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:

Visita a la biblioteca: esta actividad consiste en una salida a la biblioteca del pueblo donde recabar información para realizar nuestro proyecto. En el recorrido que haremos hasta llegar allí se comentarán los diferentes lugares representativos de Viana y se hablará de qué parte de las fiestas se suelen hacer en cada uno. Como en el arco de San Felices, que se celebra la fiesta en la que los niños van con el tambor hasta la iglesia, se dan aceitunas, se corre el toro de fuego, etc. Se propondrá que todos crucen el arco como si fuera ese día, tocando su tambor. También entraremos a las ruinas de San Pedro donde se propondrá a los niños que realicen, al igual que en las fiestas patronales, algún espectáculo como cantar, bailar, realizar magia, teatro, etc.

Después llegaremos a la biblioteca donde se les recordarán normas de utilización, una vez dentro se les

dejará que busquen y manipulen los libros que les interesen y posteriormente se les propondrá que busquen únicamente aquellos libros que tengan que ver con las fiestas de Viana, para llevarlos a clase y poder realizar allí las consultas precisas.

Cuenta cuentos: subiremos a la sala de arriba de la biblioteca donde realizaremos un cuentacuentos muy divertido titulado “A qué sabe la luna”, en el que los niños participarán de forma activa realizando los gestos de los animales que salen en él. Esta actividad la realizará, como en otras ocasiones, el bibliotecario.

Consultamos los libros: de vuelta en la clase miraremos los libros que hemos traído de la biblioteca leeremos cosas interesantes y seleccionaremos entre todos las imágenes que más nos gusten.

Elaboración propia

Cuadro 5. Sesión 4

DÍA 2: SESIÓN 4

OBJETIVOS:

- Fomentar el gusto por la estética y la creación propia.
- Descubrir diferentes curiosidades de su entorno.
- Mejorar el sentido del ritmo y la coordinación de los diferentes segmentos corporales.
- Manejar nociones de cantidad.

MATERIALES: tijeras, pegamento, reproductor mp3 o cd con canciones seleccionadas y dado grande.

ESPACIOS: aula y polideportivo.

DURACIÓN: 90 minutos

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:

Collage: realizamos un collage con las imágenes seleccionadas en la sesión anterior, en el que vayan pegando los lugares más representativos de Viana. Se utilizará para decorar el aula.

Bailamos jotas: para conocer más sobre Viana y sus costumbres les enseñaremos a los alumnos a bailar una jota navarra, adaptada a su edad. Para esta actividad nos desplazaremos al polideportivo.

Juegos rítmicos y de actividad: puesto que el aprendizaje de la jota les llevará su tiempo, para mantener su atención cada cierto tiempo se realizan estos juegos dependiendo del tipo de juego que sea preciso en cada situación:

- **Abrazos musicales;** los niños deben bailar mientras la música suene, pero cuando pare, deberán abrazarse unos a otros haciendo caso al número que diga el maestro; de dos en dos, de tres en tres, etc.
- **Par o impar:** se divide a los alumnos en dos grupos grandes, uno serán los pares y el otro los impares. Se colocan todos en una línea y se tira un dado grande para que todos lo puedan ver bien, si sale par los pares deben pillar a los impares antes de que crucen la línea del final de su campo y si sale impar al revés.
- **Relajación:** todos deben tumbarse boca arriba y escuchar con los ojos cerrados una canción relajante que se les ponga. También se puede realizar con ejercicios de tensión y distensión de los diferentes segmentos del cuerpo a la vez que se escucha la música.

Elaboración propia

Cuadro 6. Sesión 5

DÍA 3: SESIÓN 5

OBJETIVOS:

- Fomentar la creatividad y autoestima de los alumnos.
- Aumentar la habilidad motriz y memorística.
- Potenciar la importancia de valores tan positivos como la generosidad.
- Motivar a los alumnos a la lectoescritura.

MATERIALES: cartas, globos, cuerdas, bolsas de basura negras, tijeras, pegamento, cartulina negra grande, grapadora, imágenes letras del cuento, imagen varita mágica.	
ESPACIOS: aula y patio.	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Taller de magia:</u> realizaremos una sesión de magia para los niños, en la que ellos serán los espectadores y voluntarios y posteriormente se realizará un taller para que ellos mismos sean los verdaderos magos, igual que los que ellos han comentado que vienen en fiestas.</p> <p>Para ello realizaremos con bolsas de basura y cartulina unos disfraces de magos -véase Anexo VII-. Ellos serán los encargados de recortar, medir y montar, en la medida de lo posible, sus disfraces.</p> <p>Después se les enseñarán unos trucos muy sencillos -Véase enlaces de los vídeos explicativos en Anexo VIII-.</p> <p><u>Adivina que cuento es:</u> este juego es la introducción a la lectura de un cuento. Previo a él se habrán colocado por el patio las letras que forman el título del cuento y la imagen de una varita mágica. Se ha buscado un título que contenga tantas palabras como alumnos en la clase, ya que cada alumno tendrá la misión de encontrar una de esas letras. Para motivar más a los alumnos a esta búsqueda se les contará una historia de un mago travieso que ha entrado en la clase y ha dejado en la pizarra dibujadas unas rayas con números encima y una nota. En esta nota es donde figuran las instrucciones que deben seguir los pequeños -véase Anexo IX-.</p> <p>Cada alumno además de colocar la letra en el lugar correcto, la escribirá también en la pizarra. Una vez resuelto el enigma, se procederá entre todos a la lectura del título y posteriormente se les leerá el cuento de “La varita gastada” -véase Anexo X- para que después lo escenifiquen.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 7. Sesión 6

DÍA 3: SESIÓN 6	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a manejar las nuevas tecnologías. - Conocer la existencia de otras lenguas - Descubrir características históricas del entorno. - Potenciar las habilidades espaciales. 	
MATERIALES: Folios, pinturas de cera, pinturas de dedos, plastilina, cartulinas, Pizarra Digital Interactiva (PDI), lana, tiza, mochila.	
ESPACIOS: aula y patio.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Taller de arquitectura:</u> siguiendo el hilo de la sesión anterior, aprovecharemos para comentar donde se realiza la magia en fiestas. Como es en las ruinas de San Pedro hablaremos de cómo se construía antiguamente y de la muralla que rodea el pueblo, de su altura, para que servía, etc. También comentaremos que en estas ruinas se encuentra el albergue de peregrinos del camino de Santiago. Y realizaremos un camino de “piedras”, con los materiales que seleccionen, para recorrerlo como si fuéramos los peregrinos.</p> <p><u>Webquest de Viana:</u> esta actividad consiste en completar entre todos una miniquet con cuatro actividades sencillas y dinámicas. Trata sobre un peregrino londinense que ha llegado a nuestro pueblo en plenas fiestas y para continuar con su camino debemos ayudarlo a resolver unos enigmas.</p> <p>En el primero ayudaremos al peregrino a colocar las formas geométricas que él tiene, cuyo nombre está en Inglés, en imágenes de Viana que tengan esa misma silueta. Quedando una forma sobrante -una concha-</p>	

que será la que le acompañe durante el resto de su camino. Una vez resuelto el juego, los niños deberán realizar una concha que se colgarán del cuello para acompañar al peregrino en esta aventura.

La segunda consiste en unir los nombres de los lugares más representativos de Viana con su imagen.

La tercera consiste dirigir al peregrino por las calles de Viana, resolviendo unos laberintos que además de realizarlos en la PDI, estarán dibujados en el patio y los seguiremos caminando de manera individual.

En la cuarta ayudaremos a nuestro amigo a encontrar su mochila que se haya escondida en varias imágenes, tantas como niños en clase. Después deberán buscarla de manera real en el patio. Una vez encontrada leeremos una carta que trae dentro y qué nos lleva a las sesiones del día siguiente - véase Anexo XI-.

Elaboración propia

Cuadro 8. Sesión 7 y 8

DÍA 4: SESIÓN 7 y 8	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar hábitos alimenticios saludables. - Potenciar el trabajo en equipo. - Conocer normas de circulación y convivencia. - Recalcar la importancia y cuidado del medio ambiente. 	
MATERIALES: Mochila, agua, caramelos, paracaídas y pelota.	
ESPACIOS: ermita de la virgen de Cuevas y camino de Santiago.	DURACIÓN: toda una jornada escolar
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Excursión a Cuevas:</u> como nos indicó nuestro amigo Faustino en la nota, debemos llevarle la mochila, realizando, a pie, una excursión por el camino de Santiago hasta la ermita de la Virgen de Cuevas donde se celebra otra de las fiestas de nuestro pueblo.</p> <p>Una vez allí le entregaremos la mochila a Faustino, que nos dará unas frutas muy ricas para almorzar, descansaremos de la caminata y realizaremos algún juego con el paracaídas, antes de comenzar la marcha de regreso al colegio:</p> <p>Mantén la pelota dentro: consiste en intentar que la pelota no se caiga por ningún lado ni por el agujero del centro del paracaídas.</p> <p>Cambio de color: aquí también se trata de mantener la pelota dentro del paracaídas pero añadiendo la dificultad de que los niños deben cambiarse a otra zona con su mismo color, cuando el maestro diga el color que están sujetando.</p> <p>Canasta de colores: este juego consiste en ver cuál es número mayor de veces que cada equipo de color es capaz de encestar por agujero del medio en dos minutos, mientras el resto de equipos intentan que no lo consiga balanceando el paracaídas.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 9. Sesión 9

DÍA 5: SESIÓN 9	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a respetar el turno y a compartir. - Favorecer la agilidad motriz. - Fomentar la precisión en la motricidad fina. - Potenciar el cooperativismo. 	
MATERIALES: cajas de cartón, pinturas, folios de colores, palos de pincho moruno, pistolas de agua, cartulinas, tijeras, aros y picas.	
ESPACIOS: aula y patio	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Taller de toro de agua:</u> como les encantan los toros de fuego, se les propondrá la realización de un taller para que lo fabriquen ellos mismos. Aunque los toros serán de agua, para evitar riesgos innecesarios. El taller lo realizaremos con materiales reciclados, para ello se dividirán en 4 grupos, unos grupos decorarán la caja, otros dos realizarán molinillos de papel que harán las veces de ruleta y los otros forrarán las pistolas de agua que serán los cuernos.</p> <p>Una vez terminados, se dejarán a los niños para que de forma libre experimenten y den rienda suelta a su imaginación.</p> <p><u>Circuito de toros:</u> estos toros nos servirán para realizar un circuito por el patio. Los alumnos serán los encargados de seleccionar el recorrido y los obstáculos que deberán esquivar mientras van portando el toro. Esta actividad la realizarán de forma individual dando la opción de utilizar además de los elementos del patio, aros y picas para marcar el camino a seguir.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 10. Sesión 10

DÍA 5: SESIÓN 10	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar hábitos alimenticios saludables. - Descubrir aspectos culturales y gastronómicos de Viana. - Reconocer la importancia del ejercicio físico. - Identificar las características del oficio de panadero. 	
MATERIALES: tostadas, aceite, pan, tomate, masa de pan, miel, aceitunas, tomate, PDI, papa el continuo, imágenes de los alimentos, imágenes de la pirámide alimenticia, imán adhesivo.	
ESPACIOS: aula, patio y comedor.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Las meriendas de la abuela:</u> en fiestas se pueden degustar las meriendas de la abuela (degustación gratuita que realiza la panadería, en la que ofrecen productos típicos de antaño). Una de las panaderas del pueblo acudirá al colegio a explicar en qué consiste su trabajo y la degustación que ella suele organizar. Además, también les demostrará como se hace el pan, dejando que ellos manipulen la masa.</p> <p><u>Taller de cocina:</u> seremos panaderos y crearemos algunas de los alimentos que se preparan para esta degustación; tostadas con aceite, con tomate, con miel, etc. y para terminar realizaremos un bollo de chorizo, “preñao” y almorzaremos lo que hemos realizado, excepto el “preñao” que lo llevarán a sus casas para hornearlo y comerlo.</p>	

La pirámide alimenticia: explicaremos la pirámide alimenticia y realizaremos un juego con la PDI, en el que cada uno deberá colocar un alimento en el lugar correcto. Una vez completada con éxito, aparece un mensaje: “una dieta saludable incluye además la realización de ejercicio físico”. Esto nos lleva al siguiente juego: La gran pirámide: consiste en realizar entre todos una pirámide en papel continuo, pero los alimentos están colocados en diferentes lugares del patio, por lo que cada alumno deberá ir corriendo a buscarlos para pegarlos en nuestro mural.

El imán pirámide: se le dará a cada niño una pirámide pequeña, que deberán recortar, colorear y pegar en goma Eva. Por detrás colocaremos un imán adhesivo para que lo puedan colocar en sus casas.

Elaboración propia

Cuadro 11. Sesión 11

DÍA 6: SESIÓN 11	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Afianzar los conocimientos lógico-matemáticos. - Fomentar la precisión en la motricidad fina. - Aumentar la coordinación de la motricidad gruesa. - Potenciar el uso de la creatividad y la imaginación. 	
MATERIALES: PDI, bolsas de basura de colores, globos, papel continuo, pinturas de cera, pinturas de dedos, rotuladores, arco, flechas de ventosa, diana, globos de agua, aros, sillas, coches de juguete, rampas de coches de juguete, accesorios de tráfico de juguete, plastilina.	
ESPACIOS: aula y patio	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<u>La feria interactiva:</u> realizaremos juegos interactivos con la PDI, grupales o individuales según se requiera:	
Los banderines: ordenar los banderines completando series de colores, de números, de formas, etc.	
El hinchable: escribir el número correcto de niños que hay en el hinchable de la imagen. Según observemos a los alumnos podremos ampliar la dificultad, añadiendo orientaciones espaciales, como poner cuantos están arriba, abajo, etc.	
El tiovivo: el tiovivo ha perdido sus caballitos, así que deberán guiar a los caballitos realizando el camino en la PDI.	
<u>iVamos a la feria!:</u> esta actividad consiste en recrear la feria en el aula. Para ello realizaremos las decoraciones pertinentes, recortando bolsas de basura, colocando globos y dibujando un cartel con la palabra FERIA. Después dividiremos a los alumnos en 4 grupos que irán rotando por las diferentes actividades que vamos a realizar.	
El tiro al blanco: para esta actividad los alumnos deberán tirar con el arco para pegar la ventosa en la diana (que estará por fuera de la ventana para conseguir una buena adherencia), al que consiga acertar se le obsequiará con un globo de agua.	
Saltando sin parar: realizarán un circuito de saltos por el aula, como si estuvieran en los hinchables.	
Autos de choque: juegos libre con los coches, las rampas y los accesorios de tráfico.	
Puesto de comida: utilizaremos la plastilina para realizar ricos manjares que se comen en la feria, como patatas fritas, hamburguesas, perritos calientes, etc.	

Elaboración propia

Cuadro 12. Sesión 12

DÍA 6: SESIÓN 12	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Profundizar el conocimiento sobre nuestro pueblo. - Fomentar la autonomía y autoestima de los alumnos. - Experimentar la orientación espacial en la vida real. - Potenciar el uso de los conocimientos motrices y lógico-matemáticos. 	
MATERIALES: papeles con las pistas y pruebas, cuerdas, mapa del tesoro, escudo de Viana, caramelos, petos de colores, familiares de alumnos.	
ESPACIOS: todo el pueblo.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Gynkana de Viana:</u> consiste en realizar un recorrido siguiendo las pistas que nos llevan a los lugares más significativos del pueblo y finalmente al tesoro. En cada uno de estos lugares habrá una persona que les dará las indicaciones del acertijo o actividad que deberán realizar, una vez completada con éxito consiguen la pista que les indica el próximo lugar. Las actividades serán: buscar en las paredes de alrededor 3 objetos con forma triangular, 4 cuadrados y 1 círculo; pasar por encima de un tronco (banco) y pasar reptando por debajo de unas cuerdas; encontrar en los edificios de alrededor diferentes números; realizar un circuito en el parque, subiendo y bajando por la caseta del tobogán, buscar el mapa del tesoro y tirar de la cuerda todos para subir el tesoro (de dentro del pozo). El premio será el escudo de Viana y muchos caramelos para todos. Esta actividad se realizará con las dos aulas del curso a la vez, dividiendo a los niños en 4 grupos, cada uno representado por un color (utilizarán petos de colores para diferenciarse). Se les pedirá a los padres su colaboración para acompañar, guiar y ayudar a los grupos o darles las indicaciones y las pistas.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 13. Sesión 13

DÍA 7: SESIÓN 13	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir tradiciones antiguas. - Conocer características propias de algunos animales. - Favorecer la agilidad motriz. - Fomentar la autonomía y autoestima de los alumnos. 	
MATERIALES: proyector.	
ESPACIOS: aula y finca.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Encierro de la trashumancia:</u> ya que les suelen gustar tanto las vacas y los encierros, los trabajaremos a partir del encierro de la trashumancia que se realiza en las fiestas de Viana, donde se representa como se transportaban y dirigían las reses desde la ermita de la Virgen de Cuevas hasta el pueblo con caballos, al igual que se hacía antiguamente. Para comprenderlo mejor visualizaremos un vídeo -véase anexo XII-. Después recibiremos la visita de algunas de las personas que suelen dirigir a las reses con sus caballos, para que nos expliquen en que consiste este encierro, si es difícil y que los niños aprendan más sobre esta tradición recuperada y sobre los caballos. Una vez terminada la explicación, realizaremos una marcha corta a una finca cercana al centro, donde podrán conocer, acariciar e incluso subirse en los caballos.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 14. Sesión 14.

DÍA 7: SESIÓN 14	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la coordinación de los diferentes segmentos corporales. - Afianzar los conocimientos acerca de los animales. - Expresar su creatividad. 	
MATERIALES: torillos, bloques de psicomotricidad, conos de señalización y aros.	
ESPACIOS: polideportivo y patio	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Circuito de la trashumancia:</u> para esta actividad pediremos a los alumnos que traigan los torillos que tengan en casa, ya que en este pueblo es muy común que los niños tengan torillos con ruedas. Realizaremos un circuito en el que los alumnos deberán dirigir las reses a través de diferentes obstáculos, subir una rampa, bajarla, hacer zigzag y esquivar las rotondas de Viana (serán aros).</p> <p><u>Canción “Así caminan”:</u> para esta canción los niños deberán caminar como el animal que el maestro vaya nombrando mientras canta esta canción -véase anexo XIII-.</p> <p><u>Encierros libres:</u> se dejará juego libre con sus torillos, para que den rienda suelta a su imaginación y realicen sus propios encierros.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 15. Sesión 15

DÍA 8: SESIÓN 15	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer diversos juegos tradicionales - Potenciar el respeto por las normas sociales y los compañeros. - Expresar su creatividad. - Favorecer la agilidad motriz. 	
MATERIALES: dominó gigante, oca gigante, tres en raya gigante, bolos, un pañuelo, juego de la rana y sus fichas, aros y palos, sacos, goma Eva, tijeras, cartulina, rotuladores, pinturas de cera, cinta de raso, copas de juguete.	
ESPACIOS: aula y patio	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Juegos tradicionales:</u> se realizarán, al igual que en fiestas, diversos juegos tradicionales con su correspondiente explicación. Estos juegos incluyen un dominó gigante, la oca gigante, tres en raya gigante, bolos, juego del pañuelo, juego de la rana, rodar el aro y carreras de sacos. Después de la explicación los niños podrán practicar libremente todos los juegos.</p> <p><u>Taller de premios:</u> realizaremos un taller de manualidades donde cada niño creará una medalla con goma Eva o cartulina, a su elección, que recortarán y decorarán como más les guste.</p> <p><u>Búsqueda de los trofeos:</u> previo a este juego se habrán escondido por el patio unas copas de juguetes, se dividirá a los alumnos en grupos y cada grupo deberá buscar uno de esos trofeos.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 16. Sesión 16

DÍA 8: SESIÓN 16	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la coordinación de los diferentes segmentos corporales. - Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación. - Aprender a expresar y canalizar sus emociones. - Potenciar el respeto por las normas sociales y los compañeros. 	
MATERIALES: cartulinas, rotuladores, pinturas de cera, lápices, dominó gigante, oca gigante, tres en raya gigante, bolos, un pañuelo, juego de la rana y sus fichas, aros y palos, sacos, medallas, copas de juguete, galletitas, reproductor de música y música animada.	
ESPACIOS: patio.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Torneo Príncipes de Viana:</u> se realiza una competición por equipos, donde los niños irán jugando a los juegos tradicionales que se han explicado en la sesión anterior. Para ello se dividirá a los alumnos en 4 grupos. Cada grupo deberá elegir un nombre y un escudo o bandera que les represente, y lo plasmarán en unas cartulinas que harán las veces de estandarte.</p> <p>En la pizarra se colocarán los nombres de los cuatro grupos y las puntuaciones que vayan obteniendo, de manera que los niños puedan saber en cada momento como van, también se darán puntos extra por la buena disposición y el respeto tanto hacia los materiales como a los compañeros, de este modo se favorece que todos los niños puedan conseguir puntos.</p> <p>Los juegos como el dominó y el tres en raya gigantes se jugarán a la vez, dos equipos al domino y otros dos al tres en raya. Una vez hayan terminado sus respectivos juegos pasarán al que no han jugado. Lo mismo ocurre con el juego de la rana y del pañuelo.</p> <p>El resto de los juegos se realizará con los cuatro equipos a la vez.</p> <p>Una vez terminado se realizará el recuento de votos y se hará entrega de las medallas y trofeos, que habían encontrado y realizado en la sesión anterior.</p> <p><u>Fiesta del torneo:</u> y como todo buen torneo, termina con una fiesta con música y galletitas para que todos disfruten y bailen.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 17. Sesión 17.

DÍA 9: SESIÓN 17	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la utilización del inglés en la vida real. - Mejorar la lectoescritura de una manera dinámica. - Expresar su creatividad. - Potenciar el aumento de la capacidad de atención a través las nuevas tecnologías. 	
MATERIALES: pañuelos, hilo de coco, tijeras, rotuladores para tela, PDI, globos, letras para meter en los globos, papel continuo, pegamento.	
ESPACIOS: patio y aula.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Preparados para fiestas:</u> cuando lleguen al aula encontraran colgados del techo, pero accesibles para ellos, telas rojas que por parejas deberán cortar en diagonal, para hacer algo muy representativo de las fiestas</p>	

como es el pañuelo. Después escribirán su nombre con pinturas para ropa y si lo desean podrán dibujarle el escudo de Viana, los cabezudos o lo que ellos deseen.

El pregón de fiestas: para animar a los niños a la lectura, colocaremos en la PDI un ejemplo de un pequeño pregón de fiestas, que leeremos entre todos y con él daremos comienzo a las fiestas. Este se leerá en castellano e inglés para que los peregrinos de otros países también lo comprendan, -véase anexo XIV-.

Chupinazo: realizaremos una representación del chupinazo, pero en vez de lanzar cohetes explotaremos globos, cada uno como prefiera. Esto se efectuará por turnos, el maestro dirá el nombre de un niño y lanzará el globo al aire, este debe correr a cogerlo y explotarlo, algunos de los globos contendrán letras que los niños deberán recoger y colocaran en papel continuo en el orden correcto para crear la frase: “Felices fiestas de Viana 2017”.

Exposición de Carteles: se visualizará en la PDI, una pequeña exposición de los carteles anunciadores de las fiestas de años anteriores, tanto los infantiles como los de adultos, para que los alumnos vayan cogiendo ideas. Después realizaremos unos juegos interactivos con ellos: buscar las diferencias de un cartel, contar cuantos círculos aparecen en otro de ellos, colorear las partes que han sido borradas y colocar las letras que falten del título de otro cartel.

Elaboración propia

Cuadro 18. Sesión 18.

DÍA 9: SESIÓN 18	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la cooperación y cohesión grupal. - Potenciar el uso de la creatividad y la imaginación. - Mejorar el conocimiento y la coordinación y de los diferentes segmentos corporales. - Fomentar la autonomía y autoestima de los alumnos. 	
MATERIALES: cajas de cartón de diferentes tamaños, cartulinas de colores, imágenes de ojos, narices, bocas, pelucas y sombreros, tijeras, pinturas de ceras, rotuladores, pinturas de dedos, esponja, trozos de tela, reproductor de música y música de pasacalles.	
ESPACIOS: aula y patio	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Comparsa de gigantes y cabezudos:</u> para esta actividad dividiremos a los alumnos en varios grupos. Cada uno de estos equipos deberá seleccionar su preferencia en la realización del taller; hacer un gigante o un cabezudo. Para la realización de estos se utilizarán cajas de cartón de mayor o menor tamaño, dependiendo del muñeco que deseen fabricar.</p> <p>Los niños deberán dar rienda suelta a su imaginación y diseñar las cabezas de sus personajes. Para que no les resulte complejo y ni aburrido se les proporcionarán imágenes de ojos, bocas, narices, pelucas y sombreros, siempre dejando su utilización a su elección.</p> <p>En el caso de los gigantes se les ayudará a pegar en la parte de abajo un trozo de tela largo a modo del vestido del gigante y para los cabezudos se realizará con una esponja la tradicional <i>barrasca</i> (palo de espuma con el que golpean a los niños).</p> <p><u>Pasacalles:</u> los niños realizarán un pasacalles por patio del colegio con música bailando sus creaciones e irán intercambiándose los gigantes y cabezudos para que todo el mudo pueda llevarlos y correrlos.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 19. Sesión 19.

DÍA 10: SESIÓN 19	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Expresar su creatividad. - Fomentar la precisión en la motricidad fina. - Utilizar las TIC para afianzar los conocimientos adquiridos durante la elaboración del proyecto. - Ejecutar el proyecto seleccionado. 	
MATERIALES: cartulinas, papel continuo, papel de seda, papel de charol, papel de celofán, gomets, rotuladores, pinturas de cera, pinturas de dedos, goma Eva, tijeras, pegamento	
ESPACIOS: aula	DURACIÓN: 90 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Repaso del proyecto:</u> se mostrará en la PDI una presentación de diapositivas en las que recordarán las diferentes actividades que hemos realizado a lo largo del proyecto, para que de este modo recuerden todas las cosas que podemos hacer durante las fiestas.</p> <p><u>Carteles anunciadores:</u> los alumnos podrán realizar los carteles de manera individual, por parejas o por grupos, como ellos elijan. La única norma de estos carteles es que deben ser del tamaño de una cartulina grande y ellos serán los encargados de seleccionar los materiales a utilizar y por supuesto el qué y cómo plasmarlo. Para esta actividad se les dejará todo el tiempo que sea preciso.</p>	

Elaboración propia

Cuadro 20. Sesión 20.

DÍA 10: SESIÓN 20	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Evaluar el proyecto. - Valorar la participación del alumnado. - Potenciar el trabajo en equipo y la aceptación de normas de convivencia. - Disfrutar la recompensa por el esfuerzo realizado. 	
MATERIALES: comparsa de gigantes y cabezudos, reproductor de música, torillos, cuerda, pinzas, tarjetas con números, tarjetas votación, pegatinas de emoticonos, tarjetas de evaluación.	
ESPACIOS: patio y aula.	DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:	
<p><u>Fin de Fiesta:</u> como colofón final de este proyecto se realizará una fiesta a la que acudirá la comparsa de gigantes y cabezudos y los alumnos podrán traer sus torillos. También se les pedirá que acudan al centro vestidos de blanco y rojo simulando que estamos en fiestas.</p> <p><u>Evaluación dinámica:</u> una vez terminada la fiesta se procederá a realizar las actividades de evaluación del proyecto en las que se comprobará:</p> <p>La validez del producto realizando una exposición que incluirá tanto los carteles anunciadores de fiestas reales, como los realizados por los alumnos. Se observarán con detenimiento y se comprobará que los que han creado son de similares características que los que han sido seleccionados otros años. Posterior a esta comparación y comprobación, a cada uno de los carteles que hemos creado se le asignará un número para poder realizar la votación del que más les guste, que se presentará al concurso de carteles infantiles. Para esta votación cada niño deberá rellenar una tarjeta -véase anexo XV- en la que votarán el que más les guste, sin poder optar por el suyo.</p>	

El proceso seguido y la participación del alumnado se evaluarán de dos formas; por una parte el docente cumplimentará un cuadro –véase anexo XVI- dónde se valora la consecución de los objetivos, la participación de los alumnos, la propia práctica docente y la adecuación de la propuesta educativa. Por otra parte, los alumnos llevarán a cabo su valoración del proyecto a través de un juego que se realiza de individualmente pero de forma simultánea todos los niños del aula; se colocan en el patio cuatro mesas con pegatinas de emoticonos, en cada una se representará una emoción, equivalente a los diferentes niveles de concreción -véase leyenda en anexo XVII-. En el otro extremo del patio se colocarán unas tarjetas con imágenes y texto en las que cada niño deberá ir pegando los emoticonos según su valoración –véase cuadro en anexo XVIII-. De manera que cada niño deberá moverse de la mesa a las tarjetas para poder realizar correctamente la evaluación.

Elaboración propia

4.11. EVALUACIÓN

La evaluación, al igual que en los subapartados de objetivos y contenidos, parte de lo expuesto en la normativa vigente. Concretamente en el artículo 7 y en el anexo de criterios de evaluación tanto del Real Decreto 1630/2006, como del Decreto Foral 23/2007. Donde se comenta que esta deberá evaluar tanto la práctica docente como el proceso de aprendizaje de manera formativa, global y continua a través de la observación directa, teniendo en cuenta los criterios de evaluación propuestos para cada una de las áreas.

Para la realización de este proyecto necesitamos conocer a los alumnos, saber qué conocimientos o destrezas tienen adquiridas, conocer sus hábitos familiares y sus inquietudes, etc. Por ello con anterioridad a la puesta en práctica de la propuesta de proyecto realizaremos una evaluación inicial sirviéndonos de un cuadro con determinados ítems, que son relevantes para el posterior desarrollo de esta -véase Anexo XIX-.

Durante la consecución del proyecto se irá realizando de forma sistemática y continua una observación directa de los alumnos, cuyas anotaciones las apuntaremos en la ficha de cada alumno. Además consideramos de vital interés la opinión de los alumnos acerca de la propuesta educativa y de su percepción del aprendizaje adquirido, ya que ellos han sido en todo momento los que marcan el ritmo de aprendizaje. Así, al finalizar varias de las actividades se realizan coloquios sobre ellas y lo que han aprendido y para la evaluación de los alumnos de todo el proyecto, se utiliza la última sesión en la que los niños valorarán el producto y el proyecto a través de un juego que hemos llamado evaluación dinámica, explicado en el Cuadro 20, denominado Sesión 20.

Al finalizar todas las actividades propuestas se realizará una evaluación final, en la que se valora si se han alcanzado los objetivos propuestos, tanto generales como específicos, la participación de los alumnos y la práctica docente. Para ello se rellenará el cuadro especificado en la sesión 20 -véase anexo XVI- con diferentes niveles de logro en cada objetivo, para poder observar de manera más visual el avance que se ha producido y así poder extraer conclusiones claras y precisas sobre la eficacia del proyecto.

5. CONCLUSIONES

En base a los objetivos de este TFG, tanto general como específicos, así como del marco teórico y la propuesta del proyecto de intervención en aula aquí presentada, podemos extraer las siguientes conclusiones:

En cuanto al objetivo general **elaborar un proyecto interdisciplinar y globalizador basado en la psicomotricidad para alumnos del 2º curso del segundo ciclo de Educación Infantil, con el fin de potenciar su desarrollo integral**; podemos afirmar que se ha conseguido, puesto que teniendo en cuenta el marco teórico, se ha realizado un proyecto que aúna diferentes disciplinas en cada una de sus sesiones, por lo tanto la metodología utilizada es globalizada. También queda patente que para el desarrollo de las actividades, es de vital importancia la actividad motriz, por lo que todas ellas incluyen ejercicios que implican movimiento, algunos relacionados con la motricidad gruesa, otros con la motricidad fina o incluso con ambas. Cabe destacar que con este proyecto se consigue que los niños adquieran mayor autonomía y se responsabilicen de su propio aprendizaje, fomentando, de este modo, desarrollo integral de los alumnos.

En cuanto a los objetivos específicos comentar, en primer lugar que también han sido logrados y en segundo lugar pasamos a desglosar individualmente su valoración:

Analizar las características de los elementos del esquema corporal; este objetivo se ve claramente conseguido puesto que para realizar el marco teórico, concretamente el subapartado 3.1.2., hemos tenido que buscar y consultar varias fuentes relativas a la psicomotricidad y al esquema corporal y sus elementos, a partir de los cuales hemos analizado de manera individual las características propias de cada uno de los elementos que componen el esquema corporal.

Ahondar en el conocimiento de los métodos globalizados; al igual que en el objetivo anterior, la consecución clara de este se puede apreciar en el marco teórico, ya que para la creación del subapartado 3.2.1., hemos recabado, contrastado y sintetizado toda la información más relevante, para dejar claro en qué consisten y sus características.

Proponer actividades que nos permitan desarrollar sus habilidades motrices; como se puede observar en el apartado 4, propuesta del proyecto de intervención en el aula, la totalidad de las actividades de nuestro proyecto implican, de una u otra forma, el fomento y desarrollo de las habilidades motrices, incluyendo tanto la motricidad fina, como la motricidad gruesa. De hecho con pequeñas modificaciones añadiendo el factor motriz en algunas actividades tan comunes como realizar una votación, se pretende conseguir el aumento de la motivación y participación activa de los alumnos además de la consecución de la finalidad de este objetivo; desarrollar habilidades motrices.

Fomentar una metodología centrada en el movimiento; con este proyecto nos proponemos, como bien se indica en la justificación del mismo, unificar la metodología globalizada con la necesidad de movimiento de los niños, dando como resultado este proyecto innovador y

completamente adaptable a cualquier tema o momento evolutivo de los alumnos. Por lo tanto la metodología que utilizamos en este proyecto parte de un enfoque globalizador y se centra en el movimiento.

Conocer a los alumnos, su entorno y sus necesidades con el fin de elaborar este proyecto; este objetivo es muy importante, ya que a través del conocimiento de los alumnos a los que va dirigida esta propuesta de proyecto, hemos podido llevar a cabo la consecución de este proyecto. Puesto que si no conocemos a nuestros alumnos, nos será imposible crear un proyecto adaptado a sus características y nivel madurativo.

Crear actividades que potencien la iniciativa y ayuden a dar rienda suelta a su creatividad; este objetivo se ha logrado puesto que a lo largo de las diferentes sesiones propuestas, se realizan varias actividades que fomentan la creatividad y la iniciativa de los alumnos. Siendo ellos, en muchos casos, los responsables de la elección de los materiales y de la creación de sus obras incluido el producto final, para el que los alumnos deberán dar rienda suelta a su imaginación a la vez que relacionan todo lo trabajado durante las sesiones anteriores.

Profundizar en las características y peculiaridades de los niños de 4-5 años; para la creación de las actividades que proponemos, hemos tenido que investigar las características de los alumnos del 2º curso del segundo ciclo de Educación Infantil ya que todas las actividades están creadas en función de las necesidades y peculiaridades de esta edad. De este modo todas las sesiones están adaptadas a las características propias de esta edad y específicamente a las del grupo de alumno seleccionado para llevarlo a cabo.

6. CONSIDERACIONES FINALES

Durante todos estos años de formación para ser maestra de Educación Infantil, he tenido que enfrentarme a diferentes situaciones personales que, en la mayoría de los casos, hacían más difícil la consecución de mi objetivo. Aun así, de cada una de esas circunstancias he aprendido, sobre todo a gestionar el tiempo y a marcar mis prioridades, lo que considero que me ha ayudado mucho tanto para los exámenes como para la evaluación continua.

Las asignaturas han sido muy variadas e interesantes, lo que me ha llevado a adquirir ciertas competencias necesarias para mi futuro como docente. En algunas de ellas he aprendido acerca de la psique de las personas, especialmente de los niños, a trabajar con las familias, a poder alertar de posibles trastornos, en las didácticas he podido conocer los modos de enseñanza de las diferentes materias y como no, aprender a unificarlas a través de metodologías muy útiles para trabajar con los pequeños que parten del principio de globalidad, básico para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se produce en esta etapa educativa. En definitiva, a través de todas ellas he crecido como persona y como profesional, puesto que en ellas he encontrado grandes profesionales que viven por y para la enseñanza y de ellos he aprendido a tener una visión global

del desarrollo del niño para poder estimularlo y guiarlo hacia el desarrollo óptimos de sus capacidades, buscando potenciar su desarrollo integral.

Para culminar estos años de esfuerzo, dedicación y estudio, a la hora de la elección de tema del TFG, decidí arriesgarme por un proyecto globalizador, ya que considero que es donde puedo demostrar todo lo aprendido en las diferentes asignaturas del grado. Pero no me parecía ser suficientemente innovador, en consecuencia opté por observar el modo de aprendizaje de mi hijo y pude apreciar que lo que más le motivaba eran las actividades que implicaban movimiento o las que tuvieran que ver con las nuevas tecnologías, mientras que su actitud ante las actividades sedentarias era, por el contrario, de total pasotismo. Esto me llevó a investigar y leer varios artículos, entre ellos las últimas y alarmantes noticias acerca del sobrepeso infantil. Todo esto me llevo a optar por la realización de este proyecto, en el que el aprendizaje se realiza a través de juegos cuyo principal punto de unión es el movimiento, siempre trabajando con una metodología globalizada cuya finalidad es buscar que se produzca un aprendizaje significativo a través del cual el niño se adapta mejor a la realidad.

Como futura docente de Educación Infantil considero que las metodologías tradicionales basadas en fichas y trabajos sedentarios no son útiles ni adaptadas a la sociedad actual, por ello considero que como maestros debemos saber adaptarnos a los cambios sociales, a los niveles de desarrollo y necesidades de cada alumno y aportar las novedades necesarias para que se produzca el aprendizaje significativo.

Personalmente la realización de este proyecto ha supuesto un reto muy grande, no solo por la dimensión de este, sino también, debido a ciertos problemas personales y a la coincidencia con los exámenes de unas oposiciones muy importantes para mí. Este hecho ha marcado bastante la realización de mi proyecto, hasta el punto de no poder avanzar, pero tras un par de semanas de bloqueo y gracias a los consejos y ánimos de mi director de TFG, Leandro Álvarez, he conseguido sacarlo adelante. Actualmente estoy muy orgullosa del trabajo realizado, puesto que considero que es un proyecto útil y motivador en el que los niños aprenden a la vez que disfrutan y es muy factible para su puesta en práctica en las aulas de Educación Infantil.

Para concluir quisiera destacar que todo el esfuerzo que he realizado tanto a lo largo de todos estos años, como en la realización de este proyecto ha sido totalmente enriquecedor permitiéndome aprender y formarme como docente. No olvidando nunca que esta formación no se limita únicamente a la consecución de este grado, sino que la debemos extrapolar a lo largo de nuestras vidas y seguir formándonos. Porque como decía Jonh Cotton Dana "quien se atreve a enseñar, nunca debe dejar de aprender".

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriaguerra, J. y Marcelli, D. (1996). *Psicopatología del niño*. Barcelona: Masson.
- Antoranz, E. y Villalba, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Editex.
- Battán, A. (2013). La centralidad de la noción de esquema corporal como quiasmo de espacio movimiento. *Investigaciones Fenomenológicas*, (10), 15-32.
- Beltrán, J y Bueno, J.A. (1995). *Psicología de la educación*. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AwYIq11wtjIC&oi=fnd&pg=PR5&dq=motivaci%C3%B3n+y+aprendizaje&ots=zYEd5erk7n&sig=MA18Ztp6DOnu8RGA_g2Rm8h1EE#v=onepage&q=motivaci%C3%B3n%20y%20aprendizaje&f=false
- Bernaldo de Quirós, M. (2012). *Psicomotricidad*. Madrid: Pirámide.
- Berruezo, P.P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, (pp. 43-99). Madrid: Miño y Dávila.
- Berruezo, P.P. (2006). Pasado, presente y futuro de la Psicomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 6 (22), 25-36.
- Castañer, M. y Camerino, O. (1991). *La Educación Física en la enseñanza primaria*. Barcelona: Inde.
- Ciari, B. (1981) *Nuevas técnicas didácticas*. Reforma de la Escuela. Barcelona: Barcelona S.A.
- Coll, C. (1997). Capítulo 2: Los Fundamentos del Currículum. En Paidós Mexicana (Ed). *Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículum*, (pp. 35). México.
- De Vicente, M.P. (2001). Precedentes históricos de la Educación Infantil: de la antigüedad hasta Roma. *Anales de pedagogía*, (19-2001), (pp. 9-18). Recuperado de <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/50240/1/Precedentes%20hist%C3%B3rico%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20infantil.%20De%20la%20antigüedad%20hasta%20Roma.pdf>
- Decreto Foral 23/2007, de 19 de marzo, *por el que se establece el currículo de las enseñanzas del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Foral de Navarra*. Boletín Oficial de Navarra, 51, de 25 de abril de 2007
- García, J. A. y Fernández, F. (2002): *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: CEPE.
- García Núñez, J. y Berruezo, P. (2007). *Psicomotricidad y Educación Infantil (1st ed.)*. Madrid: CEPE.
- González J. et al. (2008) *Revista Pedagógica de Educación Física*. 17, 42.
- Gutiez, P. (1995). La Educación Infantil: modelos de atención a la infancia. *Revista Complutense de Educación*, 6 (1), 101-113.
- Lapierre, A.; Aucouturier, B. (1977). *Simbología del movimiento*, Barcelona: CientíficoMédica.
- Ley 14/1970, de 4 de agosto, *General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa*. Boletín Oficial del Estado, nº 187 de 6 de agosto de 1970.

- 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 de Estado, 295, de 10 de diciembre 2013.
- Lois, P. (2010). Movimiento, corporalidad y educación. *Revista de Educación del Ministerio de Chile*.
- López, A., y Lacueva, A. (2007). Enseñanza por proyectos: una investigación-acción en sexto grado. *Revista De Educación*, 342, 579-604.
- Machado, A.M. (2007). El Enfoque Globalizador en Educación Infantil. *Cuadernos de Docencia. Revista Digital de Educación*, 1 (7).
- Maldonado, M.A. (2008). *La Psicomotricidad en España a través de la revistas Psicomotricidad-citap (1981- 1996)*. (Tesis Doctoral). Universitat de Barcelona. Recuperada de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/42723/1/MAMP_TESIS.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Bogotá. (2009) Orientaciones pedagógicas para el Grado de transición. *Dirección de calidad para la educación preescolar, básica y media. Subdirección de referentes y evaluación de la calidad educativa*, 1586. Recuperado de: http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*. Boletín Oficial del Estado, 25, de 29 de Enero 2015.
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, *por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado, 5, de 5 de Enero de 2008.
- Organización Mundial de la Salud (2017). *Sobrepeso y obesidad infantiles*. Recuperado el 25 Mayo 2017, de <http://www.who.int/dietphysicalactivity/childhood/es/>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2003). *La definición y selección de competencias clave*. El Proyecto de Definición y Selección de Competencias (DeSeCo). Recuperado el 17 de mayo de 2017 de: <http://deseco.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>
- Piaget, J. (1936). La naissance de l'intelligence chez l'enfant. *Neuchâtel*; Paris: Delachaux et Niestlé.
- Picq, L. y Vayer, P. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental*, Barcelona: Científico-Médica.
- Real Academia Española (2017) recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=UWslQK8>
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. Boletín Oficial de Estado, 4, de 4 de Enero de 2007.
- Requena, M. y Sainz de Vicuña, P. (2010). *Didáctica de la Educación Infantil* (1st ed.). Pozuelo de Alarcón. Madrid: Editex.

- Rodríguez, A.B. (2010). Evolución de la educación. *Pedagogía magna*, (5), 36-49. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3391388.pdf>
- Sanuy, C. (2015). Cascabelea. Madrid: Narcea Ediciones.
- Sempere, F. y Rodríguez, A. (2015). El alumno como protagonista de su propio aprendizaje. *INNODOCT*. Recuperado el 24 de Mayo de 2017 de https://www.researchgate.net/publication/291274468_EL_ALUMNO_COMO_PROTAGONISTA_DE_SU_PROPIO_APRENDIZAJE
- Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Madrid: Uninet.
- Trigueros, C. y Rivera, E. (1991). *Condición física 1º nivel. Cuaderno de Educación Física para las EE.MM.* Gioconda (ed.) Granada.
- Zabala, A. (1989). Cuadernos de Pedagogía. *El enfoque globalizador*, 168. Recuperado el 8 de mayo de 2017 de http://paideia.synaptium.net/pub/pesegpatt2/metodologia/met_enfoqueGlobal.htm
- Zabala, A. (1999). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: Una respuesta para la comprensión e intervención en la realidad*. Barcelona: Grao.
- Zabalza, M.A. (1996). *Calidad en la Educación Infantil*. Madrid: Narcea S.A.

7.1 BIBLIOGRAFÍA

- Centro Psicopedagógico (1995). Examen psicomotor del L. Picq y P. Vayer 1ª y 2ª infancia. *Educagratis*. Recuperado el 19 de Abril de 2017 de <http://educagratis.cl/moodle/file.php/358/examen-psicomotor-de-picq-y-vayer.pdf>

8. ANEXOS

ANEXO I. Canción de buenos días

Canción buenos días:

Todos: hola, buenos días ¿qué tal estáis?

¡¡Bien!! (A la vez que estiramos los brazos hacia delante)

Maestro: hola, (nombre del alumno) ¿qué tal estás?

Alumno: ¡¡Bien!! (A la vez que estiran los brazos hacia delante)

Tradición popular

Se repite esta pequeña estrofa con el nombre de cada uno de los alumnos, para hacerlos partícipes de la actividad.

ANEXO II. Canciones de asamblea

Canción de la semana:

Doña semana tiene siete días (se muestran con los dedos el número siete),

Cinco trabajando (se enseñan los dedos de una mano) y dos descansando (se colocan levantados dos dedos),

Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, para trabajar (se canta mientras se dan palmadas)

Sábado y domingo, para descansar (todos los niños hacen el gesto de estar dormidos).

Tradición popular

Canción del mes de Mayo:

Mes de mayo, mes de mayo

Que ya empieza calorcito (todos hacen que se abanicen)

Y con las lluvias de abril

Mi jardín es muy bonito (abren mucho los brazos).

Tradición popular

Canción de la primavera:

Conchita Sanuy

2/4

Pra-pe pri la pri-me-ve-ra la pri-ma-ve-ra

pra-pe, pri la pri-ma-ve-ra yag lã-çi

Fuente: Sanuy, C. (2015).

.Pra, pre, pri (mientras dan palmadas) la primavera, la primavera (dándose con las manos en las piernas)

Pra, pre, pri (mientras dan palmadas), la primavera ya está aquí (dándose con las manos en las piernas).

Pra, pre, pri (mientras dan palmadas), salen as flores cantan los grillos (abren los brazos simulando una flor que se abre),

Pra, pre, pri (mientras dan palmadas), hay mariposas en mi jardín (con las manos hacen como si fueran mariposas).

ANEXO III. Figura urna



Urna de la votación.

Fuente: blog de coeducación del colegio "Fermín Salvochea.

Recuperado de: <https://coeducafersal.wordpress.com/2016/02/26/el-buzon-de-la-paz/>

ANEXO IV. Vídeo baile Viana

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=8zNYSRxbk1U>

ANEXO V. Cuento motor

Los músicos de Viana

Para la realización de este cuento se le dará a cada niño un instrumento musical, que deberán utilizarlo durante el cuento.

Había una vez en la muy noble y muy leal ciudad de Viana una banda de músicos que alegraban las calles con sus canciones (todos los niños tocan y cantan). Pero un fatídico día cuando los músicos llegaron a por sus instrumentos se dieron cuenta de que no sonaban (hacen como que tocan pero no suenan). Primero lo intento _____ (nombre del niño que tenga ese instrumento) con el pandero (hace que lo toca, pero sin que suene), después lo hizo _____ (nombre del niño que tenga otro instrumento) con las cajas chinas (hace que lo toca, pero sin que suene) y por último lo intento _____ (nombre del niño que tenga otro instrumento) con el xilófono (hace que lo toca, pero sin que suene).

Los músicos necesitaban que volvieran a sonar, así que decidieron ir a visitar al brujo de un pueblo cercano, primero fueron corriendo (todos corren), más adelante tuvieron que saltar unos cuantos agujeros que había en el camino (se saltan los aros pequeños) y por último pasaron por encima de un tronco (caminan sobre una línea pintada en el suelo). Al llegar allí el brujo examinó los instrumentos y les preguntó a todos que si había aprendido alguna canción nueva. Todos contestaron que no (todos dicen que no con la cabeza y la voz), que llevaban mucho tiempo tocando siempre las mismas canciones. Entonces el brujo afirma: ¡Pues eso es lo que les pasa!, que están cansados (todos se tiran al suelo haciendo que están cansados como sus instrumentos), lo que tenéis que hacer es inventar nuevas canciones para que los instrumentos tengan ganas de volver a tocar.

Todos regresaron a Viana con muchas de componer una canción, pero al llegar estaban todos tan agotados que se quedaron dormidos (todos se hacen los dormidos). Hasta que de repente se escucha una melodía muy divertida (la profesora toca alguna canción con un instrumento) y todos comenzaron a despertar (se desperezan y cogen sus instrumentos), rápidamente comenzaron a seguir esa melodía (todos tocan sus instrumentos) y sus instrumentos volvieron a sonar.

Desde entonces cada cierto tiempo aprenden nuevas canciones para que tanto los instrumentos como los niños del pueblo no se aburran.

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Elaboración propia

ANEXO VI. Instrumentos musicales

Ejemplos de instrumentos con material reciclado:



Maracas



Tambor

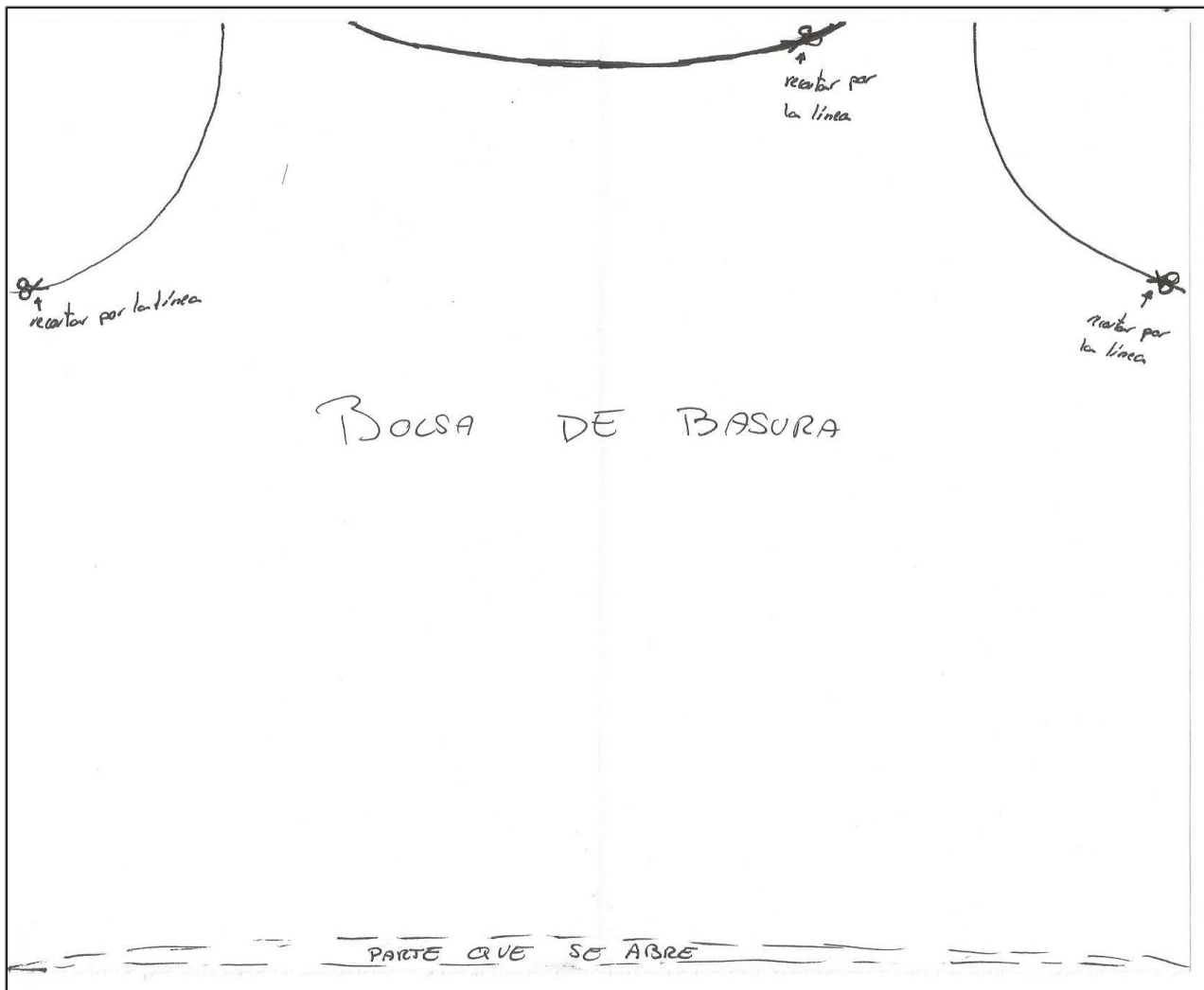


Turutas

Fuente: imágenes recuperadas del banco de imágenes de google.

ANEXO VII. Disfraz de mago

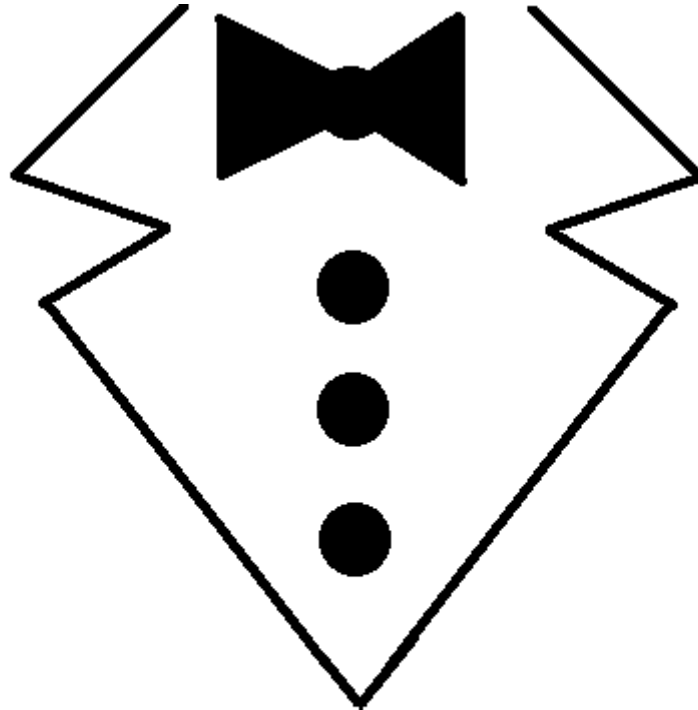
Plantilla para recortar la bolsa de basura:



Elaboración Propia

Realizar en la bolsa de basura los mismos cortes que se marcan en la plantilla.

Plantilla de la pechera:



Elaboración Propia

Hay que pegar en la parte delantera de la bolsa de basura.

ANEXO VIII. Trucos de magia

Podemos visualizar los diferentes vídeos explicativos para utilizar los trucos que más factibles sean para que realicen nuestros pequeños. Todo ellos están extraídos de YouTube y pertenecen a la sección del programa “Magics Hands” de “Art Attack” (programa del canal Disney Channel):

<https://www.youtube.com/watch?v=DqUQRbqPn8M>

<https://www.youtube.com/watch?v=oAcgbCdBlTQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=mHekJFOpnuE>

<https://www.youtube.com/watch?v=V1LVBz7Vldo>

<https://www.youtube.com/watch?v=N7v73aycuRc>

<https://www.youtube.com/watch?v=VLi4LeDFRuo>

<https://www.youtube.com/watch?v=1lp66nXPqE>

<https://www.youtube.com/watch?v=c3sAyTcr2gs>

<https://www.youtube.com/watch?v=FJJKTre-6Ok>

ANEXO IX. Nota de Rasputín

Queridos compañeros magos:

Soy Rasputín, el “mago travieso”.

Una de las cosas que más me gusta hacer es leer y por supuesto también gastar bromas. Así que he juntado las dos cosas para que vosotros lo paséis genial conmigo.

Os he escondido por el patio del colegio las diferentes letras que forman el título de ese cuento tan chulo que ibais a contar, y sin el título no podéis comenzar leer jejejeje.

Así que si queréis leerlo debéis ir al patio y cada uno de vosotros debe traer una letra, que después colocaréis en la pizarra, encima de esas rayas que os dejado. Por cierto, para ponerlas en el lugar correcto debéis mirar detrás de vuestra letra, ahí encontraréis el número de la rayita en la que lo debéis colocar.

Mucha suerte amiguitos.

ANEXO X. Cuento “la varita gastada”

La varita gastada



Valor Educativo

Generosidad

Idea y enseñanza principal

Aportando una pequeña parte de lo que tenemos podemos contribuir a hacer mucho

Cuento

Iba una vez un niño por el bosque buscando fruta, y tanto buscó y buscó que llegó la noche y se perdió. Estuvo dando vueltas durante mucho tiempo, hasta que a lo lejos escuchó un gran alboroto. Se acercó y descubrió que el ruido procedía de una pequeña casita donde brillaba una luz, y pensó en pasar la noche con aquella gente.

Llamó varias veces, pero como nadie abría la puerta y seguía habiendo un ruido enorme, decidió entrar. Al instante, se hizo un gran silencio, y se encontró con miles de ojos que le miraban asustados: vasos, espejos, cuadros, sillas... ¡todo en aquella casa estaba vivo! ¡y le miraba!

- Buenas noches - dijo el niño.

Y de nuevo comenzó un alboroto enorme de respuestas y alegría:

- Uff, qué miedo - oyó que decían algunos

- Bah, es sólo un chiquillo- escuchó a sus espaldas. Y el molesto ruido de voces siguió por un buen rato...

- ¡¡¡Silencio!!! - gritó harto de tanto ruido el niño - ¿dónde estoy?

Y nuevamente respondieron todos a la vez.

- ¡¡ Callaos, por favor!! - suplicó. - Tú, la mesa, por favor, contesta, ¿quién manda aquí? ¿y por qué estáis todos vivos?

- Aquí mandaba esa varita mágica que está junto a tus pies, pero ya no le queda nada de magia, la repartió entre todos.

Efectivamente, una pequeña varita a sus pies era el único objeto que no parecía estar vivo. Comprendiendo que aquel era el origen de tal desorden, pensó en tratar de arreglarlo.

- ¿Y no os da vergüenza ser tan egoístas? ¿por qué no le devolvéis un poquito de su magia?

Un pequeño murmullo egoísta empezaba a llenar la habitación, cuando el viejo espejo susurró, "vale, de acuerdo", y haciendo una gota dorada con uno de sus ojos, la dejó caer sobre la varita, que comenzó a toser un poco.

- ¡Está viva! - se alegró un libro. Y también le dio su gottita dorada de magia.

Y así, todos fueron cediendo parte de su magia a la varita, que recuperó un aspecto brillante y divertido, adornado con dientes de colores. Y llena de alegría fue a posarse en la mano del niño, que al momento se cubrió con una nube de estrellas para aparecer vestido de mago. Y así fue como aquel niño se convirtió en el mago del bosque, y con alegría y sabiduría siguió animando a todos a compartir lo que tenían.

Autor.. [Pedro Pablo Sacristán](#)

Recuperado de: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-varita-gastada>

ANEXO XI. Carta de Faustino, el peregrino

Hola:

Sí has encontrado esta mochila es porque la he perdido en Viana, por favor mañana seguiré mi camino y la necesito. Me han dicho que sobre las doce llegaré a una ermita cercana a este pueblo, si me la pudieras acercar allí me harías un gran favor.

Atentamente Faustino, el peregrino.

ANEXO XII. Vídeo encierro de la trashumancia

Enlace vídeo del encierro de la trashumancia en Viana:

https://www.youtube.com/watch?v=jfN_4BDPe20

ANEXO XIII. Canción “así caminan”

Canción “Así caminan”

Así caminan los perritos, así caminan, así caminan.

Así caminan los perritos, así caminan que yo los vi.

Tradición popular.

La estrofa se repite todo el tiempo, pero se van cambiando los animales que deben imitar.


ANEXO XIV. Pregón de fiestas

Pregón de fiestas:

¡¡Vianeses, Vianesas y visitantes, viva Viana!!, ¡¡Vivan las fiestas!!

¡¡Vianeses, Vianesas and visitors, long live Viana!!, ¡¡Long life this party!!

ANEXO XV. Tarjeta de votación

NOMBRE:
¿Qué cartel te ha gustado más a parte del tuyo?: 

Elaboración propia

ANEXO XVI. Rúbrica de evaluación

Criterio de evaluación del objetivo general del proyecto		Niveles de logro			
		0	1	2	3
Se ha potenciado el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social, de los alumnos a partir del movimiento, ofreciendo alternativas novedosas que faciliten el aprendizaje significativo de los alumnos y el perfeccionamiento de destrezas y habilidades que sirvan de base para la posterior adquisición de las competencias clave en futuras etapas educativas.					
Criterios de evaluación del objetivo del proyecto (específicos)		Niveles de logro			
		0	1	2	3
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Se ha fomentado el desarrollo de la autonomía personal y la autoestima de los alumnos, aprendiendo a ser responsables de su propio aprendizaje teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Seleccionar el tema de proyecto (sesión 1)			
		Definir la finalidad del proyecto (sesión 2)			
		Fomentar la creatividad y la autonomía de los alumnos (sesiones 3 y 5)			
		Fomentar hábitos alimenticios saludables (sesiones 7, 8 y 10)			
		Reconocer la importancia del ejercicio físico (sesión 10)			
		Fomentar la autonomía y autoestima de los alumnos (sesiones 12, 13 y 18)			
		Ejecutar el proyecto seleccionado (sesión 19)			
		Evaluar el proyecto (sesión 20)			
		Valorar la participación del alumnado (sesión 20)			
		Disfrutar la recompensa por el esfuerzo realizado (sesión 20)			
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Se han descubierto las diferentes posibilidades corporales tanto si se encuentran en movimiento como si permanecen estáticos teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Mejorar la motricidad fina y gruesa (sesión 2)			
		Aumentar la habilidad motriz y memorística (sesión 5)			
		Favorecer la agilidad motriz (sesiones 9,13 y 15)			
		Fomentar la precisión en la motricidad fina (sesiones 9, 11 y 19)			
		Aumentar la coordinación de la motricidad gruesa (sesión 11)			
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Se ha potenciado la adquisición de habilidades sociales, a través del respeto y del trabajo cooperativo teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Fomentar la cooperación, el respeto y la cohesión grupal (sesión 1)			
		Aumentar el respeto por las normas de convivencia social (sesión 3)			
		Potenciar la importancia de valores tan positivos como la generosidad (sesión 5)			
		Conocer normas de circulación y convivencia (sesiones 7 y 8)			
		Potenciar el trabajo en equipo (sesiones 7 y 8)			
		Potenciar el cooperativismo (sesión 9)			
		Aprender a respetar el turno y a compartir (sesión 9)			
		Potenciar el respeto por las normas sociales y los compañeros (sesiones 15 y 16)			
		Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación (sesión 16)			
		Favorecer la cooperación y cohesión grupal (sesión 18)			
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Han experimentado con ritmos y movimientos que fomenten la coordinación de los diferentes segmentos corporales teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Controlar individual o conjuntamente las diferentes partes del cuerpo (sesión 1)			
		Mejorar el sentido del ritmo y la coordinación de los diferentes segmentos corporales (sesión 4)			

		Conocer diversos instrumentos musicales (sesión 2)				
		Favorecer la coordinación de los diferentes segmentos corporales (sesiones 14 y 16)				
		Mejorar el conocimiento y la coordinación y de los diferentes segmentos corporales (sesión 18)				
Conocimiento del entorno	Han identificado las características de los diferentes entornos en los que se encuentra el niño teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Identificar diferentes lugares de su entorno (sesión 2)				
		Descubrir diferentes curiosidades de su entorno (sesión 4)				
		Descubrir características históricas del entorno (sesión 6)				
		Recaltar la importancia y cuidado del medio ambiente (sesiones 7 y 8)				
		Descubrir aspectos culturales y gastronómicos de Viana (sesión 10)				
		Identificar las características del oficio de panadero (sesión 10)				
		Profundizar el conocimiento sobre nuestro pueblo (sesión 12)				
		Descubrir tradiciones antiguas (sesión 13)				
		Conocer características propias de algunos animales (sesión 13)				
		Afianzar los conocimientos acerca de los animales (sesión 14)				
	Conocer diversos juegos tradicionales (sesión 15)					
	Se han iniciado el desarrollo de habilidades relacionadas con la orientación espacial, las cantidades y los números de un modo transversal teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Potenciar la orientación espacial (sesión 3)				
		Manejar nociones de cantidad (sesión 4)				
		Potenciar las habilidades espaciales (sesión 6)				
		Afianzar los conocimientos lógico-matemáticos (sesión 11)				
Experimentar la orientación espacial en la vida real (sesión 12)						
Potenciar el uso de los conocimientos motrices y lógico-matemáticos (sesión 12)						
Han aplicado las nuevas tecnologías de un modo dinámico en el que el alumno ha sido un sujeto activo del aprendizaje teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Aprender a manejar las nuevas tecnologías (sesión 6)					
	Potenciar el aumento de la capacidad de atención a través las nuevas tecnologías (sesión 17)					
	Utilizar las TIC para afianzar los conocimientos adquiridos durante la elaboración del proyecto (sesión 19)					
Lenguajes: comunicación y representación	Han expresado sus sentimientos y emociones de manera creativa y espontánea teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Mejorar la habilidad lingüística y la creatividad (sesión 1)				
		Fomentar la creatividad a través de las emociones (sesión 2)				
		Fomentar el gusto por la estética y la creación propia (sesión 4)				
		Potenciar el uso de la creatividad y la imaginación (sesiones 11 y 18)				
		Expresar su creatividad (sesiones 14,15, 17 y 19)				
		Aprender a expresar y canalizar sus emociones (sesión 16)				
	Han realizado juegos y actividades que potencien la motivación por la lectoescritura teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Incentivar la motivación por la lecto-escritura (sesión 3)				
		Motivar a los alumnos a la lectoescritura (sesión 5)				
		Mejorar la lectoescritura de una manera dinámica (sesión 17)				
	Han conocido la existencia de otras lenguas y su aplicación en la vida real teniendo en cuenta los siguientes objetivos:	Conocer la existencia de otras lenguas (sesión 6)				
		Conocer la utilización del inglés en la vida real (sesión 17)				

Participación de los alumnos		Niveles de logro			
		0	1	2	3
Proponen ideas para la realización del proyecto					
Se interesan por las actividades propuestas					
Se involucran de manera activa en las actividades					
Se muestran motivado con las actividades propuestas					
Se muestran motivados por proyecto					
Disfrutan de la realización de los juegos					
Formulan preguntas sobre el tema					
Propician el diálogo y el debate					
Muestran respeto por los materiales					
Realizan las actividades de manera colaborativa					
Práctica Docente y adecuación del proyecto		Niveles de logro			
		0	1	2	3
Docente	Mantiene la atención y motivación del alumnado				
	Expone las actividades de manera clara y coherente				
	Utiliza un tono de voz adecuado				
	Selecciona los materiales de manera adecuada para cada actividad				
	Respeto los tiempos propuestos para cada actividad				
	Respeto el nivel evolutivo de los alumnos				
Proyecto educativa	Los objetivos eran adecuados a las necesidades e interés de los alumnos				
	Se han conseguido los objetivos propuestos				
	Se han conseguido trabajar los contenidos propuestos				
	La metodología utilizada ha favorecido el aprendizaje de los alumnos				
	La relación con las familias ha sido la adecuada				
	La temporalización de las actividades ha sido correcta				
	Los materiales propuesto eran los adecuados para cada actividad				
	Los espacios propuestos eran los adecuados				

Elaboración Propia

Leyenda niveles de logro:

0- No conseguido




1- A veces

2- Bastante

3- Siempre

ANEXO XVII. Leyenda niveles de concreción

Leyenda de emoticonos, según niveles de concreción:

Emoticonos	Nivel de concreción
	Nada
	Bastante
	Mucho

Elaboración propia

ANEXO XVIII. Tarjeta de evaluación de los alumnos

Tarjeta de evaluación de los alumnos:

Nombre:	Respuestas
 <p data-bbox="459 535 820 566">¿Te han gustado las actividades?</p>	
 <p data-bbox="360 775 919 801">¿El profesor te ha ayudado cuando lo necesitabas?</p>	
 <p data-bbox="392 1014 887 1037">¿Has colaborado en las actividades grupales?</p>	
 <p data-bbox="472 1252 810 1274">¿Has aprendido muchas cosas?</p>	
 <p data-bbox="469 1491 813 1514">¿Has disfrutado con las salidas?</p>	
 <p data-bbox="488 1731 791 1753">¿Te han gustado las visitas?</p>	
 <p data-bbox="421 1968 861 1991">¿Te ha gustado esta forma de aprender?</p>	

Elaboración propia

ANEXO XIX. Evaluación inicial

Evaluación Inicial					
Nombre:		Curso:	Fecha:		
Área	Ítems	Niveles de logro			
		0	1	2	3
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Controla su cuerpo en las distintas situaciones, juegos, rutinas,...				
	Identifica partes del cuerpo en sí mismo y en los demás				
	Progresar en el conocimiento de su esquema corporal				
	Reconoce los sentidos y sus sensaciones				
	Su autonomía es adecuada a su edad				
	Resuelve problemas sencillos				
	Tiene una imagen personal ajustada y positiva				
	Se orienta correctamente en el espacio y el tiempo				
	Respetar los materiales y a los compañeros				
	Conoce sus limitaciones y posibilidades				
	Muestra actitudes de ayuda y colaboración				
	Participa de forma activa en las actividades				
	Regula sus sentimientos y emociones				
	Coordina y controla las habilidades manipulativas finas				
	Realiza desplazamientos; marcha, carrera, saltos,...				
	Tiene consolidados hábitos de cuidado personal, higiene, salud y bienestar				
	Conocimiento del entorno	Identifica las posibilidades sonoras de su cuerpo			
Coordina sus movimientos siguiendo un ritmo y melodía					
Imita y reproduce ritmos sencillos					
Es capaz de mantener la atención durante periodos cortos de tiempo					
Reconoce elementos de su entorno					
Conoce características propias de las personas de su entorno					
Tolera y respeta la diversidad cultural					
Manifiesta interés por su cultura y sus costumbres					
Colabora en la creación de un buen clima social					
Respetar las normas sociales					
Muestra respeto por el cuidado de animales y plantas					
Lenguajes: Comunicación y representación	Tiene adquiridas nociones de cantidad				
	Identifica las formas geométricas				
	Conoce los cuantificadores uno, muchos, pocos, más que,...				
	Realiza series de dos elementos				
	Diferencia algunos instrumentos musicales				
	Expresa tanto oral como corporalmente sus emociones y sentimientos				
	Se expresa a través de diferentes técnicas artísticas				
	Participa en diálogos, debates				
	Comprende correctamente mensajes orales diversos				
	Comprender ordenes complejas				
Es capaz de representar gráficamente los textos trabajados					
Muestra interés por los textos escritos					
Memoriza pequeñas canciones, cuentos,...					
Recita poesías, retahílas y canciones					
Conoce y discrimina algunos fonemas de una segunda lengua					

Elaboración propia