

# ¡VIAJAMOS POR EL TIEMPO!

Memoria del Proyecto de Innovación

Una divertida propuesta didáctica para conocer la historia



Demelza Coco Barajas  
dcocoba@maristassalamanca.es

## ÍNDICE

1. <a href="#">Justificación</a> .....	pág. 2
2. <a href="#">Puesta en práctica de las Inteligencias Múltiples</a>	pág. 3
3. <a href="#">Objetivos Generales</a> .....	pág. 4
4. <a href="#">Objetivos por unidad, intención educativa y competencias</a> .....	pág. 5
5. <a href="#">Contenidos trabajados</a> .....	pág. 7
6. <a href="#">Metodología</a> .....	pág. 10
7. <a href="#">Evidencias</a> .....	pág. 12
8. <a href="#">Evaluación</a> .....	pág. 13
9. <a href="#">Reflexión personal</a> .....	pág. 14
10. <a href="#">Bibliografía</a> .....	pág. 15



## Justificación

Las necesidades de los alumnos de hoy son distintas a los de hace unos años y responden a una serie de realidades muy diferentes. Teniendo en cuenta las fuerzas que hoy empujan al cambio, se hace urgente una nueva manera de educar, un cambio en nuestras escuelas porque si el mundo ha cambiado, la educación debe ofrecer a cada alumno lo mejor para que pueda llegar a ser la persona competente que está llamada a ser, de acuerdo con sus posibilidades en el momento en que le toca vivir.

Creo firmemente que la innovación no es una actividad puntual, sino un proceso centrado en crear, entre otras cosas, aulas inteligentes. El éxito de un aula inteligente reside en disponer de las herramientas necesarias y saber usarlas cuando se necesiten.

Es de vital importancia comenzar a alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y, sobre todo mejorando y/o transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La presente propuesta didáctica **“¡Viajamos por el tiempo!”** tiene la intención de favorecer el acercamiento y conocimiento de nuestro entorno y los diferentes elementos físicos, sociales y culturales que lo componen, a partir del patrimonio cultural e histórico de las diferentes épocas que conoceremos de la mano de nuestra amiga Aris y los tres tutores de 3º de Educación Infantil:

- Marta Sánchez Sánchez
- Félix Ángel Jiménez Díaz
- Demelza Coco Barajas

Es importante que en Educación Infantil los niños se aproximen a su entorno más inmediato explorando, experimentando e interactuando con sus compañeros para intercambiar ideas y opiniones. Sólo así podrán asimilar e interiorizar diferentes contenidos relacionados con el medio físico, social y cultural, y comprender el valor de patrimonio cultural e histórico.

Los aspectos más destacables del planteamiento de trabajo del proyecto **“¡Viajamos por el tiempo!”** son:

- Se propicia que los niños construyan significados a partir de sus conocimientos. Es un aprendizaje **centrado verdaderamente en el alumno**.
- Se pretende crear un **aprendizaje significativo real**, entrando en contacto con **nuevas experiencias** de aprendizaje y **herramientas metodológicas** (rutinas de pensamiento, mapas mentales y aprendizaje cooperativo).
- Completamos y ampliamos nuestra experiencia y actividades comunicándonos y coordinándonos con **las familias** para ampliar y aportar más información al proyecto.
- Seguimos un proceso global de acercamiento a la realidad que el niño quiere conocer. Para ello establecemos **relaciones** a lo largo de todo el proyecto **entre lo nuevo y experimentado y lo ya sabido**.

Para lograr todo esto, se han llevado a cabo actividades y estrategias variadas en las que toman especial relevancia las **competencias** y las **inteligencias múltiples**, creando contextos ricos y ayudando a nuestros alumnos a asentar los aprendizajes.

Las competencias básicas constituyen un enfoque que permite encaminar propuestas de innovación didáctica para el desarrollo del principio de globalización. Comprometidas y vinculadas con la potenciación de las inteligencias múltiples, constituirán en los próximos años, un nuevo currículo internacional que aportará ejes de referencia comunes a todas las etapas educativas.

## Puesta en práctica de las Inteligencias Múltiples (IIMM)

Cada uno de nuestros alumnos en la etapa de Educación Infantil, posee al menos ocho tipos de inteligencia que trabajan juntas pero que lo hacen como entidades autónomas. Cada una de estas inteligencias nos permite realizar distintas funciones. Estas inteligencias, al mismo tiempo necesitan desarrollarse para que de este modo se puedan convertir en herramientas para afrontar con destreza la vida, para tomar decisiones siendo conscientes de nuestras fortalezas y del porqué de nuestras preferencias en las actividades que realizamos.

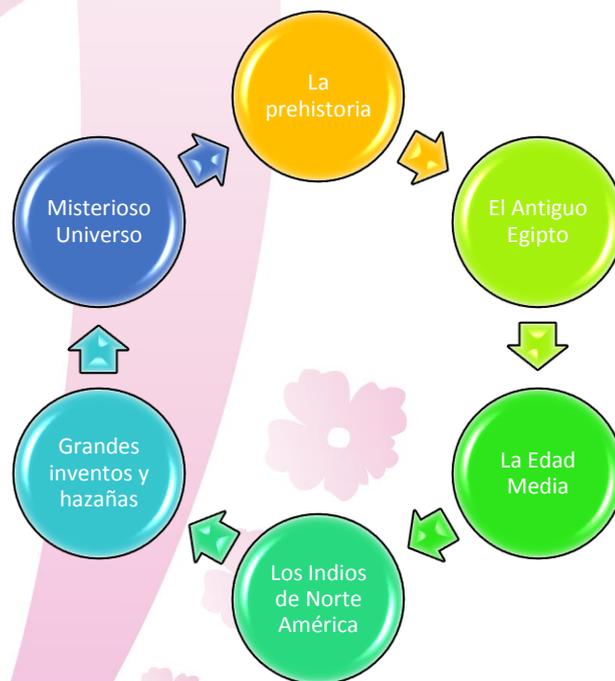
Una vez que ya se conoce la teoría básica sobre IM, es necesario ponerse a trabajar y pasar a la acción. Aquí es donde nos asalta la pregunta **¿Cómo lo hago? ¿De qué manera lo pongo en práctica con mis alumnos? ¿Por dónde empiezo?**

Antes de ponernos “manos a la obra”, debemos saber qué tipos de inteligencias son las que predominan en nosotros mismos, conocerlas bien y experimentarlas, porque no podemos olvidar que según sea nuestra inteligencia, así enseñaremos a los niños. Cuando las conozcamos veremos que tipo de competencia utilizamos más a la hora de enseñar y cuál menos, comprobaremos cuáles son nuestros puntos fuertes y los que precisan mejorar, sabremos que métodos evitamos porque implican utilizar una inteligencia poco desarrollada en nosotros. Todo ello nos ayudará en nuestro trabajo como educadores.

En cualquier caso no debemos encasillarnos en una sola y debemos tener en cuenta que tampoco es necesario ser expertos en todas, pero si lograr un nivel aceptable y saber de qué manera las utilizamos en clase.

En el esquema que se muestra a continuación aparecen las paletas de IIMM utilizadas en cada unidad.

**Haz click encima de cada unidad para ver la paleta de inteligencias múltiples.**



## Objetivos Generales

Esta propuesta trabaja los diferentes objetivos propuestos en el **DECRETO 122/2007**, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, concretándose en las áreas de:

- Lenguaje: Comunicación y Representación.
- Conocimiento del Entorno.
- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Se trata, por tanto, de una **propuesta integral** que conecta las diversas áreas, que busca adquirir destrezas vinculadas al desarrollo natural y real de las situaciones del día a día, para conseguir capacidades que aporten a los alumnos flexibilidad y creatividad a la hora de enfrentarse a nuevos retos.

Esta visión es absolutamente coherente con la realidad que vivimos, inconstante e incierta, sobre la que no podemos estimar qué sucederá. A pesar de ello, el reto educativo sigue siendo el mismo: **preparar a las nuevas generaciones para el mundo futuro que les aguarda.**

Por otro lado, esta experiencia es fácilmente transferible a otros niveles dado que es posible adaptarlo a las capacidades, necesidades e intereses de cada etapa.

Adaptando esta idea al desarrollo normativo que rige la enseñanza en el 2º Ciclo de Educación Infantil, nos propusimos como **metas de comprensión** “que nuestros alumnos fueran capaces de”:

METAS DE COMPRENSIÓN	
1.	Observar y explorar de forma activa el entorno próximo y algunas de las representaciones más importantes del patrimonio social, cultural e histórico.
2.	Identificar diferentes momentos históricos y algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
3.	Conocer los hechos más relevantes de la historia universal, así como los distintos grupos sociales de cada época, sus características, producciones culturales, valores y formas de vida.
4.	Favorecer la comprensión de los conceptos temporales, así como ser capaces de aplicarlos a situaciones de su vida cotidiana.
5.	Interpretar el pasado mediante el juego y la acción natural del niño, despertando en ellos curiosidad, interés y creatividad en el proceso de aprendizaje.
6.	Deducir e inferir a través de las diferentes fuentes históricas, alentando el sentido crítico, el trabajo cooperativo y la iniciativa personal.
7.	Conocer algunas de las producciones y manifestaciones propias del patrimonio cultural e histórico, otorgarle significado y generar actitudes de interés, valoración y aprecio a ellas.
	Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio natural, social y cultural a través de los diferentes lenguajes.

## Objetivos por unidad, intención educativa y competencias

El currículo oficial de nuestra comunidad no incluye la referencia explícita al tratamiento y desarrollo de las competencias básicas. En cambio, sí presenta alusiones puntuales a la necesidad de impulsar **competencias sociales, verbales, de autonomía en el aprendizaje y en el desenvolvimiento en el medio**, entre otras. Además subraya la necesidad de coherencia y continuidad entre etapas para favorecer el desarrollo de una acción formativa equilibrada.

El Decreto 122/2007, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de segundo ciclo de la Educación Infantil determina entre los principios metodológicos generales que orientan la práctica docente que “la experiencia que reciba el niño en el segundo ciclo de la Educación Infantil va a influir en su percepción sobre la escuela, sobre la tarea escolar y sobre los modos de aprender. Para que esta percepción y la respuesta del niño hacia lo escolar y los aprendizajes sean positivas, se propone una escuela rica en estímulos, que atienda sus necesidades e intereses y que le dote de competencias, destrezas, hábitos y actitudes necesarias para su posterior incorporación a la Educación Primaria”.

Por todo ello y por creer que existen más argumentos a favor de incluir las competencias, decidimos hacerlo.

LA PREHISTORIA		
Investigar cómo era la vida en la época de las cavernas y compararla con nuestra vida actual (en relación con la vivienda y la familia)		
	OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
1.	Iniciarse en el conocimiento de la vida cotidiana en la Prehistoria.	Competencia en comunicación lingüística
2.	Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia cultural y artística.
3.	Apreciar diferentes fuentes de información.	Competencia para aprender a aprender.
4.	Colaborar en la creación de pinturas rupestres	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
EL ANTIGUO EGIPTO		
Investigar sobre cómo era la vida en el Antiguo Egipto (cómo era su vida, cómo cuidaban su cuerpo y cómo se alimentaban)		
	OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
1.	Iniciarse en el conocimiento de la vida cotidiana en el Antiguo Egipto.	Competencia en comunicación lingüística
2.	Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
3.	Apreciar el libro informativo como fuente de información.	Autonomía e iniciativa personal.
4.	Descubrir algunas creencias de los egipcios.	Competencia para aprender a aprender

### LA EDAD MEDIA

Conocer las características de la Edad Media, investigando la forma de vida en los castillos, pueblos y ciudades y establecer diferencias y semejanzas con la vida actual.

	OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
1.	Iniciarse en el conocimiento de la vida en la Edad Media.	Competencia en comunicación lingüística
2.	Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
3.	Apreciar diferentes fuentes de información.	Competencia para aprender a aprender.
4.	Fomentar la curiosidad por conocer otros modos de vida.	Autonomía e iniciativa personal.

### LOS INDIOS DE NORTEAMÉRICA

Investigar cómo era la vida de los indios de Norteamérica para tomar conciencia de lo importante que es cuidar la biodiversidad que hay en la Tierra y respetar toda forma de vida.

	OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
1.	Conocer la vida cotidiana, costumbres y cultura de los indios de Norteamérica.	Competencia en comunicación lingüística
2.	Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
3.	Apreciar el libro informativo como fuente de información.	Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

### GRANDES INVENTOS Y HAZAÑAS

Despertar el interés por descubrir la evolución de los transportes a través del tiempo, reconociendo en ellos el avance de la tecnología.

	OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
1.	Conocer algunos inventos relacionados con los medios de transporte para comprender su evolución.	Competencia en comunicación lingüística
2.	Identificar algunos inventores y exploradores.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
3.	Apreciar el libro informativo como fuente de información.	Competencia para aprender a aprender.
4.	Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

### MISTERIOSO UNIVERSO

Despertar el interés por descubrir cómo es el Universo con visión futurista, partiendo de los primeros viajes espaciales y los avances tecnológicos.

	OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
1.	Iniciarse en el conocimiento del Universo más allá de nuestro planeta.	Competencia en comunicación lingüística
2.	Suscitar el interés por conocer la historia como medio para comprender el presente.	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
3.	Apreciar diferentes fuentes de información.	Competencia para aprender a aprender.

## Contenidos trabajados

Los contenidos relacionados con el Proyecto de Innovación **“¡Viajamos por el tiempo!”** los encontraremos reflejados en la **DECRETO 122/2007**, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, para cada una de las Áreas de Conomiento trabajadas. Éstas se recogen a continuación:

CONOCIMIENTO DE SI MISMO Y AUTONOMIA PERSONAL		
	Bloque	Contenido
Bloque 1	El cuerpo y la propia imagen	Representación gráfica de la figura humana con detalles que le ayuden a desarrollar una idea interiorizada del esquema corporal.
		Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.
	El conocimiento de sí mismo.	Identificación, manifestación y control de las diferentes necesidades básicas del cuerpo y confianza en sus capacidades para lograr su correcta satisfacción.
		Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones.
	Sentimientos y emociones	Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
		Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales
Bloque 2	Control corporal.	Dominio sucesivo del tono muscular, el equilibrio y la respiración para que pueda descubrir sus posibilidades motrices.
	Coordinación motriz.	Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características del objeto, de la acción y de la situación.
		Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.
	Orientación espacio-temporal	Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades de aula
	Juego y actividad	Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
		Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
		Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
		Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
Bloque 3	La actividad y la vida cotidiana	Realización de las actividades de la vida cotidiana con iniciativa y progresiva autonomía.
		Regulación de la conducta en diferentes situaciones.
		Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas.
		Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.

		Planificación secuenciada de la acción para resolver pequeñas tareas cotidianas.
Bloque 4	El cuidado personal y la salud.	Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO		
	Bloque	Contenido
Bloque 1	Elementos y relaciones	Propiedades de los objetos de uso cotidiano: color, tamaño, forma, textura, peso.
		Relaciones que se pueden establecer entre los objetos en función de sus características: comparación, clasificación, gradación.
		Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales.
	Cantidad y medida	Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma.
		Identificación de situaciones de la vida cotidiana que requieren el uso de los primeros números ordinales.
		Comparación de elementos utilizando unidades naturales de medida de longitud, peso y capacidad.
		Realización autónoma de desplazamientos orientados en su entorno habitual
Bloque 2	Los elementos de la naturaleza	Los elementos de la naturaleza: el agua, la tierra, el aire y la luz.
		Identificación de algunas de sus propiedades y utilidad para los seres vivos. Interés por la indagación y la experimentación.
	El paisaje	Interés y gusto por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.
Bloque 3	La cultura y la vida en sociedad	Respeto y tolerancia hacia otras formas de estructura familiar.
		Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana.
	La localidad	Reconocimiento de los medios de transporte comunicación más cercanos.
		Identificación de las señales y normas básicas de educación vial.
	La cultura	Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.
		Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de los países donde se habla la lengua extranjera.

LENGUAJE: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN		
	Bloque	Contenido
Bloque 1	Lenguaje verbal	Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información.
		Expresión de planes, ideas, criterios, sugerencias, propuestas... en proyectos comunes o individuales, con una progresiva precisión en la estructura y concordancia gramatical de las frases.
		Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados.
	Aproximación a la lengua escrita	Interés por adquirir nuevos códigos, recoger datos, analizarlos, organizarlos y utilizarlos.
	Acercamiento a la literatura	Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.
		Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos lingüísticos y extralingüísticos.
Bloque 2	Lenguaje audio-visual y TIC y la comunicación	Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.
		Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos.
		Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
Bloque 3	Expresión plástica	Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.
		Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica.
		Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas de artistas famosos. El museo
	Expresión musical	Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo
		Curiosidad por las canciones y danzas de nuestra tradición popular y de otras culturas
Bloque 4	Lenguaje corporal	Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
		Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.
		Representación de danzas, bailes y tradiciones populares individuales o en grupo con ritmo y espontaneidad.

## Metodología

Con el presente proyecto se trata de potenciar una forma diferente de aprender, una manera de dotar a los niños de herramientas no sólo para fomentar su desarrollo sino también para conocerse a sí mismos, valorándose y relacionándose con los demás.

### ORGANIZACIÓN

Durante el desarrollo de la programación utilizaremos diferentes espacios, aunque la mayoría de actividades se realizaran en el aula. A este espacio se le sumará el patio del colegio, los pasillos, la sala de psicomotricidad o gimnasio para actividades que requieran de mayor amplitud, como actividades psicomotoras (rastros, torneos...), y otros espacios polivalentes y de uso común para las actividades que requieran aún más espacio.

La **organización del tiempo** y de las actividades no es rígida y está abierta a las sugerencias del grupo y ayudados por la orientación docente.

En este proyecto de trabajo, cobra especial interés el trabajo grupal ya que para su realización requerirá aportaciones tanto de pequeños grupos como del grupo entero.

Asimismo son **aspectos centrales** en la realización del proyecto:

- Los momentos de búsqueda, reflexión y experimentación de los niños.
- La intervención del docente durante el desarrollo de las distintas actividades.
- La relación de los juegos y actividades con el proyecto.
- La participación de la familia en la investigación e información sobre las diferentes épocas que trabajamos.

### Personaje motivador

Para despertar el interés de los niños, nuestra marioneta **Aris** nos acompaña en cada nuevo viaje. Ella nos mostrará el tesoro que encierran los libros y con su poder viajaremos a través del tiempo. A parte de nuestra marioneta, contamos en la gran mayoría de unidades con **personajes "extras"** que realizan una gran actividad que nos introduce el tema de una manera más atractiva. Éstos en algunas ocasiones han sido familiares de nuestros alumnos. Así a lo largo de las distintas unidades recibimos las visitas del **Hombre de Crogonan**, unas bellas **doncellas medievales**, **Nube Blanca** y **Huracán Terrible** y unos **científicos** que nos han hecho plantearnos muchas cuestiones.

Cada viaje imaginario se convierte en un medio indispensable para el desarrollo de nuestro proyecto. Nuestras "salidas al pasado" despiertan el interés y la motivación de los alumnos a través de rastros, bailes, experimentos...

### Cuento motivador y libros informativos

Cada unidad comienza también con una narración que tiene por objeto centrar el tema que vamos a trabajar.

A través de los libros informativos los niños amplían la comprensión e información del eje motivador de cada época con información veraz y fotografías y/o ilustraciones muy descriptivas.

### Galería de imágenes y de ImaginArte

En cada unidad contamos con cinco fotografías relacionadas con la etapa histórica que trabajamos. Éstas imágenes, junto con la ayuda de las rutinas de pensamiento, nos permiten ampliar conocimientos en cada unidad.

## Decoración



Existen distintos espacios destinados a recoger diferentes materiales, objetos, creaciones personales... relacionados con el eje globalizador que estamos trabajando y que van aportando los niños y sus familias. La ambientación es uno de los aspectos más potentes porque se transforman los pasillos de las aulas en la época o periodo que vertebrará nuestra aventura. Éstos son renovados en cada viaje y realizados tanto por profesorado como por los alumnos.

## Herramientas metodológicas

Uno de los aspectos más novedosos de este proyecto es la clara intención de propiciar situaciones de aprendizaje, eficaz y cooperativo, en las que se active la observación, la manipulación y la información de una manera eficaz. Todo ello viene propiciado por:

- **Rutinas de pensamiento:** mediante su utilización se pretende que los niños formulen preguntas, busquen soluciones e indaguen sobre acontecimientos o propuestas que les presentamos.
- **Mapas mentales:** hemos comprobado que las posibilidades de los mapas mentales son extraordinarias y es muy buena idea iniciar a los niños en esta técnica que, sin duda, les será de utilidad en el futuro.
- **Aprendizaje cooperativo:** el aprendizaje cooperativo adquiere un especial interés en nuestro proyecto de trabajo. Aprender en equipos cooperativos es una manera de adquirir un aspecto esencial de la competencia social y ciudadana, como “las habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo” que plantea el currículo actual, así como un medio imprescindible para adquirir la competencia en comunicación lingüística, la competencia para aprender a aprender y la competencia de autonomía e iniciativa personal.
- **Redes sociales:** la difusión del proyecto se ha realizado mediante el uso de la red social **Twitter** y la plataforma digital **Youtube**. Esto ha permitido que las familias de nuestros alumnos pudieran visionar y seguir de cerca las actividades realizadas por sus hijos.
- **Disfraces:** nuestra intención a lo largo de todo el proyecto ha sido clara. Queríamos acompañar a los niños a traspasar los límites de las paredes del aula, adentrándonos en algunos momentos históricos de gran incidencia para el ser humano. Ello ha sido posible gracias a la caracterización de maestros, alumnos y las personas colaboradoras en las distintas unidades.
- **Música y danza:** cada proyecto de trabajo implica acciones y actividades relacionadas entre sí, que adquieren sentido por vincularse con los intereses y características de los niños. Dentro de éstos, la música es un pilar fundamental que ayuda a expandir las capacidades de los niños a diversos niveles.
- **Actitud:** los tres tutores de 3º de Educación Infantil hemos constituido un grupo cooperativo de enseñanza con el que hemos dinamizado nuestro ejercicio de docencia, llegando a saber que podemos depender positivamente unos de otros y que al realizar cada uno de nosotros un trabajo en particular, la labor de todos se enriquece.

Hemos disfrutado y puesto un gran empeño e ilusión en todas y cada una de las actividades programadas en este proyecto. Esto ha sido de vital importancia a la hora de contagiar a nuestros alumnos esas mismas ganas por aprender.

## Evidencias

En este apartado se muestran algunas fuentes que evidencian lo anteriormente explicado.

La Edad Media



Los indios de Norte América



El Antiguo Egipto



### BLOG Y PORTFOLIO



Buscar en este sitio

### Portfolío de Demelza

- PORTADA
- QUIÉN SOY
- AGGIORNAMENTO1314
- MI AULA SE TRANSFORMA**
- FORMACIÓN
- MIS MATERIALES
- MATERIALES ÚTILES
- ARCHIVADOR
- BIBLIOTECA DE DOCUMENTOS
- VIDEOTUTORIALES

## Evaluación

Dado que la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para recoger datos nos hemos servidos de diferentes técnicas de evaluación como la **observación** de comportamientos, **entrevistas con padres**, diálogos, **puestas en común** y cuestionarios orales o análisis de expresiones plásticas, dramáticas, musicales, orales, escritas. Para este Proyecto Didáctico hemos seleccionado los siguientes criterios generales de evaluación, que permiten su adaptación y especificación a cada contexto o grupo:

EVALUACIÓN DEL ALUMNO	
Observar los siguientes aspectos:	
1.	Interés de los niños hacia las actividades realizadas.
2.	Grado de participación de niños y familias.
3.	Consecución de los objetivos propuestos y asimilación de contenidos del Proyecto Didáctico.
4.	Alcance de los objetivos de cada unidad.
5.	Adquisición y puesta en práctica de las estrategias y habilidades aprendidas.
6.	Trabajo cooperativo e individual.

EVALUACIÓN DEL DOCENTE	
Reflexionaremos sobre:	
1.	El trabajo realizado y la actitud mostrada y sobre todos aquellos aspectos que se pueden modificar y mejorar.
2.	La coordinación entre los miembros del equipo de ciclo que participan.
3.	La motivación generada en los niños.
4.	Alcance de los objetivos de cada unidad.
5.	Adquisición y puesta en práctica de las estrategias y habilidades aprendidas.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO	
Reflexionaremos sobre:	
1.	Si se han conseguido los objetivos del proyecto.
2.	Si el ambiente de la clase ha sido relajado y el ritmo de trabajo adecuado.
3.	Si las intervenciones del educador o educadora han condicionado y dirigido el trabajo del alumnado.
4.	Si se ha conseguido respetar el ritmo de aprendizaje de los distintos alumnos.
5.	El interés y motivación que ha despertado en los alumnos.
6.	Temporalización y progresión de las actividades.
7.	Organización de los recursos y materiales .

## Reflexión personal

Es evidente que la educación tradicional que se inspiró en necesidades pasadas ha dejado de ser válida, por lo que se requiere una enorme transformación que considere alternativas creativas adecuadas a las necesidades de los tiempos actuales.

Por otro lado, se requiere un nuevo modelo de **profesor** que, además de conocer a fondo la Teoría de las Inteligencias Múltiples y ser consciente de sus propias fortalezas y debilidades en cuanto a ellas, debe ser un profesional atento y observador, **buen trabajador en equipo** y capaz de llevar a cabo una **reflexión pedagógica** sobre su propia práctica e interesado en su formación continua.

Los resultados generales con los grupos trabajados durante todo un curso escolar han resultado satisfactorios y muy positivos para todos y cada uno de los alumnos. Así mismo, las propias familias han transmitido una percepción externa que ha sido muy positiva, ya que, desde el hogar han podido observar como en algunas áreas sus hijos han mejorado, llegando a mostrar más interés y mayor participación. Por ello, las actividades trabajadas a lo largo de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje han podido contribuir positivamente al desarrollo personal del alumnado.

Con la integración de las inteligencias múltiples durante el presente curso escolar se ha logrado:

- Aumentar considerablemente el interés del alumno por aprender.
- Potenciar y desarrollar el trabajo cooperativo en diferentes momentos y actividades, posibilitando así diferentes formas de organización.
- Atender a la diversidad de los estudiantes y a los diferentes estilos de aprendizaje sin crear tantas diferencias.
- El incremento de las relaciones positivas entre los compañeros de clase.
- Promover la participación, la creatividad y la flexibilidad del docente en el desarrollo del proyecto.

La integración de actividades de diferente naturaleza a través del trabajo por proyectos debe ser algo muy destacado debido a los buenos resultados de aprendizaje que se han conseguido con esta metodología. Por ello, sería interesante seguir las labores de enseñanza en esta línea para el próximo curso escolar 2015/2016.

Consideramos también que el trabajo con las familias es muy importante por lo que es necesario mantener una relación estrecha, de colaboración dentro y fuera de clase y de confianza recíproca. Sería interesante y necesario informar de nuestro método de trabajo a través de reuniones de nivel a comienzo de curso, de clase, tutorías... Además, dada la importancia del trabajo en equipo se hace necesario replantearse algunos ítems referidos a estos aspectos en los boletines informativos trimestrales de cara al próximo curso escolar.

## Bibliografía

A continuación aparece un listado de materiales, los cuales han servido como fuente de ayuda y consulta.

- **DECRETO 122/2007**, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- CORRALES PERAL, Manuela. CORRALES PERAL, Rosa M<sup>a</sup>. IGLESIAS IGLESIAS, Rosa M<sup>a</sup>. y SÁNCHEZ CORDERO, M<sup>a</sup> Teresa. **Dimensión Nubaris, una emocionante aventura**. Zaragoza 2012.
- CORRALES PERAL, Manuela. CORRALES PERAL, Rosa M<sup>a</sup>. IGLESIAS IGLESIAS, Rosa M<sup>a</sup>. y SÁNCHEZ CORDERO, M<sup>a</sup> Teresa. **Propuestas didácticas**. Zaragoza 2012.



La que suscribe, Dña. M<sup>a</sup> Ángeles Delgado Fernández, como Secretaria del Consejo Escolar del Colegio Marista Champagnat de Salamanca,

**CERTIFICA:**

Que en la reunión ordinaria celebrada el 28 de abril de 2015 a las 17.45 horas en los locales del Centro, el Claustro de profesores aprobó por unanimidad la presentación a los premios de Innovación de la Provincia de Compostela, de los proyectos que a continuación se relacionan:

- **“¡Grandes escritores! Flipamos escribiendo”**, para 5º de Educación Primaria.
- **“Viajamos por el tiempo”**, para 3º de Educación Infantil
- **“Flipped class”**, para 1º de Educación Primaria.
- **“CLIL. Speaking frames – Science”**, para 1º y 2º de Educación Primaria.

Lo que hago constar a los efectos oportunos, en Salamanca, a 29 de abril de 2015.

Vº Bº El Presidente



Fdo.: Jesús Corral Carranza



La Secretaria



Fdo.: M<sup>a</sup> Ángeles Delgado Fernández