

Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

El cuento como herramienta del trabajo por proyectos en  
Educación Infantil

Trabajo fin de estudio presentado por:	Ana Fernández Rodríguez
Tipo de trabajo:	Proyecto de Intervención Educativa
Área:	Didáctica de la Lengua y la Literatura
Director/a:	Pablo López Carballo
Fecha:	22/07/2020

## **Resumen**

Este trabajo es una propuesta de intervención en la que se promueve el uso del cuento en una programación de trabajo transversal con la metodología del trabajo por proyectos. La obra consta de dos partes. Un marco teórico en el que se investigan los beneficios del cuento y su compatibilidad con el trabajo por proyectos y el trabajo transversal. La segunda parte consta de una programación didáctica de 11 sesiones en la que, a partir del cuento del Arca de Noé, se trabajan los animales y los colores del arcoíris en una clase de segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil. En dicha programación se siguen los contenidos oficiales del currículo y se hace un uso intensivo de las TIC.

Finalmente, se concluye que efectivamente el cuento es una herramienta útil en Educación Infantil y que su uso, lejos de ser solo un instrumento auxiliar o de apoyo, puede utilizarse como parte fundamental de cualquier programación didáctica, con grandes ventajas tanto por su transversalidad como por su concordancia con el trabajo por proyectos.

### **Palabras clave:**

Cuento – Educación Infantil – Trabajo por proyectos – Trabajo transversal – TIC

## **Agradecimientos**

Al tutor de mi trabajo, Pablo López Carballo, por sus orientaciones y su diligencia durante toda la revisión de mi trabajo.

A mis hijas por hacer de este trabajo una fuente de inspiración y un motivo de lucha y, por último, a mi marido, Lluís Llaquet, por su incondicional apoyo, dedicación, tiempo y esfuerzo durante este tiempo de trabajo.

## Índice de contenidos

1.	Introducción	1
2.	Objetivos del trabajo	2
3.	Marco teórico	3
3.1	¿Qué es el cuento?	3
3.2	Tipos de cuento	4
3.3	El trabajo por proyectos	5
3.4	Metodología del trabajo por proyectos	7
3.5	Los beneficios del uso del cuento en el trabajo por proyectos	8
3.6	El cuento como una herramienta transversal compatible con el trabajo por proyectos en Educación Infantil	9
4.	Contextualización	11
4.1	Características del entorno	11
4.2	Descripción del centro	11
4.3	Características del alumnado	11
5.	Proyecto de intervención educativa	13
5.1	Introducción	13
5.2	Justificación	13
5.3	Referencias legislativas	13
5.4	Objetivos del proyecto	13
5.5	Contenidos curriculares que se abordan	15
5.6	Metodología	19
5.7	Actividades	20
5.8	Planificación Temporal	37
5.9	Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje	37

5.10	Sistema de evaluación	38
5.11	Criterios de evaluación	38
5.12	Instrumentos de evaluación	39
6.	Conclusiones	40
7.	Consideraciones finales	41
8.	Referencias bibliográficas	42
9.	Anexos	1

## Índice de tablas

<i>Tabla 1. Tipos de cuentos</i>	5
<i>Tabla 2. Respuestas del trabajo por proyectos a los problemas del sistema educativo tradicional.</i>	6
<i>Tabla 3. Fases de la metodología del trabajo por proyectos</i>	8
<i>Tabla 4. Temporización de la programación.</i>	20
<i>Tabla 5. Criterios de evaluación.</i>	38

## 1. Introducción

El cuento es una herramienta muy importante en la Educación Infantil. Por sus características tiene muchos beneficios en el desarrollo de los alumnos. Además, es muy motivador y transversal, de manera que puede aplicarse en cualquier área de trabajo.

Por ello, creemos que es muy útil para ser empleado, en especial, en un proyecto de Educación Infantil, por ser, esta metodología, también muy abierta a la transversalidad, motivadora y fácilmente aplicable en el entorno educativo en el que trabajaremos.

Así, nuestro trabajo contiene dos partes fundamentales. Un marco teórico en el que investigamos, a partir de bibliografía diversa y especializada, el cuento como herramienta dentro de la Educación Infantil, sus tipos y sus beneficios. También describimos la metodología del trabajo por proyectos para, finalmente, ver cómo puede incluirse el cuento, atendiendo a investigaciones anteriores en las que también se ha utilizado esta herramienta en diferentes áreas de diferentes etapas en la educación. En la segunda parte del trabajo, se propone un proyecto educativo que, partiendo de las inquietudes de los alumnos acerca de los animales y el arcoíris, haciendo uso del cuento tradicional maravilloso del Arca de Noé, se desarrolla, mediante la metodología del trabajo por proyectos, un proyecto transversal en el que se pretenden abordar las tres áreas de la Educación Infantil: el conocimiento de sí mismos y la autonomía personal, el conocimiento del entorno y los lenguajes y la representación.

Dicha propuesta, parte de nuestra motivación personal de trabajar el cuento dentro de un proyecto y no como una herramienta inconexa con el resto de conocimientos que se trabajan en el aula o como una herramienta de rescate para cuando sobra tiempo al final de una tarea, como a veces puede ocurrir.

## 2. Objetivos del trabajo

El trabajo que se propone gira entorno a los contenidos específicos de Educación Infantil, la Ley actual y el currículum oficial. Sabiendo que una de las metodologías más presentes en el aula es el cuento, pretendemos centrarnos en el mismo. Sin embargo, buscamos, más bien, encontrar el modo de usar el cuento dentro de un proyecto para que el aprendizaje del alumno sea más significativo. En este sentido, el trabajo observa el cuento, como hemos dicho, no como un elemento aislado e inconexo, sino como una herramienta fundamental durante el desarrollo del trabajo y, en especial, en sus primeras fases.

### Objetivo general:

- Diseñar un proyecto de intervención educativa para la mejora del uso del cuento en el trabajo por proyectos en Educación Infantil.

### Objetivos específicos:

- Investigar sobre las ventajas que el uso del cuento en el trabajo por proyectos aporta a los niños en segundo ciclo de Educación Infantil.
- Comprobar si el cuento es una herramienta útil en el trabajo transversal.
- Fomentar el uso del cuento en el trabajo por proyectos en el segundo ciclo de Educación Infantil.
- Promover el uso de las TIC en el segundo ciclo de Educación Infantil.

### 3. Marco teórico

Para poder aplicar el cuento, por sus beneficios, en un proyecto de Educación Infantil, vamos primero a definir el cuento y sus tipos. Para poder ver cuáles son las aplicaciones de este tipo de relatos en este nivel educativo, estableceremos, seguidamente, una explicación teórica sobre qué es la metodología por proyectos. Finalmente veremos cómo, por su transversalidad, el cuento es muy apropiado en este tipo de metodologías y cómo esto ya ha sido reconocido por muchas investigaciones, así como por la propia ley educativa.

#### 3.1 ¿Qué es el cuento?

Según el diccionario de la Real Academia Española, un cuento es una “narración breve de ficción” (RAE, 2020). Una definición que podría ser breve para un concepto en realidad mucho más complejo. Los cuentos y la narrativa en general son una herramienta que ha utilizado el ser humano desde que puede llamarse ser humano. Tal como afirma Silva “la cultura produjo los cuentos para nombrar con un sentido pleno, vívido, totalizante y compartido, las cosas que no podía explicar del entorno” (Silva, 2017, 83). Los cuentos, en el sentido mitológico o religioso al que se refiere el autor, han tenido desde el inicio de la humanidad un valor explicativo y portador de sentido para la comunidad, explicando el sentido de lo desconocido y condensando la sabiduría del pueblo como vehículo “más apropiados para su socialización.” (Silva, 2017, 83). Ello implica que estas narraciones, aunque ya vemos en ellas una intencionalidad instructiva o de transmisión de conocimientos y valores, no tiene por qué ser para niños.

Así, una definición un poco más elaborada sobre el cuento podría ser a la que concluyen Prados y Molina:

Se trata de una creación literaria, oral o escrita, de extensión variable, en la que se relatan con un esquema más o menos común o arquetipo, vivencias fantásticas, experiencias, sueños, hechos reales... es decir, lo fantástico y/o lo real, de forma intencionalmente artística, con dos objetivos fundamentales: divertir y enseñar. (Prados, Molina, 2000, 2)

El hecho que el cuento sea por naturaleza instructivo, como podemos concluir de esta definición, hace que su uso en edades tempranas y para la educación sea algo lógicamente

deducible. Pérez añade además que su función es “introducir en el lector sentimientos y emociones especiales, además de transmitir valores sociales, culturales y morales” (Pérez, 2016, 17). Junto a este componente, ya desde la antigüedad se ha visto el cuento como “un medio que favorece la imaginación, creatividad y expresión” (Zacatelco, Chávez, Lemus, 2017, 12).

De manera que, en resumen, se podría definir el cuento como una narración fantástica breve en la que se pretenden transmitir determinadas enseñanzas de una forma entretenida, favoreciendo así en el consumidor, no solo la adquisición de un conocimiento o valor, sino también la adquisición de cierta habilidad, como el desarrollo de la imaginación o la expresión.

Dicho esto, cabe destacar, como elemento importante del cuento, su estructura. Esto es porque muchos investigadores reconocen precisamente en este elemento del cuento su fuerza y su utilidad llegando a afirmar que:

La fuerza del cuento no reside tanto en los contenidos específicos [...], sino en su estructura narrativa. El cuento es, en realidad, una forma universal de dar sentido al mundo y a la experiencia humana. Algunos científicos se preguntan si la universalidad del cuento no se refleja alguna característica fundamental del pensamiento de los niños, niñas y adultos de todas las épocas” (Espinete, 1995, 1)

De esto se desprende la importancia de la estructura narrativa de estos relatos que, pese a su sencillez, se ha dado en todas las partes del mundo y en prácticamente todas las culturas por lo que podría ser un reflejo, como nos decía Espinete, de la forma de pensar de nuestro cerebro. Esta estructura se “compone en tres partes: introducción o planteamiento, nudo o desarrollo y final o desenlace” (Martínez, 2011, 3-4), en donde la introducción nos plantea los personajes principales y el problema al que se enfrentan, en el nudo se desarrollan las acciones principales y el o los protagonistas van pasando por diferentes vicisitudes para acabar por encontrar una solución, normalmente con moraleja, al problema que tenían en el desenlace.

### 3.2 Tipos de cuento

Una vez definido el cuento, vamos a ahondar en el estudio de este tipo de las narraciones, definiendo una serie de tipografías de cuento que nos pueden luego ser de ayuda en el desarrollo de nuestras Unidades Didácticas.

A grandes rasgos, una división útil podría ser la de dividir los cuentos en dos grandes grupos, los populares y los cuentos literarios (Alfaro, Mendoza, Yepes, 2018, 24). Los primeros, que podemos definir como “una narración tradicional de transmisión oral” (Alfaro, Mendoza, Yepes, 2018, 24), podemos dividirlos, a su vez, en tres grupos: los de hadas o maravillosos, entre los que se incluirían los cuentos con personajes fantásticos como magos, hechiceros, brujas, hadas, duendes u otros con referencias a problemas humanos universales, los cuentos de animales, protagonizados por estos como si fueran personas y los cuentos costumbristas, ambientados en entornos rurales.

Los literarios, a su vez, pueden definirse como un relato transmitido de forma escrita, de los que “se presenta normalmente una sola versión y su autor es conocido” (Alfaro, Mendoza, Yepes, 2018, 24).

**Tabla 1. Tipos de cuentos**

<b>Cuentos populares:</b> narración tradicional de transmisión oral.	<b>Cuentos de hadas o maravillosos:</b> con personajes fantásticos como magos, hechiceros, brujas, hadas, duendes u otros con referencias a problemas humanos universales.
	<b>Cuentos de animales:</b> protagonizados por animales personificados.
	<b>Cuentos costumbristas:</b> ambientados en entornos rurales.
<b>Cuentos literarios:</b> con autor conocido, una sola versión (normalmente) y transmitidos de forma escrita.	

### 3.3 El trabajo por proyectos

Como hemos visto en la definición, el cuento tiene un elemento de transmisión de conocimiento y/o de valores. Es por tanto evidente su utilización durante la enseñanza, pero el valor del cuento, en especial en las etapas más tempranas, tiene muchas más ventajas que hacen de esta herramienta un elemento muy importante en la Educación Infantil.

Pero, además, esta herramienta, como veremos, concuerda de manera muy positiva con el trabajo por proyectos. Para ello vamos a explicar en qué consiste el trabajo por proyectos.

En primer lugar, cabe destacar que el desarrollo del trabajo por proyectos viene a responder a una serie de problemas que se encuentran en el sistema educativo tradicional. Sobre todo, a raíz de un cambio social que hace que un mundo más complejo, tecnológico e intercultural necesite de un sistema educativo renovado y adaptado a sus características (Lloscos, 2015), Cada problema que se encuentra en el sistema educativo tradicional es respondido con una

solución que se implementa luego en la metodología de trabajo. En la Tabla 2 exponemos estos problemas y la solución que da al trabajo por proyectos.

**Tabla 2. Respuestas del trabajo por proyectos a los problemas del sistema educativo tradicional.**

Problema	Propuesta
1. Aislamiento escuela-entorno.	1. Apertura de la escuela y el currículum a la vida, a la realidad individual y social del entorno.
2. Contenidos teóricos y metodología transmisiva.	2. Enseñanza teórico-práctica. Estrategia metodológica basada en la investigación escolar.
3. Imposición de los intereses de los adultos.	3. Apertura a los intereses de los alumnos.
4. Aprendizaje y memorización de rutinas escolares.	4. Funcionalidad de los aprendizajes en el contexto social. Aprendizaje relevante.
5. Consideración del trabajo escolar como tarea penosa.	5. Aproximación del juego e intereses de los niños a la escuela. Concepción gratificante del trabajo escolar.
6. Organización disciplinar de los contenidos.	6. Organización de contenidos basada en enfoques globalizadores o currículum integral.
7. Desestructuración de los conocimientos escolares.	7. Estructuración de los contenidos. Determinación de conceptos-clave.
8. Inadecuación de los contenidos escolares al nivel de desarrollo intelectual de los alumnos.	8. Determinación de obstáculos en la construcción del conocimiento. Adecuación al nivel de comprensión de los alumnos.
9. Currículum organizado linealmente.	9. Currículum en espiral, aumentando el nivel de complejidad.
10. Currículum cerrado y "empaquetado".	10. Flexibilidad curricular.
11. Profesor como dosificador del currículum diseñado por expertos.	11. Profesor investigador implicado en el diseño, desarrollo y evaluación del currículum.
12. Materiales curriculares cerrados e inadecuados.	12. Propuestas de materiales alternativos, flexibles.

Fuente: Extraído de Cañal, Pozuelos y Travé (2005 p.13).

El trabajo por proyectos, por tanto, no deja de ser una herramienta que busca dar soluciones que respondan de manera directa a los problemas detectados en el sistema educativo.

Una de las bases de esta metodología gira en torno a utilizar estrategias de indagación “vertebrando la tarea educativa en torno a dos preguntas que se plantean al inicio: ¿qué sabemos de...? y ¿qué vamos a hacer para saber más?” (Orozco y Perochena, 2016, 154)

Así, se anima al alumno a iniciar y llevar a cabo una investigación adaptada a su contexto, su entorno y a su edad. “Este enfoque favorece el aprendizaje y resulta más motivador para los alumnos porque, partiendo precisamente de sus motivaciones e intereses, es posible que alcancen un aprendizaje significativo” (Orozco y Perochena, 2016, 154).

El elemento motivador es, junto al trabajo en equipo (Orozco y Perochena, 2016, 155), como vemos, algo esencial en el trabajo por proyectos, porque permite al alumno participar de manera más activa y consciente en el aprendizaje, lejos de la pasividad en la que se podría caer en la enseñanza más tradicional. Una motivación que es una ventaja que también veremos en el cuento.

### 3.4 Metodología del trabajo por proyectos

Una vez justificada la necesidad de una metodología como el trabajo por proyectos, que responde a las necesidades y problemas que tiene el sistema educativo tradicional, y visto cómo esta respuesta no solo es compatible con el cuento, sino que, muchas veces, responde a los mismos problemas, sería conveniente exponer cómo se trabaja por proyectos y su posible compatibilidad metodológica con una herramienta como el cuento.

“La metodología por proyectos se centra en la investigación”, (Lloscos, 2015, 1). Es el propio alumno el que, protagonista de su proceso de aprendizaje, a partir de sus intereses, va descubriendo, en equipo y de forma interdisciplinar, preguntas que tiene sobre su entorno. De tal manera que, la tarea del docente, como hemos visto, es la de “acompañar, ser guía y orientador del proceso” (Lloscos, 2015, 1).

Básicamente, podríamos dividir la metodología del trabajo por proyectos, siguiendo a Orozco y Perochena (2016) en cinco fases.

La primera fase, llamada, de motivación, tiene como objetivo “detectar las ideas previas” (Orozco y Perochena, 2016, 155) que tienen los alumnos y sus intereses. En la fase dos, de preparación, “el educador ayuda a que los estudiantes reflexionen respecto al conocimiento que tienen y sobre lo que queda por conocer” (Orozco y Perochena, 2016, 155). En la tercera, fase de ejecución a través de la experiencia, se desarrollan propiamente las actividades del proyecto. En educación infantil, como es lógico, el profesor tiene una mayor implicación que en otras etapas educativas en la preparación y desarrollo de las actividades. La cuarta fase es de evaluación mediante la observación y otros métodos para obtener información “respecto al aprendizaje obtenido y respecto al proyecto en sí mismo” (Orozco y Perochena, 2016, 156) que han conseguido los alumnos. Finalmente, en la quinta fase, se hace una comunicación a las familias para mostrarles las actividades desarrolladas y los productos finales elaborados.

**Tabla 3. Fases de la metodología del trabajo por proyectos**

	<b>Objetivos</b>
<b>Fase 1.</b> Motivación	Detectar ideas previas y despertar el interés.
<b>Fase 2.</b> Preparación	Reflexionar sobre lo que ya se conoce.
<b>Fase 3.</b> Ejecución	Desarrollo de las actividades del proyecto.
<b>Fase 4.</b> Evaluación	Evaluación del conocimiento obtenido por el alumno.
<b>Fase 5.</b> Comunicación	Muestra de las actividades desarrolladas a las familias.

### 3.5 Los beneficios del uso del cuento en el trabajo por proyectos

Son muchos los beneficios que se le encuentran para el desarrollo, en especial, de la lectoescritura. El cuento se considera como una buena herramienta para que el niño aprenda narrativa y le sea útil a la hora de conseguir un buen nivel de lectura en el futuro (Borzone, 2005). Con él “se ponen en marcha los mecanismos cognitivos del alumno y le ayuda a formarse y a desarrollar su competencia lectora por completo para dar significado a sus conocimientos y asentarlos de manera firme” (Pérez, 2016, 19). También porque “estimula la imaginación (Martínez, 2011, 1), “desarrolla la memoria” (Prados, Molina, 2000, 2) y a la vez es motivador y agradable para el alumno (Prados, Molina, 2000, 3).

Tanto es así, que Padros y Molina (2000, 3) aseguran en su intervención en el Congreso Mundial de Lecto-escritura que el cuento cumple con una serie de finalidades fundamentales durante la escolaridad. Así, el profesor debe guiar los intereses hacia la lectura, ayudar a mejorar la comprensión oral y, en definitiva: “Provocar en el niño una excitación intelectual que dé lugar a una creación de carácter personal y creativo. (Prados, Molina, 2000, 3)”

Como vemos, junto al desarrollo de la lectoescritura, también encontramos beneficios en el aprendizaje del lenguaje oral, en la escucha, la organización de ideas o el desarrollo de la sensibilidad y la imaginación, habilidades fundamentales que el alumno necesitará tanto en su vida adulta como en todas las etapas de la enseñanza por las que va a ir pasando.

Además, como ya hemos dicho, tiene un valor lúdico incuestionable, que hacen del cuento un elemento motivador, que permite que los alumnos adquieran todas estas capacidades de una manera agradable. Este valor está justificado porque acostumbra a incluir situaciones de

aventura o misterio que conseguirán “despertar el interés y la curiosidad de los niños, y por tanto su atención” (Amaro, Manzanal, Cuetos, 2015, 64).

Por lo que, por todas estas afirmaciones, vemos que el cuento podría ser una buena herramienta en el trabajo por proyectos, por contener elementos favorables comunes, como el interés en motivar al alumno, y porque puede ayudar a que este adquiera, de manera lúdica, unos conocimientos y habilidades que le ayudarán en el desarrollo del mismo proyecto a realizar.

### 3.6 El cuento como una herramienta transversal compatible con el trabajo por proyectos en Educación Infantil

Además de ser útil en el trabajo por proyectos, la versatilidad del cuento le permite que pueda ser utilizado de manera transversal en cualquier materia o tipo de conocimiento (Pérez, 2016, 21); siendo esto de ayuda ya que el trabajo por proyectos también trabaja de manera transversal.

Esta transversalidad del cuento ha sido demostrada por un sinnúmero de investigaciones. Amaro, Manzanal y Cuetos (2015) proponen, por ejemplo, su uso en Educación Infantil para la enseñanza de las ciencias naturales. También lo utiliza en esta área del conocimiento Espinet (1995). Marín (1999, 34) demuestra el beneficio de utilizarlo como herramienta didáctica de aprendizaje “en la enseñanza de las matemáticas, con niños y niñas de 3 a 8 años”. En un abanico más amplio, incluso, lo demuestra también González López (2006), ya que en su investigación justifica y demuestra los beneficios de su uso en todas las áreas curriculares, tales como lenguaje, matemáticas, plástica, música, psicomotricidad, identidad y autonomía, informática o lengua extranjera, pero también con contenidos transversales como educación ambiental, educación para la salud, educación vial, educación del consumo o de la vida en sociedad.

No es de extrañar, por tanto, que los propios currículos elaborados por los ministerios o consejerías de educación vean en el cuento también una herramienta fundamental. En el currículum que elabora el Departament d'Ensenyament (2016) de la Generalitat de Catalunya se habla de aprovechar las manifestaciones literarias tales como la poesía o el cuento para favorecer y despertar la creatividad y tanto para el desarrollo de la lengua, como para el desarrollo integral del niño, de manera que se propone, en concreto la lectura de una obra

literaria, como una actividad diaria en el aula de infantil (Departament d'Ensenyament, 2016, 28).

Así también, en el currículum de Educación Infantil del Ministerio de Educación se habla de “la atención, comprensión y disfrute con la escucha de cuentos, poesías, rimas, trabalenguas, adivinanzas, explicaciones, instrucciones y descripciones como forma de comunicación, información y disfrute” (Orden ECI/3960/2007, 1016), tanto en la lengua vehicular de educación, como en lengua extranjera (Orden ECI/3960/2007, 1029).

## 4. Contextualización

La escuela propuesta tendrá un nombre ficticio a falta de poder pedir los permisos necesarios debido al estado de alarma.

### 4.1 Características del entorno

El colegio La Montaña se sitúa en un pueblo que pertenece al área metropolitana de Barcelona: Sant Vicenç dels Horts. El pueblo tiene un total de 28.117 habitantes (Idescat,2020), de los que 4.456 son niños de Infantil y Primaria. Se trata de un colegio público dónde la mayoría de alumnos son del propio pueblo.

Está situado en el límite del barrio más antiguo y céntrico del pueblo, en una zona poco poblada pero rodeada de varios servicios y establecimientos importantes para el pueblo. El colegio también disfruta de la proximidad de equipamientos deportivos municipales: polideportivo, campo de fútbol y piscina municipal. Todos estos equipamientos y centros cercanos ofrecen actividades conjuntamente con el colegio la Montaña. A menudo hay convenios con el colegio y descuentos para los alumnos que quieren realizar alguna de sus actividades.

### 4.2 Descripción del centro

Dos edificios forman el colegio La Montaña. Actualmente, uno de estos edificios está inutilizado. El colegio se divide en cuatro pabellones en los que hay repartidas las diferentes aulas del colegio. Sin embargo, para los alumnos de Educación Infantil hay un pequeño edificio que se llama “aulario” donde se encuentran las aulas y un aula de ciencias. En general, se trata de un colegio antiguo y poco práctico. Es un edificio que queda al descubierto y constantemente se tienen que subir y bajar escaleras para desplazarse. Las clases son pequeñas y poco iluminadas y las ventanas son estrechas y alargadas, lo que dificulta el paso directo de la luz. No obstante, cada clase dispone de calefacción y los recursos suficientes para trabajar correctamente. Además, hay ordenador y pizarra digital en cada aula.

### 4.3 Características del alumnado

En cuanto a los aspectos socioculturales más destacados de este centro, es importante decir que gran parte del alumnado es del mismo municipio. El colegio La Montaña no es un colegio con mucha inmigración. Sin embargo, en los últimos años ha ido aumentando notablemente.

La procedencia geográfica de los alumnos inmigrantes es mayoritariamente marroquí. El aumento de esta inmigración y el rápido desarrollo urbanístico ha causado un notable incremento de la población del municipio. Generalmente, podemos afirmar que las familias de los alumnos del centro tienen un nivel económico medio-bajo, con alguna excepción que correspondería a un nivel económico bien estante. Hace unos años, había pocos padres de familia que tuvieran estudios superiores o universitarios. Ciertamente, a día de hoy estos datos han cambiado y, sobre todo, los padres de los últimos alumnos que han entrado en Educación Infantil poseen títulos superiores y/o universitarios.

Muchas familias proceden, en gran parte, de diferentes puntos de España, por lo que la lengua común es el castellano. La escuela se ha encontrado que muchos de los alumnos tienen dificultades o, directamente no entienden el catalán, lo que resulta un problema, puesto que la lengua vehicular del colegio es el catalán, todas las asignaturas se realizan en catalán menos castellano e inglés. En general se promueve el uso del catalán en todo momento, como se puede observar en las horas de biblioteca, donde los alumnos toman contacto, sobre todo, con libros en catalán.

Además, antes de empezar las clases se realiza media hora de lectura que, dependiendo de la profesora y la asignatura que toque en ese momento, se realiza en catalán o castellano. Sin embargo, normalmente es en catalán.

## 5. Proyecto de intervención educativa

### 5.1 Introducción

#### **Título de la propuesta: Los animales**

El Proyecto de intervención Educativa que se va a realizar está dirigido a niños y niñas de segundo curso de segundo ciclo de Educación Infantil. Este proyecto se realiza mediante el trabajo por proyectos, empieza con la lectura de un cuento como elemento motivador que dará paso al Proyecto.

Como se ha comentado anteriormente, el cuento es “un medio que favorece la imaginación, creatividad y expresión” (Zacatelco, Chávez, Lemus, 2017, 12), por lo que entendemos la importancia de empezar así nuestro proyecto. Además, en todo momento queremos partir de las ideas previas de los alumnos y alumnas y de sus intereses, por lo que encontramos que la metodología basada en los proyectos resulta una muy buena herramienta para la realización del Proyecto de Intervención Educativa.

### 5.2 Justificación

Para poder trabajar de manera transversal las tres áreas del desarrollo de Educación Infantil, el conocimiento de sí mismo y autonomía personal, el conocimiento del entorno y los lenguajes y la representación, hemos preparado un proyecto que tiene como punto de partida el cuento de tipo tradicional maravilloso del Arca de Noé. Creemos que este es el mejor cuento del que disponemos para trabajar a partir de dos inquietudes que pueden surgir en el aula: la presencia del arcoíris en un día de lluvia y los animales.

Creemos muy adecuado trabajar por proyectos y a partir del cuento porque ambos tienen beneficios en la motivación de los alumnos y, en especial, por proyectos, por tener interés en iniciar el trabajo a partir de las inquietudes de los alumnos, tal como lo hace esta metodología.

### 5.3 Referencias legislativas

Para concretar el Proyecto Educativo que se propone nos basaremos sobre todo en el Orden ECI/3960/2007. Por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. 5 de enero de 2018. BOE. No. 5.

### 5.4 Objetivos del proyecto

## **Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

1. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa.
2. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con el bienestar emocional, disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y sosiego.
3. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de sumisión o dominio.
4. Desarrollar estrategias para satisfacer de manera cada vez más autónoma sus necesidades básicas de afecto, juego, alimentación, movimiento, exploración, higiene, salud y seguridad, manifestando satisfacción por los logros alcanzados.

## **Área 2. Conocimiento del entorno.**

5. Observar y explorar de forma activa su entorno físico, natural y social, desarrollar el sentido de pertenencia al mismo, mostrando interés por su conocimiento, y desenvolverse en él con cierta seguridad y autonomía.
6. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas básicas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
7. Indagar el medio físico manipulando algunos de sus elementos, identificando sus características y desarrollando la capacidad de actuar y producir transformaciones en ellos.
8. Representar atributos de elementos y colecciones, y establecer relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación, iniciándose en las habilidades matemáticas.
9. Interesarse por el medio natural, observar y reconocer animales, plantas, elementos y fenómenos de la naturaleza, experimentar, hablar sobre ellos y desarrollar actitudes de curiosidad.
10. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

### **Área 3. Lenguajes: comunicación y representación.**

11. Experimentar y expresarse utilizando los lenguajes corporal, plástico, musical y tecnológico, para representar situaciones, vivencias, necesidades y elementos del entorno y provocar efectos estéticos, mostrando interés y disfrute.
12. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia.
13. Comprender las intenciones comunicativas y los mensajes de otros niños y adultos, familiarizándose con las normas que rigen los intercambios comunicativos y adoptando una actitud favorable hacia la comunicación, tanto en lengua propia como extranjera.
14. Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
15. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
16. Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación de aprendizajes.

### **5.5 Contenidos curriculares que se abordan**

#### **Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

- Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.

Establecimiento de las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo. Identificación y utilización de los sentidos, expresión verbal de sensaciones y percepciones.

Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás.

Voluntad y esfuerzo para la adaptación progresiva de la expresión de los propios sentimientos y emociones, adecuándola a cada contexto.

Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias.

Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.

- Bloque 2. Juego y movimiento.

Gusto e interés por la exploración sensoriomotriz para el conocimiento personal, el de los demás y la relación con los objetos en situaciones de aula que favorezcan la actividad espontánea.

Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas y deseo de superación personal.

Juegos motores, sensoriales, simbólicos y de reglas. Exploración del entorno a través del juego. Sentimiento de seguridad personal en la participación en juegos diversos. Gusto por el juego.

Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

- Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.

Realización de actividades propias de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización. Regulación del propio comportamiento, satisfacción por la realización de tareas y conciencia de la propia competencia.

Planificación secuenciada de la acción para realizar tareas. Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas. Disposición favorable a la realización de tareas en grupo.

Discusión, reflexión, valoración y respeto por las normas colectivas que regulan la vida cotidiana.

Desarrollo inicial de hábitos y actitudes de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás.

Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales. Actitud y comportamiento prosocial, manifestando empatía y sensibilidad hacia las dificultades de los demás.

## **Área 2. Conocimiento del entorno.**

- Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.

Cuantificación no numérica de colecciones (muchos, pocos). Comparación cuantitativa entre colecciones de objetos. Relaciones de igualdad y de desigualdad (igual que, más que, menos que).

Estimación cuantitativa exacta de colecciones y uso de números cardinales referidos a cantidades manejables. Utilización oral de la serie numérica para contar. Observación y toma de conciencia del valor funcional de los números y de su utilidad en la vida cotidiana.

- Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.

Identificación de seres vivos y materia inerte como el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos. Valoración de su importancia para la vida. Observación de la incidencia de las personas en el medio natural.

Detección de algunas características, comportamientos, funciones y cambios en los seres vivos. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte. Formulación de conjeturas sobre los seres vivos.

Observación, discriminación y clasificación de animales y plantas. Curiosidad, interés y respeto por ellos. Interés y gusto por las relaciones con ellos, rechazando actuaciones negativas y tomando conciencia de que son bienes compartidos que debemos cuidar.

Observación de los fenómenos del medio natural (alternancia de día y noches, lluvia...) y valoración de la influencia que ejercen en la vida humana. Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.

Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Visión crítica y valoración de actitudes positivas en relación con la naturaleza.

## **Área 3. Lenguajes: comunicación y representación**

- Bloque 1. Lenguaje verbal

Escuchar, hablar y conversar.

Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.

Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara.

Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, transmitidos por medios audiovisuales.

Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.

#### Aproximación a la lengua escrita.

Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.

Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras y frases escritas muy significativas y usuales. Percepción de diferencias y semejanzas entre ellas. Iniciación al conocimiento del código escrito a través de esas palabras y frases.

Uso, gradualmente autónomo, de diferentes soportes de la lengua escrita como libros, revistas, periódicos, ordenadores, carteles o etiquetas. Utilización progresivamente ajustada de la información que proporcionan.

Interés y atención en la escucha de poesías, narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas por otras personas.

Iniciación en el uso de la escritura para cumplir finalidades reales. Interés y disposición para comunicarse por escrito y por el uso de algunas convenciones del sistema de la lengua escrita como linealidad, orientación y organización del espacio, y gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles.

#### Acercamiento a la literatura.

Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.

Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.

Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado, valoración de la biblioteca como recurso de información, aprendizaje, entretenimiento y disfrute.

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

Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, periféricos, cámara o reproductores de sonido e imagen, como facilitadores de la comunicación.

Visionado de producciones audiovisuales como películas, videos o presentaciones de imágenes. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

Distinción progresiva entre la realidad y representación audiovisual.

Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado, crítico y significativo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Bloque 3. Lenguaje artístico.

Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...).

Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas.

Reconocimiento de sonidos del entorno natural y social, y discriminación auditiva de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).

- Bloque 4. Lenguaje corporal.

Exploración de las propias posibilidades expresivas y comunicativas en relación con objetos y materiales.

Imitación de animales, personajes y objetos.

Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos.

## 5.6 Metodología

La metodología que se utilizará para la realización de la Unidad de Programación sobre los animales es la metodología basada en proyectos. Esta metodología consta de unas fases a las que atenderemos en todo momento.

Se trata de una Unidad de Programación de carácter transversal por lo que tanto realizaremos actividades del pensamiento lógico-matemático como actividades referidas al lenguaje y la comunicación, así como trabajaremos el arte y la creatividad. La Unidad de Programación tiene como eje vertebrador los animales y parte del propio interés del alumnado, realizaremos una visita a la granja y observaremos de cerca el objeto principal de enseñanza.

Esta Unidad de Programación está dirigida a alumnos de segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil (niños de 4 años). El aula concreta consta de 20 alumnos y alumnas, 9 niños y 11 niñas.

La evaluación será continua y formativa por lo que se van a realizar distintas actividades que permitirán la evaluación del alumnado en distintos ámbitos. Se evaluará mediante una rúbrica que la maestra irá rellenando, además de las actividades escritas que se realicen.

## 5.7 Actividades

La Unidad consta de 11 sesiones.

**Tabla 4. Temporización de la programación.**

Sesiones	Actividades																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Sesión 1. ¿Qué sabemos de los animales?	x																				
Sesión 2. Los animales están en peligro.		x	x	x																	
Sesión 3. Completamos el arcoíris.					x																
Sesión 4. Clases de animales.						x															
Sesión 5. El rincón de nuestros animales							x	x													
Sesión 6. Aprendemos por rincones.									x	x	x	x									
Sesión 7. ¡Nos preparamos para ir a la Granja!													x	x	x						
Sesión 8. ¡Vamos a la Granja!																x	x				
Sesión 9. ¡Construimos nuestra granja!																		x	x		
Sesión 10. ¡Vienen a visitar nuestra granja!																					x
Sesión 11. ¿Qué hemos aprendido?																					x

### Fase de Motivación

## Sesión 1. ¿Qué sabemos de los animales?

### Objetivos

- Recopilar las ideas previas sobre animales y arcoíris.
- Elaborar una lista con los contenidos que se quieren aprender.
- Mostrar curiosidad por los elementos del entorno.

### Descripción

#### Introducción: (10')

En las últimas semanas se ha estado hablando en clase sobre varios temas. La maestra debe estar atenta y guiar los temas que se han ido tratando, para que, finalmente, se pueda llegar al tema deseado: los animales.

El día que empieza el proyecto o días anteriores a este, ha habido un día lluvioso con arcoíris. En las rutinas de la mañana, en el aula, se ha observado el cielo y se empieza a hablar del arcoíris y surgen algunas preguntas del estilo: ¿por qué llueve?, ¿dónde están los animales?, ¿por qué sale el arcoíris?

En asamblea, tratamos estos temas y hacemos un intercambio de ideas que nos permitirá empezar el proyecto.

#### Desarrollo: (40')

La maestra invita a los alumnos a sentarse en sus sillas, apuntamos en la pizarra las preguntas surgidas en la asamblea. Existe interés por parte de los alumnos y de la maestra de investigar este tema. Es el momento cuando la maestra pregunta: ¿os gustaría saber más sobre el arcoíris? ¿y sobre los animales?

A continuación, la maestra explica que apuntaremos en una cartulina todo aquello que sabemos y aquello que queremos saber, por lo que, engancharemos en la pizarra las dos cartulinas, explicaremos que en una escribiremos todo aquello que ya sabemos sobre los animales y el arcoíris y en otra lo que queremos saber. Una vez enganchadas las cartulinas, empezamos apuntando aquello que ya conocemos. Cuando hay suficientes ideas, pasamos a la siguiente cartulina y empezamos a preguntarnos aquello que queremos conocer. Entre todos hacemos un recopilatorio de ideas que van a ser el punto de partida de nuestros proyectos. La maestra debe ir guiando el proceso para que aparezcan conceptos como: los animales, los sonidos de los animales, las partes del cuerpo de los animales y los colores del arcoíris.

#### Fin: (10')

La maestra invita a los alumnos a observar la pizarra y les explica que a partir de las siguientes semanas vamos a ir investigando sobre todo aquello que quieren saber, es decir, lo apuntado en la cartulina. Les explicamos que vamos a hacer diferentes actividades que nos van a llevar a lograr responder las preguntas

planteadas, serán actividades muy diversas: manipulativas, cuentos, actividades con la pizarra digital, etc. Es importante mostrar motivación en esta primera parte y guiar la motivación del alumnado.

### **Materiales y espacios**

Cartulina, rotuladores y aula ordinaria.

### **Participantes y/o agrupamientos**

Alumnado y maestra.

### **Criterios de evaluación**

- Comunica sus intereses a los demás.
- Muestra interés en el aprendizaje.
- Respeta el turno de palabra.

## **Fase de Preparación**

### **Sesión 2. Los animales están en peligro**

#### **Objetivos**

- Secuenciar una historia narrada.
- Respetar el turno de palabra.
- Detectar las ideas principales de un cuento.
- Asociar sonido a imagen.
- Realizar parejas de animales.

#### **Descripción**

##### **Introducción: (10')**

Para introducir el proyecto, usaremos un cuento en el que aparecen tanto el arcoíris como los animales. Así mismo, la maestra empezará preguntando a los alumnos: ¿os gustan los cuentos?, ¿cuáles son los cuentos que más os gustan?, ¿qué sucede en el cuento que más os gusta? Los alumnos, a grandes rasgos, deberán recordar el cuento que más les gusta, ordenar la secuencia del cuento y explicar el motivo de su agrado. Después de que algunos alumnos hayan intervenido y dado su opinión acerca de los cuentos, la maestra los invita a escuchar el cuento que ella ha realizado para el aula. Es un video cuento que trae, en primer lugar, impreso para poder ir enseñando las viñetas a los alumnos y poder ir realizando preguntas.

Pregunta a los alumnos si lo quieren escuchar, los alumnos y alumnas están intrigados. La maestra invita a los alumnos y alumnas a ir al rincón del cuento, que es un rincón que existe en el aula, con un ambiente más calmado, una alfombra, varias estanterías con cuentos y algún cojín. Los alumnos se sientan en círculo y la maestra enseña la portada del cuento. En la portada está el título y una de las viñetas del cuento.

Observamos la viñeta y entre todos damos ideas de lo que puede tratarse el cuento. En la viñeta aparecen dos animales de cada especie, un tipo de barco y un chico, detrás aparece el arcoíris, en la parte inferior está el título: “El arca de Noé”.

**Desarrollo: (45’)**

A continuación, la maestra invita a los alumnos a escuchar el cuento con atención. La primera vez que lo escuchamos es a partir de las viñetas y con la misma voz de la maestra que explicará el cuento. Podremos ir parando, aunque no en exceso para no perder el hilo de la historia, para hacer inferencias sobre el cuento y guiar el interés hacia el tema que nos interesa, los animales y el arcoíris.

El cuento trata sobre un hombre, llamado Noé, que vive en un país lejano, este chico un día se le aparece Dios que le dice que va a venir una gran tormenta que lo inundará todo y que debe construir un arca para estar a salvo durante la tormenta. En el arca deberá poner dos animales de cada especie. Noé construye el arca y realiza lo que Dios le dice: pone dos animales de cada especie. Llega la gran tormenta y el pueblo se inunda, sin embargo, ellos están a salvo porque Noé ha construido un arca. Al cabo de muchos días, el cielo cambia de color, deja de llover y aparece el arcoíris.

En las inferencias realizadas durante la lectura del cuento, deben surgir ideas como: ¿cómo entran los animales en el arca?, ¿todos entran del mismo modo? Dios le dice a Noé que deben entrar dos de cada especie, ¿cuáles son, machos y hembras?

Una vez realizadas estas preguntas y concluido el cuento, la maestra proyecta el video cuento sobre el Arca de Noé.

Finalmente, aprovechando el fin del vídeo cuento, la maestra proyecta dos juegos de asociación de animales. En primer lugar, realizaremos un *memory* de animales en la pizarra digital. Los alumnos podrán ir de dos en dos a la pizarra digital para realizar asociación de los animales. En segundo lugar, nos familiarizaremos con los sonidos de algunos animales, por lo que realizaremos un juego de asociación sonido-imagen, también desde la pizarra digital.

**Fin: (5’)**

Concluimos la sesión preguntando si les ha gustado o no el cuento sobre Noé.

**Materiales y espacios**

Aula ordinaria, pizarra digital, cuento “El Arca de Noé” y juegos PDI.

Viñetas del Arca de Noé: <https://letraporletra.school.blog/2020/06/11/el-cuento-el-arca-de-noe/>

Video cuento “El Arca de Noé”: <https://www.youtube.com/watch?v=ksdNVoVFshA>

Actividad 1, “Los animales de dos en dos”: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5717598-animales-de-dos-en-dos.html>

Actividad 2, “Los sonidos de los animales”: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5717646-los-sonidos-de-los-animales.html>

### Participantes y/o agrupamientos

Alumnado y maestra.

### Criterios de evaluación

- Muestra interés por las actividades.
- Sabe ordenar la historia escuchada.
- Asocia correctamente el sonido al animal.
- Detecta los personajes principales de la historia.

### Fase de Ejecución

### Sesión 3. Completamos el arcoíris

#### Objetivos

- Conocer los colores del arcoíris.
- Realizar una seriación atendiendo a un único patrón.
- Mostrar interés por la actividad individual.

#### Descripción

##### Introducción: (10')

La maestra introduce la sesión recordando el cuento de la sesión anterior. Entre todos volvemos a secuenciar y explicar la historia. Si no se recuerda correctamente la historia, la maestra puede reproducir el video cuento. Nos centramos en el arcoíris y recordamos cuántos colores había. Una vez recordados los colores, la maestra muestra la viñeta final y observamos cuáles son los colores que aparecen.

##### Desarrollo: (45')

La maestra enseña la ficha que se va a realizar. Se trata de un arcoíris con algunos círculos en blanco. En esos círculos falta completarlos con el color que le corresponde a la franja. De modo que los alumnos deberán completar el arcoíris con los colores correspondientes. En las mesas tendrán pegatinas de cada color que deberán utilizar para completar el arcoíris, siguiendo la serie atendiendo al patrón, en este caso, el color.

La maestra repartirá las fichas y ayudará a los alumnos y alumnas que lo vayan necesitando, guiaremos en todo momento el proceso para que los alumnos y alumnas no vayan perdiendo el hilo de las series.

**Fin: (5')**

Una vez finalizada la tarea, la maestra invitará a los alumnos que lo deseen a explicar y enseñar la ficha. Dirán los colores que pertenecen al arcoíris y podrán explicar si han tenido alguna dificultad y si les ha gustado la tarea.

**Materiales y espacios**

Aula ordinaria, vídeo cuento del Arca de Noé, viñetas del Arca de Noé, ficha arcoíris y *gomets* en forma de círculo de color rojo, verde, amarillo, naranja y azul.

Vídeo cuento del Arca de Noé: <https://www.youtube.com/watch?v=ksdNVoVFshA>

Viñetas del cuento "Arca de Noé": <https://letraporletra.school.blog/2020/06/11/el-cuento-el-arca-de-noe/>

Ficha 1. Arcoíris: <https://letraporletra.school.blog/2020/05/15/el-arcoiris/>

**Participantes y/o agrupamientos**

Alumnado y maestra.

**Criterios de evaluación**

- Trabaja individualmente de manera correcta.
- Muestra interés por el aprendizaje.
- Sigue la seriación correctamente.

**Sesión 4. Clases de animales****Objetivos**

- Mostrar interés por la explicación.
- Clasificar los animales según domésticos y salvajes.

**Descripción****Introducción: (10')**

La maestra entra en el aula. Los alumnos están sentados como habitualmente. La maestra vuelve a hacer preguntas sobre el cuento explicado anteriormente: ¿cuáles son los animales que hay en el cuento?, ¿qué hacen los animales en el cuento?, ¿hay machos y hembras?, ¿por qué Noé pone machos y hembras en el arca? Hacemos un repaso general del cuento y del desarrollo de la historia. Las preguntas van más dirigidas a los animales que no tanto al arcoíris.

**Desarrollo: (40')**

En la pizarra digital, la maestra explica que va a realizar una clasificación de animales. Preguntamos: ¿dónde podemos encontrar animales?, llegamos a la conclusión de que hay animales salvajes y animales

domésticos. Hacemos un esquema en la pizarra digital dividiéndolos en salvajes y domésticos. Los animales salvajes están en la selva y en los zoológicos y los domésticos pueden estar en granjas o en casa.

La maestra pregunta: ¿hay alguien que tenga algún animal en casa? Los niños que tienen animales en su casa o en casa de algún familiar pueden explicar alguna experiencia. La maestra les invita a ponerse en el centro de la clase para explicar las características y alguna anécdota del animal.

Una vez invitados los alumnos a explicar alguna anécdota, se realiza un juego en la pizarra digital, que consiste en la clasificación de los animales en salvajes y domésticos. La maestra con la ayuda de los alumnos, volverá a hacer un resumen de algunos animales que son domésticos y otros que son salvajes. Les explicará que seguidamente repartirá las tabletas para poder realizar un juego (ya preparado previamente por la maestra), que consistirá en la clasificación de algunos animales en salvajes y domésticos. Una vez acabado el juego, recogemos las tabletas y realizamos el mismo juego, ahora colectivamente, en la pizarra digital, observamos que todos y todas lo hayan asimilado correctamente.

Explicamos que la próxima semana haremos un rincón en clase de nuestros animales, por lo que invitamos a los niños que traigan fotografías, algún muñeco o figura en representación del animal o algún objeto que represente al animal que tienen en casa.

**Fin: (10')**

Recordamos que para la próxima semana traeremos animales, objetos o fotografías que representen algún animal que tenemos o que nos gusta. Tienen que ser animales domésticos (granja o casa). Repartimos la circular para hacer partícipes también a los padres y madres.

**Materiales y espacios**

Aula ordinaria, pizarra digital, tabletas y juego.

Juego “Animales salvajes y domésticos”: <https://learningapps.org/watch?v=pxwugggqt20>

**Participantes y/o agrupamientos**

Alumnado y maestra.

**Criterios de evaluación**

- Participa activamente en las preguntas.
- Muestra interés por la explicación.
- Conoce la clasificación de animales salvajes y domésticos.

**Sesión 5. El rincón de nuestros animales**

**Objetivos**

- Realizar una descripción con cada objeto traído.
- Clasificar los animales según salvajes y domésticos.
- Mostrar interés por las actividades.

## Descripción

### Introducción: (10')

Los niños sacarán los objetos y animales que han traído. Los dejarán en la mesa y uno a uno irán acercándose al rincón que la maestra ha preparado previamente. Este rincón será un sitio visual, lleno de colores y atractivo para los alumnos. Cada uno se acercará al rincón y depositará su objeto o animal en la mesa. Una vez puestos todos los objetos, la maestra invitará a todos los alumnos sentarse en forma de círculo delante del rincón.

### Desarrollo: (45')

Una vez todos sentados en el círculo, la maestra irá cogiendo uno a uno cada objeto, imagen o animal. Preguntará: ¿quién lo ha traído? El niño que lo ha traído se levanta y explica por qué es importante para él/ella el objeto, alguna anécdota y cómo es el animal.

Cuando han salido todos los niños y niñas explicando por qué es importante el animal u objeto que han traído, los volvemos a ubicar correctamente en el rincón. Preguntamos a los alumnos si les gusta el rincón de la clase, si tienen un buen recuerdo de sus animales y si les gustaría que se quedara más tiempo. Hacemos un intercambio de ideas sobre el rincón. Los niños aquí pueden aportar ideas de alguna cosa que les gustaría que estuviera en el rincón o que piensen que falte.

A continuación, la maestra invita a los alumnos a sentarse en su sitio habitual. Propone realizar una ficha de clasificación de animales. La ficha consiste en realizar una clasificación y conteo de los animales domésticos y salvajes que hay. Es decir, en una ficha tendrán una serie de animales y deberán redondear solamente los domésticos. En la parte inferior de la ficha, deberán contar cuántos domésticos hay y cuántos salvajes hay.

### Fin: (5')

Al final, la maestra realiza la ficha en la pizarra digital, con la ayuda de los alumnos y alumnas, de modo que todos estemos de acuerdo con el resultado final. Colocamos las fichas en la carpeta de los proyectos.

## Materiales y espacios

Aula ordinaria, objetos que traigan de casa, ficha de clasificación, pizarra digital.

Ficha "Los animales salvajes y domésticos": <https://letraporletra.school.blog/2020/06/19/clasificamos-los-animales/>

## Participantes y/o agrupamientos

Alumnado y maestra.

### **Criterios de evaluación**

- Conoce el vocabulario sobre los animales.
- Clasifica los animales según salvajes y domésticos.
- Realiza una descripción del objeto que se ha traído.
- Muestra interés por las actividades realizadas.

### **Fase de Evaluación**

### **Sesión 6. Aprendemos por rincones.**

#### **Objetivos**

- Mostrar una actitud positiva respecto a los rincones.
- Asignar las vocales que faltan en cada animal.
- Distinguir entre animales salvajes y domésticos.
- Seleccionar cuentos según el propio interés.
- Clasificar animales de dos en dos en cada arca.
- Identificar qué animales faltan en cada casilla del Sudoku matemático.

#### **Descripción**

##### **Introducción: (10')**

La maestra ha estado preparando distintos rincones. Los alumnos se encuentran con la clase organizada de modo distinto. La maestra explica que se realizará una actividad diferente. Les explica que se realizarán unos pequeños grupos y que cada grupo estará en un rincón. Cuando suene una música en concreto, el grupo pasará al rincón que tenga más cerca y realizará el trabajo que haya en ese rincón. A continuación, la maestra va de rincón en rincón explicándolos. En primer lugar, se acerca al rincón de lengua y explica y enseña una ficha, donde faltan algunas vocales, explica a los alumnos que deberán completar las palabras con las vocales que faltan. En segundo lugar, se dirige al rincón de la experimentación, y enseña tres cajas distintas. En una caja hay espuma de afeitar, las dos restantes están vacías, en una de ellas pone “salvajes”, en la otra pone “domésticos”. En la caja de espuma de afeitar hay animales, entre todos deberán coger un animal y clasificarlo según si es salvaje o doméstico y así hasta que no quede ningún animal en la caja y estén todos clasificados. Prestaremos especial importancia en la explicación de dejarlo todo recogido cuando suene la música para que el siguiente grupo se lo encuentre como ellos se lo han encontrado. En tercer lugar, la maestra se dirige al rincón de la lectura, donde habrá diferentes cuentos y un espacio para poder observar las imágenes y realizar una lectura de los cuentos. En este momento, la maestra incide en

la importancia de mantener un volumen de voz adecuado para que los alumnos que se encuentran en este rincón puedan observar y leer tranquilamente los cuentos que deseen. Aquí también nos detenemos para explicar la importancia de dejarlo todo recogido y colocado en su sitio. En cuarto lugar, la maestra se dirige al rincón del juego, en el que habrá dos arcas de Noé con animales mezclados. Los alumnos, por parejas, deberán clasificar los animales de dos en dos y ponerlos en el arca. Volvemos a incidir en la importancia de dejarlo todo bien colocado para que el siguiente grupo se lo encuentre ordenado. En quinto lugar, nos encontramos el rincón de las matemáticas, la maestra enseñará unas fichas que deberán realizar. Se trata de un sudoku de animales, en el que deberán recortar cada imagen y pegarla en cuadro correspondiente. Debemos recordar cómo se realiza un sudoku. Los animales no deben coincidir ni horizontalmente ni verticalmente y debe haber solo uno de cada por cuatro cuadros. Les enseñamos y les explicamos detalladamente.

**Desarrollo: (1h15)**

Se dejarán 15-20 minutos para cada rincón. La maestra va pasando, sobre todo por los rincones que más dificultades pueden tener, el de lengua y el de matemáticas, va dirigiendo y guiando el trabajo de cada niño y observando las dificultades con las que se encuentran. Ponemos música cada 20 minutos para que los alumnos y alumnas puedan ir cambiando de rincón. Les dirigimos hacia dónde tienen que ir si se pierden o no saben dónde dirigirse.

**Fin: (5')**

Una vez finalizados todos los rincones, la maestra invita a los alumnos a sentarse en su sitio. Les pregunta sobre cuál es el rincón que más les ha gustado y cuál es el que más difícil les ha parecido y / o no les ha gustado nada. Dejamos unos minutos para que se expliquen.

**Materiales y espacios**

Aula ordinaria, cajas con espuma de afeitarse y animales, cuentos, Arca de Noé y animales, fichas sobre los animales para el rincón de lengua y fichas de sudoku de los animales para el rincón matemático.

Propuestas de cuentos variados sobre los animales:

- Pfister, M. (2017). *El pez arcoíris*. Barcelona: BEASCOA.
- Baddredine, D. (2014). *La vida de los animales*. Madrid: Ediciones SM.
- Kawamura, Y. (2018). *Pepe y Mila pasan el día en la granja*. Madrid: Ediciones SM.
- Isern, S. (2017). *Esto no es una selva*. Andalucía: Flamboyant.
- Inaraja, J. (2017). *El arca de Noé, Carrusel 3D*. Madrid: Susaeta.

Ficha “Los animales” para el rincón de lengua:

<https://letraporletraschool.files.wordpress.com/2020/06/copia-de-red-and-violet-addition-math-games-worksheet.pdf>

Ficha “El sudoku de los animales” para el rincón matemático:

<https://letraporletraschool.files.wordpress.com/2020/06/copia-de-red-and-violet-addition-math-games-worksheet-1.pdf>

### Participantes y/o agrupamientos

Alumnado y maestra.

### Criterios de evaluación

- Muestra una actitud activa y participativa en los rincones.
- Conoce las vocales y las asigna en cada espacio.
- Distingue entre animales salvajes y domésticos.
- Selecciona cuentos según el interés.
- Clasifica los animales de dos en dos y los coloca en cada arca.
- Identifica los animales que faltan en cada casilla del Sudoku matemático.

## Sesión 7. ¡Nos preparamos para ir a la Granja!

### Objetivos

- Enumerar los aspectos más interesantes trabajados.
- Indicar qué animales viven en la granja.
- Mostrar una actitud de respeto y de interés en el aula.
- Completar palabras con vocales.

### Descripción

#### Introducción: (10')

La maestra pregunta a los alumnos qué recuerdan de lo que se ha trabajado anteriormente, también pregunta qué es lo que más les ha gustado. En la pizarra digital iremos apuntando ideas que los niños vayan diciendo, sobre aspectos que más les hayan gustado o llamado la atención. De modo que realizamos un resumen de lo hecho hasta el momento.

#### Desarrollo: (40')

Una vez terminado el resumen, la maestra explica que se va a realizar una excursión a la granja y, a continuación, hace unas preguntas: ¿qué animales podemos encontrar?, ¿los animales salvajes viven en la

granja? ¿y los domésticos dónde pueden vivir? Entre todos respondemos a las preguntas y, seguidamente la maestra propone realizar una actividad en la pizarra digital.

En esta actividad, podemos observar algunos animales que podemos encontrar en la granja. Lo proyectamos y entre todos vamos diciendo cuáles son los animales que encontramos.

Una vez realizada la actividad en la pizarra digital, la maestra explicará la tarea que se va a realizar. Será individual. Realizamos una ficha sobre los animales que nos encontramos en la granja. También podemos motivarlos a que la hagan en casa y la pueden enviar. Es una actividad de corrección automática.

**Fin: (10')**

A continuación, mostramos las actividades realizadas y hacemos un pequeño resumen de cómo va a suceder la excursión a la granja y acordamos conjuntamente las normas básicas para ir a la granja, tales como: respetar las directrices de los monitores, ir en orden, seguir la clase, etc.

**Materiales y espacios**

Aula ordinaria, fichas de los animales que nos podemos encontrar en la granja, colores, lápices.

Imagen interactiva para conocer los animales que puede haber en la granja:

<https://letraporletra.school.blog/2020/06/19/los-animales-de-la-granja/>

Ficha en PDF de los animales que nos podemos encontrar en la granja:

<https://letraporletraschool.files.wordpress.com/2020/06/copia-de-red-and-violet-addition-math-games-worksheet-2.pdf>

Ficha on-line de los animales que nos podemos encontrar en la granja:

<https://es.liveworksheets.com/cn858297vn>

**Participantes y/o agrupamientos**

Alumnado y maestra.

**Criterios de evaluación**

- Enumera los aspectos más interesantes trabajados en las sesiones anteriores.
- Conoce los animales que viven en la granja.
- Muestra una actitud de respeto y de interés en el aula.
- Completa palabras con vocales.

**Sesión 8. ¡Vamos a la Granja!**

**Objetivos**

- Mostrar una actitud de interés y participativa respecto a los animales.

- Respetar el turno de palabra.
- Alimentar a los animales.
- Conocer de cerca las características de los animales.
- Jugar en grupo y formar parte del colectivo.

## **Descripción**

### **Introducción:**

Por la mañana, a la misma hora de entrada del colegio, nos reuniremos con los alumnos y alumnas. Pasaremos lista y veremos que están todos, si falta algún alumno o alumna deberemos llamar a la familia para saber si están bien o están de camino. Dejamos a los alumnos y alumnas ir al servicio y prepararse para poder ir de excursión. Revisamos las mochilas para ver si todos y todas llevan la comida puesto que la excursión es de un día entero.

Una vez realizados todos los trámites y cogido el botiquín, vamos hacia el autocar que nos espera para salir. Nos sentamos en el autocar y vamos hacia la granja.

En la Granja nos esperan dos monitores que nos indican qué debemos hacer. En primer lugar, nos llevan a un sitio con mesas y espacio para correr. Nos indican que ese es el espacio del desayuno y de la comida. De modo que dejamos las mochilas y desayunamos, tenemos 30 minutos para desayunar y jugar en el espacio indicado.

### **Desarrollo: (1h30h-2h)**

Después de desayunar, nos recogen los monitores y nos explican que se va a dividir la clase en dos pequeños grupos que realizarán las mismas actividades, pero en distinta franja horaria. Las dos actividades que se realizarán paralelamente consisten en: la primera actividad consiste en visitar la granja, el monitor va explicando qué come cada animal y nos invita a dar de comer nosotros mismos, entramos dentro para ver y estar con los animales, cogerlos y tocarlos. Así pues, se realizará la ruta por toda la granja, observando en primera persona los animales. El monitor irá haciendo preguntas conforme vaya transcurriendo la visita para observar si los alumnos y alumnas entienden cómo viven, se socializan y se reproducen los animales. Los alumnos y alumnas también pueden ir preguntando si tienen dudas. La segunda actividad consiste en tocar de cerca un animal muy querido por los niños y niñas: el pony.

El monitor invitará a los niños a observar el pony, sus patas, sus pelos, el movimiento, etc. Y explicará cómo se alimenta el pony, dónde vive, cómo se reproduce y las características generales. Les preguntará a los niños y niñas si quieren tocarlo y experimentar cómo es su pelo. Los alumnos de dos en dos irán tocando al pony. Finalmente, les explicará que se podrán montar encima del pony, poniéndose un casco y de uno en

uno, el que quiera. Con la ayuda de la maestra los niños y niñas podrán subirse al pony y hacer una vuelta con él.

Cuando los dos grupos han acabado la primera actividad, se disponen a realizar la segunda actividad.

Una vez ambos grupos han acabado las actividades nos reunimos todos y los monitores harán unas cuantas preguntas que los alumnos y alumnas deberán responder: ¿qué os ha gustado más?, ¿de qué se alimentan los ponys?, ¿cuántas patas tienen?, etc. Los alumnos y alumnas podrán resolver dudas si lo necesitan. Los monitores explican a los alumnos y alumnas el espacio y tiempo que tienen para comer y jugar.

**Fin:**

Nos dirigimos al espacio donde los monitores nos llevan para comer, con la ayuda de los maestros, los alumnos y alumnas sacan de las mochilas la comida, comen y tienen en total dos horas para comer y jugar. Una vez ha pasado el tiempo, el autocar nos espera para llevarnos al colegio. Después del trayecto, llegamos al colegio donde los padres esperan a sus hijos a la hora de salida habitual.

**Materiales y espacios**

Autocar, granja, dos monitores y dos profesoras.

**Participantes y/o agrupamientos**

Alumnado y maestra.

**Criterios de evaluación**

- Muestra una actitud de interés y participativa respecto a los animales.
- Respeta el turno de palabra.
- Alimenta con cuidado a los animales.
- Conoce las características de cada animal.
- Forma parte de un colectivo.

**Sesión 9. ¡Construimos nuestra granja!**

**Objetivos**

- Resumir la visita a la Granja.
- Usar la creatividad en la realización del animal.
- Conocer las características propias de cada animal.
- Mostrar una actitud de respeto y participativa en el aula.

**Descripción**

**Introducción: (10')**

La sesión posterior a la granja, nos reunimos todos en clase y la maestra les invita a hacerse preguntas sobre la excursión: ¿cuántos animales visitamos?, ¿alguien recuerda algún animal en especial?, ¿qué les dábamos de comer a las cabras?, ¿el pony cuantas patas tenía? Entre todos recordamos la excursión y ordenamos los hechos. La maestra pregunta si hay algún aspecto que les gustó en especial. Pueden hablar los alumnos y alumnas sobre los aspectos más interesantes.

**Desarrollo: (2h distribuidas en tres días)**

En esta parte de la actividad, se explica a los alumnos y alumnas que vamos a realizar una Granja plástica en nuestra aula. Les explicamos que debemos recordar cómo eran los animales de la granja, podremos escoger entre: la vaca, la oveja, el pony, los cerdos y los conejos. La maestra presentará una muestra de los animales hechos por ella. Explicamos a continuación cómo se va a realizar. La maestra explica que la pasta moldeable es una pasta muy sencilla y parece plastilina, esta pasta se moldea con las manos y algún utensilio si se necesita. Explica que el cuerpo se hace mediante la elaboración de una bola y un churro, a partir de esta forma se puede ir moldeando con las manos y con la espátula. Cada alumno y alumna debe dejar volar su imaginación y realizar el animal como más le guste, atendiendo a las características básicas. No podemos hacer un cerdo azul puesto que no existe. Así pues, a partir de ese momento la maestra pedirá niños y niñas que quieran hacer la vaca y los reunirá en una mesa todos juntos, la oveja y los reunirá en una mesa todos juntos, el pony y hará lo mismo con los demás.

En las primeras sesiones se realizarán las explicaciones y el moldeamiento y en las últimas sesiones podremos pintar y barnizar.

**Fin: (10')**

Una vez finalizadas todas las figuras, repartiremos a cada niño y niña la figura que ha realizado él o ella y le invitaremos a colocarla en el rincón de la Granja. Finalmente, observaremos cómo ha quedado nuestro rincón y podrán dar su opinión al respecto.

**Materiales y espacios**

Pasta moldeable y pinturas, maestra y aula ordinaria.

**Participantes y/o agrupamientos**

Alumnado y maestra.

**Criterios de evaluación**

- Resume correctamente la visita a la Granja.
- Usa la creatividad para la realización del animal.
- Atiende a las características propias de cada animal.

- Muestra una actitud de respeto y participativa en el aula.

### Fase de Comunicación

#### Sesión 10. ¡Vienen a visitar nuestra granja!

##### Objetivos

- Mostrar una actitud de interés.
- Justificar los trabajos realizados.
- Definir conceptos básicos aprendidos.
- Explicar las sesiones anteriores.

##### Descripción

###### Introducción: (10')

La maestra enseña a los alumnos y alumnas cómo ha quedado el rincón de la Granja. Además, les pregunta a los alumnos y alumnas si les gustaría que vinieran sus padres y madres a ver la Granja y todos los trabajos realizados. Los alumnos y alumnas contentos de poder enseñar sus trabajos a los padres, reciben una circular donde se les indica a los padres la franja horaria para poder observar los trabajos de sus hijos.

###### Desarrollo:(40')

Así pues, se colocan todos los trabajos realizados y alguna tableta encima de la mesa para que los padres y madres puedan ver lo que se ha aprendido. Acceden los padres y podremos explicar las características de los animales que hemos aprendido. Les enseñamos el juego de clasificación de animales y la granja. Además, pueden visitar la clase sin problema y los niños pueden hacer de guía.

###### Fin: (10')

Los padres comentan si les ha gustado o no lo que han visto, hacen preguntas y los alumnos y alumnas pueden responder a las preguntas.

##### Materiales y espacios

Rincón de la Granja, faenas realizadas durante el proyecto, PDI.

##### Participantes y/o agrupamientos

Alumnado, maestra y padres y madres.

##### Criterios de evaluación

- Muestra una actitud de interés hacia la descripción de los trabajos realizados.
- Justifica cada trabajo realizado en el proyecto.

- Sabe definir los conceptos básicos aprendidos (clasificación, partes de los animales, visita a la granja).
- Explica las sesiones anteriores a los padres.

## Sesión 11. ¿Qué hemos aprendido?

### Objetivos

- Sintetizar los aspectos más importantes.
- Enumerar conceptos básicos aprendidos.
- Mostrar una actitud de respeto.

### Descripción

#### Introducción: (15')

En la sesión final de nuestro proyecto sobre los animales, la maestra pregunta a los alumnos y alumnas si les gustó que vinieran los padres y las madres en el aula. Pregunta si a los padres les gustó el proyecto. Los alumnos y alumnas pueden responder a las preguntas. Y dan su experiencia como guías de sus trabajos.

#### Desarrollo: (35')

A continuación, la maestra propone coger una cartulina para escribir todo aquello que se ha aprendido en el proyecto. Así pues, en la cartulina que engancha en la pizarra escribe: ¿qué hemos aprendido? Los alumnos van dando ideas y conceptos clave que han ido aprendiendo durante el proyecto, de modo que también van sintetizando y detallando los conceptos adquiridos.

#### Fin: (10')

Una vez finalizada la puesta en común de todo aquello aprendido, se reparten a cada alumno y alumna sus tareas, su proyecto sobre los animales. En el proyecto, además de algunas fichas que se han ido haciendo, se pueden enganchar algunas fotografías realizadas durante el proceso y también se incorporará el animal que cada uno ha hecho. Así pues, se reparten los proyectos y se explica que se lo pueden llevar a casa y explicar más detalladamente a su familia lo que han aprendido durante estas semanas.

### Materiales y espacios

Carpetas de los proyectos, cartulina, rotulador y aula ordinaria.

### Participantes y/o agrupamientos

Alumnado y maestra.

### Criterios de evaluación

- Sintetiza correctamente los aspectos más importantes trabajados en el proyecto.




- Sabe enumerar los conceptos básicos aprendidos (vocabulario, clasificación de los animales, partes del cuerpo de los animales, etc.).
- Muestra una actitud de respeto hacia los demás.
- Respeta el turno de palabra.

## 5.8 Planificación Temporal

La programación del proyecto sobre los animales está pensada para realizarla en primavera, puesto que la visita a la Granja es mucho más agradable si se realiza a final de curso. Así pues, se realizará **durante el mes de marzo** para poder finalizarla en abril. La programación consta de once sesiones, cada una de duración una hora a excepción de la sesión de los rincones que tendrá duración de una hora y media, la sesión de la visita a la Granja que durará todo el día, y la sesión de diseño de nuestro animal, que tendrá la duración de tres horas.

MARZO 2021						
LU	MA	MC	JV	V	SA	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

ABRIL 2021						
LU	MA	MC	JV	V	SA	DO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

	Sesión de proyecto		Sesión de rincones		Visita a la granja
---	--------------------	---	--------------------	--	--------------------

## 5.9 Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

La programación propuesta mediante los proyectos se caracteriza por ser flexible en cuanto a niveles. Las medidas que se proponen tienen en cuenta la individualidad de cada niño y niña, observando las aulas cada vez más heterogéneas, se necesita una evaluación flexible y multiplicidad de recursos para atender a cada alumno y alumna según sus necesidades. Es por este motivo que en las diferentes sesiones el material está adaptado y preparado para modificarlo según se necesite, a nivel metodológico o a nivel de contenidos, para así centrarnos en el alumno y no en la adquisición de unos contenidos concretos para todos igual.

Así pues, se cuenta con recursos tecnológicos como lo son las tabletas, que permiten a los alumnos y alumnas realizar actividades más visuales, que les aportan múltiples beneficios. Además, las fichas son modificables al igual que los rincones, que se pueden adaptar y graduar según las necesidades de cada alumno y alumna.

Resulta importante citar que, siempre que sea necesario, se contará con la ayuda personal, es decir, otra maestra en el aula, para poder atender correctamente a toda la diversidad presente en el aula.

## 5.10 Sistema de evaluación

La evaluación será de carácter formativo y continua. Una evaluación mediante una rúbrica que permite evaluar la globalidad del proyecto y no solamente la adquisición de contenidos. Esta rúbrica la adjuntamos en el Anexo 1.

La evaluación se basa en el Orden ECI/3960/2007. Por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. 5 de enero de 2018. BOE. No. 5.

Los criterios de evaluación que seguiremos y los resultados de aprendizaje están detallados en una tabla correspondiente que adjuntamos en el Anexo 2.

## 5.11 Criterios de evaluación

Tabla 5. Criterios de evaluación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Resultado de aprendizaje	Sesión/Actividad
Utiliza sus destrezas para participar en juegos y expresar sus sentimientos.	1, 2, 3, 4, 12, 13.	Participa en las actividades que se realizan en clase. Muestra interés en las distintas sesiones. Explica sus vivencias y experiencias. Acepta las normas acordadas. Respeto los turnos de palabra. Muestra interés hacia determinados cuentos e historias.	Todas
Muestra autonomía e interés para realizar todo tipo de actividades.	1, 2, 3, 4, 5, 6.	Respeto a los demás compañeros y el material del aula. Colabora en un clima adecuado y favorable. Trabaja correctamente de manera individual.	Todas
Muestra curiosidad por el entorno y sus elementos.	1, 5, 6, 7, 8, 9,10, 13.	Respeto el entorno que le rodea y los animales. Alimenta con cuidado a los animales. Sigue una seriación correctamente.	Todas
Establece relaciones entre los componentes del entorno y participa en la conservación del mismo.	1, 5, 6, 7, 8, 9,10, 12, 13.	Conoce los animales que viven en la granja. Clasifica los animales según sus características. Conoce el vocabulario del entorno más cercano. Discrimina sonidos de diferentes animales.	3, 4, 5, 6, 7, 8.
Utiliza la lengua oral para la comunicación.	4, 8, 11, 12, 13.	Resume correctamente alguna vivencia o experiencia. Sabe definir conceptos básicos. Relata una historia conocida. Ordena de forma adecuada la historia escuchada. Realiza una descripción oral sencilla.	Todas
Muestra interés por los textos escritos en el aula y la comprensión de los mismos.	13, 14, 15.	Muestra interés por los cuentos. Detecta los personajes principales de una historia. Asocia sonido a animal. Completa palabras con vocales.	2, 3, 4, 5, 6, 7.
Se expresa usando diferentes medios y materiales.	11, 15, 16.	Usa la creatividad para la realización de un animal con materiales plásticos.	Todas.
<b>Atención a la Diversidad</b>			

Establece relaciones entre los componentes del entorno y participa en la conservación del mismo.	Todas.	CCL, CPAA, CSC, SIE.	Todas.
Se expresa usando diferentes medios y materiales.	Todas.	CMCT, CD, SIE.	Todas.

## 5.12 Instrumentos de evaluación

En el Proyecto “Los animales” se realizan múltiples actividades de carácter distinto lo que permite una evaluación global de todo el proceso. Durante el proceso tomaremos notas sobre aspectos importantes que queremos que los alumnos y alumnas adquieran. Por esto, realizaremos una rúbrica (Anexo 1) para evaluar todo el proceso y no tanto el resultado. Además, el trabajo hecho mediante fichas también será de carácter evaluativo, así como las actividades orales y los trabajos grupales. Todo ello lo recogeremos en la rúbrica para tener un registro de todo lo realizado.

## 6. Conclusiones

Siguiendo los objetivos de la propuesta de intervención, se ha elaborado una programación que presenta el cuento como herramienta del trabajo por proyectos en Educación Infantil. Este trabajo consta de dos partes. Una primera parte, con un marco teórico en el que se explica qué es el cuento, los tipos de cuento, en qué consiste el trabajo por proyectos, el beneficio del cuento en el trabajo por proyectos y su utilidad para trabajar de manera transversal en la Educación Infantil.

La segunda parte consta de una programación. Contiene once sesiones que promueven el descubrimiento y el conocimiento del entorno más cercano de los niños y niñas. Esta programación ha trabajado el cuento de manera transversal, siendo así una herramienta de trabajo que engloba las diferentes áreas del segundo ciclo de Educación Infantil, por lo que se trabajan parte de los contenidos determinados por el currículo propio de la etapa. Además, se ha comprobado que, tanto el cuento como el trabajo por proyectos, presentan múltiples ventajas para el desarrollo integral de los alumnos y fomentan el aprendizaje significativo, por lo que la programación planteada se enfoca desde el punto de vista de los proyectos y el contacto directo con el entorno, dando lugar así al aprendizaje significativo. En toda la programación se hace un uso intensivo de las herramientas que la sociedad del conocimiento nos ofrece, las TIC, haciendo de las mismas un elemento motivador y de aprendizaje. Así, se puede afirmar que el objetivo general del trabajo, que consistía en diseñar un proyecto de intervención educativa para la mejora del uso del cuento en el trabajo por proyectos en Educación Infantil, se ha cumplido. Como objetivos específicos se estableció, en primer lugar, investigar sobre las ventajas que el uso del cuento aporta a los niños en el segundo ciclo de Educación Infantil, trabajo que se ha desarrollado, como ya se ha dicho, en el marco teórico.

En este apartado, también, se ha cumplido con el segundo objetivo específico, en el que efectivamente se ha comprobado que el cuento es una herramienta útil en el trabajo transversal. Finalmente, en la programación didáctica, se ha podido llevar a cabo la consecución de los tercer y cuarto objetivos específicos ya que se fomenta el uso del cuento y de las TIC en el trabajo por proyectos en el segundo ciclo de Educación Infantil.

## 7. Consideraciones finales

En definitiva, tal y como se ha podido observar a lo largo del trabajo, se ha podido comprobar cómo el cuento es muy útil como herramienta educativa en la Educación Infantil, perfectamente compatible con el trabajo por proyectos y con el trabajo transversal.

Así, vale la pena utilizar el cuento y procurar, según lo que hemos visto, que no sea una herramienta solo de apoyo o de rescate en momentos puntuales, sino un elemento fundamental dentro de las programaciones.

Llevar a cabo este trabajo ha sido una experiencia significativa para nosotros, puesto que se ha podido desarrollar una programación acorde con los objetivos y pensando para segundo ciclo de Educación Infantil, a partir del cuento y utilizando de manera amplia las TIC. Así, creemos, hemos aprendido a poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el grado de Educación Infantil.

## 8. Referencias bibliográficas

- Alfaro Castro, D., Mendoza Simancas, A. P., Yepes Hurtado, Y., (2018). *Los cuentos y las rondas tradicionales como estrategias para el fortalecimiento de la competencia de lenguaje en los factores de comprensión textual y literatura, de los niños de 7 a 12 años de la IE Benjamín Herrera, Arjona-Bolivar* (Trabajo final de licenciatura) Recuperado de Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Amaro, F., Manzanal, A. I., Cuetos, M. J. (2015). *Didáctica de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental en Educación Infantil*. Logroño: Unireditorial
- Balongo González, E. y Mérida Serrano, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Revista Perfiles Educativos*, 38(152), 146-162. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982016000200146&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982016000200146&lng=es&tlng=es).
- Balongo González, E. y Mérida Serrano, R. (2017). Proyectos de trabajo: una metodología inclusiva en Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(2), 125-142. Recuperado de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1091/1529>
- Borzone, A. M. (2005). La Lectura de Cuentos en el Jardín Infantil: Un Medio Para el Desarrollo de Estrategias Cognitivas y Lingüísticas. *Psykhe*, 14(1), 192-209. doi: 10.4067/S0718-22282005000100015
- Cañal, P., Pozuelos, F. J., & Travé, G. (2005). *Proyecto Curricular Investigando Nuestro Mundo. Descripción general y fundamentos*. Sevilla: Diada Editora S.L.
- Bryant, S. C. (1977). *Com explicar contes*. Barcelona: Editorial nova terra.
- Espinet, M. (1995). El papel de los cuentos como medio de aprendizaje de la ciencias en la educación infantil. *Aula de innovación educativa*, 44, 1-5. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/1995/183067/aulinnedu\\_a1995n44p0.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/1995/183067/aulinnedu_a1995n44p0.pdf)
- González López, I. (2006). El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas. *Campo abierto*, 25(1), 11-19

- Departament d'Ensenyament, Generalitat de Catalunya (2016). *Currículum i orientacions educació infantil segon cicle*. Recuperado de <http://ensenyament.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/collections/curriculum/curriculum-infantil-2n-cicle.pdf>
- Lloscos Audi, M. (2015). *La metodología basada en proyectos: una solución innovadora para afrontar los cambios sociales del siglo XXI*. Trabajo de Fin de Grado. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3401/LLOSCOS%20AUDI%2C%20MARTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Marín Rodríguez, M. (1999). El valor del cuento en la construcción de conceptos matemáticos. *Revista didáctica de las matemáticas*, 39, 27-38
- Martínez, N. (2011). El cuento como instrumento educativo. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 1(39), 1-8
- Montero Sevilla, M.J. (2018). *Estimulación de las Inteligencias Múltiples y la creatividad a través del trabajo por proyectos en Educación Primaria*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6588/MONTERO%20SEVILLA%2c%20MARIA%20JOSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Orden ECI/3960/2007. Por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. 5 de enero de 2008. BOE. No. 5.
- Orozco Moreno, V. y Perochena González, P. (2016). Trabajo por proyectos. Cambio metodológico para el protagonismo del estudiante en Educación Infantil (2-3 años). *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 15(29), 151-164. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243148524010>
- Pérez Ladrón, I. (2016). *Los cuentos y su aplicación didáctica en Educación infantil* (Trabajo Final de Grado) Recuperado de Biblioteca Universidad de la Rioja
- Pérez Molina, D., Pérez Molina, A. I., Sánchez Serra, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3C Empresa*, 6, 1-29

- Prados, L., & Molina, M. (diciembre, 2000). *Cuento Narrado o cuento leído en educación infantil: una experiencia*. Trabajo presentado en el Congreso Mundial de Lecto-escritura España, Valencia. Recuperado de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d178.pdf>
- Rodríguez Torres, J. (2010). De las programaciones didácticas a la unidad didáctica: incorporación de competencias básicas y la concreción de tareas. *Revista Docencia e Investigación*, 20, 245-270.
- Rueda, R. (2005). *La Biblioteca de Aula infantil. El cuento y la poesía*, Madrid: Narcea, S. A. de Ediciones.
- Silva, J. M. (2017). Las entrañas de un cuento. *Revista Folios*, (15), 83-86. doi:10.17227/01234870.15
- Suárez León, A. I. (2019). *El cuento infantil como recurso didáctico inclusivo e intelectual*. Trabajo Final de Máster. Recuperado de Biblioteca Universidad de la Rioja
- Zacatelco Ramírez, F., Chávez Soto, B. I., & Lemus Méndez, A. (2017). Experiencia escrita a través del cuento: Programa para niños sobresalientes. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 10 (1), 9-18. Recuperado de <https://revistas.iberoamericana.edu.co/index.php/ripsicologia/article/view/1152>

## 9. Anexos

### Anexo 1: Rúbrica de Evaluación

## PROYECTO "LOS ANIMALES"

NOMBRE:

OBSERVACIONES:

ÍTEMS	Excelente	Bien	Adecuado	Poco
<b>Características animales</b>	Diferencia entre animales salvajes y domésticos y conoce las características de cada uno.	Diferencia entre animales salvajes y domésticos y conoce la mayoría de características de cada uno.	Presenta alguna dificultad en diferenciar entre animales salvajes y domésticos y en de características de cada uno.	No diferencia entre animales salvajes y domésticos ni conoce las características de cada uno.
<b>Interés en las actividades</b>	Se interesa y participa en todas las actividades propuestas.	Se interesa y participa en la mayoría de las actividades propuestas.	Se interesa y participa en algunas de las actividades propuestas.	No muestra interés ni participación en las actividades propuestas.
<b>Colores arcoíris</b>	Conoce los colores presentes en el arcoíris.	Conoce la mayoría de los colores presentes en el arcoíris.	Conoce algunos colores presentes en el arcoíris.	No conoce los colores presentes en el arcoíris.
<b>Dominio de las TIC</b>	Usa las TIC adecuadamente	Usa las TIC con alguna dificultad.	Usa las TIC con varias dificultades.	Necesita ayuda para usar las TIC.
<b>Respeto del entorno cercano</b>	Respeto el entorno más cercano.	La mayoría de veces respeta el entorno más cercano.	Algunas veces respeta el entorno más cercano.	No muestra respeto hacia el entorno más cercano.

## Anexo 2: Tabla de criterios de evaluación y resultados de aprendizaje

Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
Utiliza sus destrezas para participar en juegos y expresar sus sentimientos.	Participa en las actividades que se realizan en clase. Muestra interés en las distintas sesiones. Explica sus vivencias y experiencias. Acepta las normas acordadas. Respeta los turnos de palabra. Muestra interés hacia determinados cuentos e historias.
Muestra autonomía e interés para realizar todo tipo de actividades.	Respeta a los demás compañeros y el material del aula. Colabora en un clima adecuado y favorable. Trabaja correctamente de manera individual.
Muestra curiosidad por el entorno y sus elementos.	Respeta el entorno que le rodea y los animales. Alimenta con cuidado a los animales. Sigue una seriación correctamente.
Establece relaciones entre los componentes del entorno y participa en la conservación del mismo.	Conoce los animales que viven en la granja. Clasifica los animales según sus características. Conoce el vocabulario del entorno más cercano. Discrimina sonidos de diferentes animales.
Utiliza la lengua oral para la comunicación.	Resume correctamente alguna vivencia o experiencia. Sabe definir conceptos básicos. Relata una historia conocida. Ordena de forma adecuada la historia escuchada. Realiza una descripción oral sencilla.
Muestra interés por los textos escritos en el aula y la comprensión de los mismos.	Muestra interés por los cuentos. Detecta los personajes principales de una historia. Asocia sonido a animal. Completa palabras con vocales.
Se expresa usando diferentes medios y materiales.	Usa la creatividad para la realización de un animal con materiales plásticos.