



TÍTULO

UNA INVESTIGACIÓN SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA PREHISTORIA
EN EDUCACIÓN INFANTIL DESDE EL APRENDIZAJE BASADO EN
PROYECTOS. UN ESTUDIO DE CASO

AUTORA

Lucía Andrés Aparicio

	Esta edición electrónica ha sido realizada en 2022
Tutores	Dr. D. Jesús Estepa Giménez ; José María Cuenca López
Instituciones	Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva
Curso	<i>Máster Oficial en Investigación en la Enseñanza y el Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas (2020/21)</i>
©	Lucía Andrés Aparicio
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2021



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>



**Máster Interuniversitario de Investigación en Didáctica de las
Ciencias Sociales, Experimentales y Matemáticas**

**UNA INVESTIGACIÓN SOBRE LA
ENSEÑANZA DE LA PREHISTORIA EN
EDUCACIÓN INFANTIL DESDE EL
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.
UN ESTUDIO DE CASO**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Alumna: Lucía Andrés Aparicio

Directores: Jesús Estepa Giménez y José María Cuenca López

Curso: 2020-2021

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
1.INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. ¿QUÉ SON LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN ESCOLAR?.....	7
2.1.1. Principios generales.....	7
2.1.2. Aprendizaje basado en proyectos	9
2.1.3. Organización del aula para llevar a cabo un aprendizaje por proyectos.....	11
2.2. LA PREHISTORIA COMO CONTENIDO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	13
2.3. INVESTIGACIONES SOBRE LA EXPERIMENTACIÓN DE PROYECTOS RELACIONADOS CON LA ENSEÑANZA DE LA PREHISTORIA EN EDUCACIÓN INFANTIL	16
3. MARCO METODOLÓGICO.....	18
3.1. METODOLOGÍA	18
3.2. PROBLEMAS Y OBJETIVOS E INTERROGANTES.....	19
3.3. CONTEXTO Y PARTICIPANTES. ESTUDIO DE CASO	19
3.4. INFORMACIÓN OBTENIDA	20
3.5. FASES DE LA INVESTIGACIÓN	24
4. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN: <i>CONOCEMOS EL PASADO PARA ENTENDER MEJOR EL PRESENTE</i>	25
4.1. OBJETIVOS GENERALES.....	25
4.2. COMPETENCIAS.....	26
4.3. CONTENIDOS GENERALES.....	27
4.4. METODOLOGÍA	28
4.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	29
4.6. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	29
5. DESARROLLO DE LA INTERVENCIÓN	40
6. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	42
7. REFORMULACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	45
8. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES	46
9. BIBLIOGRAFÍA.....	48
10. ANEXOS	52

RESUMEN

Esta investigación, motivadora y lúdica, presenta una metodología de aprendizaje basado en proyectos sobre una serie de problemáticas de la Prehistoria trabajadas en un aula de segundo curso (4-5 años) de Educación Infantil. Se encuentran vinculadas tanto con la actualidad como con el contexto y los intereses del alumnado. La metodología es cualitativa, y se incorpora un sistema de categorías como instrumento de análisis de la información.

Este tipo de aprendizaje y cronología resulta complejo, puesto que abarca diferentes coordenadas espaciotemporales con múltiples y relevantes desafíos. En el sistema educativo español no se concede el valor necesario a la Prehistoria para el alumnado de 0 a 6 años, tal y como se manifiesta en el currículo oficial; por esta razón, se generan dificultades a la hora de su integración en los discentes.

Los resultados de este trabajo mostraron un progreso evidente de conocimientos adquiridos desde la fase inicial (ideas previas), aumentó el aspecto socializador, y se consiguió un mayor beneficio en la dimensión cultural. Se ejecutó positivamente un conjunto de actividades lúdicas y dinámicas que sirvieron de motivación y apoyo para los discentes.

Se ha pretendido, en suma, desde la etapa de Educación Infantil, evitar en lo posible que el “analfabetismo socio-cultural” continúe aumentando y se cronifique. En definitiva, se ha intentado atajar el problema desde el inicio, enseñando al alumnado las concepciones necesarias con el objetivo de eliminar determinadas carencias culturales presentes en la sociedad.

Palabras clave: aprendizaje basado en proyectos, Patrimonio, Prehistoria, Educación Infantil, Didáctica de las Ciencias Sociales.

ABSTRACT

This motivational and playful investigation offers a project based methodology on a series of Prehistoric difficulties, which has been developed in a second year classroom of Early Childhood Education (4-5 years). They are connected both to current events as well as to the context and interests of the students. The methodology is qualitative and it incorporates a category system as an information analysis instrument.

This kind of learning and chronology proves to be complex, as it includes different spatio-temporal coordinates with multiple and relevant challenges. The Spanish Educational

System does not give enough value to Prehistory among the students from 0 to 6 years old, as it is manifested in the official curriculum. For this reason, difficulties appear when it comes to their integration in the students.

The results of this piece of work showed an evident progress of knowledge acquired since the initial stage (previous ideas), the socializing spectrum increased, and a higher advantage in the cultural dimension was achieved. A set of playful and dynamic activities that served as motivation and support to the students were positively accomplished.

In short, it has been intended to eradicate of the 'socio-cultural analphabetism' that part of the society presents nowadays. From the Early Childhood Education stage we try to prevent this deficit from continuing to increase and become chronic. In conclusion, an attempt has been made to tackle the problem from the beginning, teaching students the necessary concepts in order to remove certain cultural shortages present in society.

Keywords: project based learning, Heritage, Prehistory, Early Childhood Education, Social Sciences.

1.INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha consistido en investigar sobre el aprendizaje basado en proyectos sobre la Prehistoria en el segundo curso de Educación Infantil. A través de la fundamentación teórica y la recogida de información, se ha diseñado y llevado a cabo una unidad didáctica con actividades significativas y de motivación sobre problemáticas tanto de las sociedades de antaño como de la cotidianidad del alumnado.

El desarrollo de esta investigación ha tenido varias secciones fundamentales. En un primer momento se realizó una pormenorizada revisión teórica sobre el aprendizaje basado en proyectos y la enseñanza de la Prehistoria en Educación Infantil. Seguidamente, tras la concreción de las problemáticas a tratar junto con los instrumentos para recoger la información, realizamos varias reuniones con la profesora del Centro Educativo.

Tras la realización del diseño y la puesta en práctica de las actividades, se procedió al análisis de la información mediante una serie de instrumentos: cuestionarios sobre los conocimientos iniciales y finales; la observación del desarrollo de la experiencia didáctica (con registro de datos a través de fotografías, grabaciones de audio y diario de la investigadora); y la elaboración de un sistema de categorías adaptado a la fundamentación y relacionado con el aprendizaje basado en proyectos.

Las Ciencias Sociales, rama del conocimiento donde se engloba a la Prehistoria, se pueden definir como:

Todas aquellas disciplinas que estudian al gran grupo social, sus relaciones internas, su comportamiento, su influencia sobre el medio natural y el análisis e investigación del mismo. Son aquellas ciencias que estudian, analizan e investigan las relaciones del grupo social ente sí y con otros grupos sociales, y respecto al medio en el que viven (San Miguel, 2014, p. 6).

La introducción de las Ciencias Sociales en la Educación Infantil es una manera de asegurar que la comprensión metódica del medio social en la que el niño se desenvuelve sea parte de su cotidianidad desde que comienza a participar en el ámbito escolar. Es por ello que desde diversas posturas pedagógicas se tiende a indagar sobre los resultados y posibilidades que esta práctica trae al beneficio del desarrollo cognitivo del niño o la niña, en virtud del fortalecimiento de los procesos de observación, indagación, sistematización, comparación y de la resolución de pensamientos a través del análisis crítico y reflexivo del mismo para recrear el pensamiento de la sociedad (Casiello, 2012).

Haciendo referencia al Decreto 67-2007, de 29-05-2007, por el que se ordena el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, el tema de la sociedad está presente en todas y cada una de las tres áreas generales, aunque es en la segunda, *Conocimiento e interacción con el entorno*, donde más se puede apreciar, en relación con sus contenidos.

Dentro de las Ciencias Sociales, etimológicamente, la palabra «Historia» deriva del griego «istorie» (investigación). Topolski distingue tres significados de la palabra Historia: «hechos pasados», «investigación» y «reconstrucción» (Carr, 2003). Aunque uno de los bloques del currículo sea el conocimiento del entorno, donde podemos interpretar que entraría el aprendizaje de la Historia/Prehistoria, lo que menos encontramos en este punto es el aprendizaje de un hecho histórico o social. En esta área se destacan contenidos como el conocimiento del mundo que les rodea actualmente, el medio natural, los seres y elementos que integran su mundo, apreciación de la diversidad del medio natural que les rodea, el conocimiento de pertenecer a un grupo determinado dentro de una sociedad, tipos de sociedades, aprender a relacionarse con otros de su misma edad o diferente. En la etapa de Educación Infantil, los discentes van adquiriendo diaria y paulatinamente los conocimientos y aprendizajes a través de experiencias proporcionadas por agentes de su entorno.

Según Miralles y Rivero (2012), son tres aspectos generales los que pueden trabajarse en la Historia. La enseñanza del tiempo, la enseñanza de contenidos históricos y la enseñanza de procedimientos ligados a la investigación histórica. Numerosas investigaciones empíricas han concluido que los niños, a partir de los cinco años, poseen una idea de la duración y un cierto sentido de la Historia; y que esta temática puede abordarse en la etapa de Educación Infantil si se adecuan las metodologías, estrategias y procedimientos para su enseñanza, y se realiza una adecuada selección de recursos didácticos. Los problemas de su aprendizaje radican en la selección de contenidos y en su tratamiento didáctico, no en su edad. En el plano psicopedagógico, el constructivismo y el aprendizaje significativo, partiendo de una adecuada motivación, aportan los parámetros idóneos para la Educación Infantil.

Para llegar a conseguir todo esto, y centrándonos en la Prehistoria, defendemos una metodología integradora. El docente, como guía, debe emplear una metodología de interés, que motive a los infantes a querer aprender, y con ello querer ir al colegio. La obtención de los conocimientos previos del alumnado resulta fundamental para la reconstrucción de los contenidos (García Pérez, 2000). Las actividades propuestas aquí

son originales y creativas, están ajustadas a los gustos y necesidades de todos y cada uno de los colegiales, para que así se puedan llevar a cabo y conseguir nuestro fin; esto es, que los escolares aprendan más y mejor de la sociedad que les rodea.

Los estudiantes aprenden sobre su entorno, que afecta de manera individual o colectiva, pero llega a causar un gran desconocimiento sobre las diferentes sociedades que han existido a lo largo de la Historia desde la Prehistoria hasta la actualidad. El fin principal es destacar que dicha materia sea importante para que los más pequeños comprendan cómo se ha formado la sociedad en la que ellos viven y qué avances han existido desde el comienzo de los tiempos hasta la actualidad.

Llevamos a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje aplicado al aula de 4 y 5 años, donde nuestro alumnado aprende de manera autónoma y en pequeños o grandes grupos, es decir, mediante el trabajo cooperativo por proyectos. Para que estos aprendizajes no se conviertan en unos contenidos monótonos y obligatorios de aprender, dichas enseñanzas se realizarán mediante la propia investigación del alumnado. El docente tendrá el papel de guía entre los contenidos a aprender, pero siempre dejará libertad a estos para que así desarrollen su autonomía, sepan resolver conflictos, potencien su imaginación, su autoestima, y se vaya produciendo en ellos un crecimiento personal progresivo y fundamental para su desarrollo integral.

Para que los alumnos conozcan, asimilen y comprendan la Historia/Prehistoria desde la primera etapa educativa, se deberá superar el proceso didáctico basado en fichas, lo cual a la larga desmotiva al alumnado y no se consiguen los objetivos establecidos. Fomentamos una metodología activa y participativa por parte de los discentes, en la que día a día su interés vaya creciendo con aquellos aspectos históricos más importantes o llamativos que les proponga el docente, vinculados con el presente y su contexto próximo, y que crezca en ellos las ganas de aprender.

Trabajaremos, del mismo modo, el método de ensayo y error, es decir, el discente va aprendiendo, modificando y completando sus conocimientos a través de la realización de prácticas. Tras este proceso, los alumnos van adquiriendo nuevos conceptos y rehaciendo así esquemas cognitivos previos, conformando otros más sólidos y completos.

Es importante señalar que la Prehistoria en la etapa de Educación Infantil puede cumplir un papel lúdico-motivacional, a la vez que educativo, a través de proyectos de interés para el alumnado. Deben ser sesiones donde se trabajen los aspectos de la Prehistoria de una forma original a la vez que enigmática, para que los alumnos pongan toda su atención y

vayan integrando así los aspectos más básicos de este amplísimo período de la Historia: ocupa más del 99 % del desarrollo de nuestro género *Homo*.

Para que la introducción de la Prehistoria sea más sencilla, a la vez que motivadora, esta investigación se basa en el conocimiento de las ideas previas de los alumnos, a la vez que aprendan de la Prehistoria aspectos básicos como el contexto dónde los antepasados vivían, sus viviendas, los animales existentes, la alimentación, herramientas e instrumentos, actividades diarias, o elementos decorativos y personales.

Lo que se pretende con dicha investigación es que la Prehistoria se trabaje más en profundidad en los primeros años educativos –siempre partiendo de la base de la complejidad de este período histórico y adaptado así a las aulas– y que se pueda aprender o trabajar interdisciplinariamente otras áreas de aprendizaje, de una forma actual y motivadora para los educandos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ¿QUÉ SON LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN ESCOLAR?

2.1.1. Principios generales

En este trabajo nos hemos basado en la investigación y aprendizaje por proyectos con el alumnado de Educación Infantil. La investigación escolar permite tanto al alumnado como al profesorado acercarse a la idea principal del conocimiento. Este tipo de aprendizaje y de experiencia favorece el desarrollo integral del alumnado y su futuro profesional.

La escuela es un espacio donde se involucran a los discentes a vivir experiencias novedosas y, con ello, a facilitar la resolución de problemas que surjan en su día a día. La adquisición de nuevos conocimientos irá ligada a una perspectiva innovadora y diferente a la más tradicional.

Aparicio (2018) nos indica que gracias a la investigación escolar los discentes van adquiriendo un aprendizaje colaborativo, y paulatinamente van construyendo un pensamiento más crítico, lo que lleva a nuevas reflexiones y problemas de investigación. Mañas, Lozano e Iglesias (2013) hacen fuerza en la afirmación de que, si se emplea la investigación en el aula, dicha técnica favorecerá al aprendizaje, y sobre todo a la comprensión de éste en los alumnos. No solo se hará hincapié en el resultado final; sino que se tendrá en cuenta todo el proceso investigativo, y cómo se ha ido construyendo el conocimiento significativo y la colaboración que ha habido entre los estudiantes.

Los discentes, a la hora de adquirir el aprendizaje, deben sentirse arropados y guiados en todo momento por los docentes, mientras van adquiriendo y buscando los significados, y la comprensión de lo que se va construyendo (Hernando Pérez, 2014).

Cuando los discentes van adquiriendo nuevos conocimientos y aprendiendo tras la acción, reflexión y la demostración, se plantean otros problemas; y cuando el alumnado intenta responderlos, trabajará una serie de objetivos propios para su desarrollo integral, lo cual favorecerá su integración en la escuela o en otras comunidades o instituciones. Tras estos pasos, alumnos y alumnas van descubriendo distintas alternativas de investigación y de resolución de problemas. Finalmente, se proporcionarán respuestas a cuestiones diferentes, e incluso pueden ser conscientes de que en ciertas ocasiones no tiene por qué haber una solución directa para un determinado problema (Aparicio, 2018).

Como podemos apreciar, la investigación escolar no depende únicamente de los alumnos, sino que los profesores son agentes guía, permitiendo así una relación recíproca y directa entre ellos y el alumnado. Este tipo de enseñanza debe ser continua y actualizada; y se deben tener en cuenta las ideas previas, intereses y principales problemas que se quieren tratar en los diferentes proyectos. Por otro lado, los docentes guían al alumnado en su ejecución y resolución, mediante estrategias de investigación: búsqueda de problemas, definición de objetivos, documentación, participación y colaboración, intercambio de ideas, citación, y construcción de ideas positivas para el presente y el futuro.

La enseñanza de las ciencias basada en la investigación escolar es, en definitiva, una de las más adecuadas actualmente para conseguir un aprendizaje de calidad en la que el alumnado trabaje en torno a problemas con sentido para ellos y relevantes para el aprendizaje de las ideas científicas; y construyan sus propias respuestas mediante el contraste consciente entre sus ideas y otras informaciones obtenidas por diferentes caminos (Rivero et al., 2017).

Consideramos, definitivamente, que la enseñanza basada en proyectos es positiva y completa, puesto que se parte de los intereses de los niños y las niñas, y de problemáticas vigentes, y de ahí nace la motivación por actuar y aprender. Además, en Educación Infantil, bajo este tipo de metodología en las aulas, los contenidos se trabajan de una forma globalizada, conllevando aprendizajes globalizados y significativos. Dicho conocimiento no se queda como una anécdota, sino que los alumnos y las alumnas lo interiorizan, lo asimilan y lo ponen en práctica. Esta metodología no solo se traduce en la adquisición de nuevos aprendizajes, sino también aspectos relacionados con la realidad,

con el día a día, la relaciones con los demás –puesto que favorece el vínculo entre sus iguales– y el fomento de diferentes valores éticos.

2.1.2. Aprendizaje basado en proyectos

Los proyectos de aula pueden ser así pieza clave en una educación integral. Es una iniciativa que llama a la labor colaborativa en el aula, en un clima de confianza y respeto, y que persigue la formación de ciudadanos críticos conocedores de su realidad. Consideramos, en síntesis, que los proyectos pueden llegar a ser el eje central del trabajo de aula (López y Lacueva, 2007).

El aprendizaje basado en proyectos, proveniente de la pedagogía, es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave del siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del “aprendizaje activo” (Trujillo, 2015).

El aprendizaje basado en proyectos equivale a que el conocimiento que los discentes adquieran sea el fruto del resultado obtenido tras el proceso de trabajo de los propios estudiantes tras la realización de proyectos, tareas, preguntas, etc. Del mismo modo, los discentes no se limitan solo a una escucha, sino que participan y se involucran a la hora de recoger información, analizarla, obtener datos, hacer preguntas y dar soluciones, etc. Por otro lado, el papel principal del docente es crear la situación de aprendizaje. Para ello tendrá que ofrecer el material adecuado para que los discentes realicen el proyecto, controlar el ritmo de trabajo, resolver dificultades que surjan, evaluar el resultado, etc.

Los proyectos son una forma diferente de trabajar en la escuela; privilegia la auténtica investigación estudiantil a partir de interrogantes que los educandos consideren valiosos, y que en buena parte hayan surgido de ellos mismos. Durante el desarrollo óptimo de un proyecto, los estudiantes exploran intereses, generan preguntas, organizan su trabajo, buscan información en diversas fuentes, indagan directamente en la realidad, ponen en movimiento sus concepciones y meta-concepciones, las confrontan con información nueva y las enriquecen o transforman, comunican resultados, hacen propuestas, etc. El trabajo basado en proyectos favorece la integración de disciplinas y puede incorporar componentes transdisciplinarios vinculados a la toma de decisiones, el diseño de propuestas y la participación en acciones sociales (López y Lacueva, 2007).

Motivados y retados por preguntas y problemas reales, la atención de los discentes se dirige a crear respuestas y soluciones. Todo proyecto consta de dos aspectos

fundamentales: éste debe tener sentido para los educandos; y ellos deben sentir que lo tienen que hacer, esto es, les debe motivar. Además, debe tener un propósito educativo. Según Sanmartí y Márquez (2017), el aprendizaje basado en proyectos presenta algunos rasgos comunes:

- Se parte del estudio de alguna situación o problema contextualizado.
- Se “investiga” para dar respuesta a preguntas, dudas o retos, iniciales o que van surgiendo a lo largo de la realización del proyecto.
- Se aprenden, a partir del contexto y en respuesta a preguntas, conocimientos clave y transferibles a la interpretación y actuación en otros contextos.
- Se incluyen contenidos y evaluaciones auténticas, con objetivos didácticos específicos.
- Se da a los alumnos la oportunidad de trabajar con relativa autonomía durante periodos de tiempo extensos.
- El profesor facilita, pero no dirige.
- Se trabaja en grupos heterogéneos, y se promueve el aprendizaje cooperativo y la reflexión.
- Se utilizan herramientas para aprender de manera interactiva, promoviendo el uso de tecnologías digitales (cognitivas).
- Se finaliza con alguna acción en el entorno que planifican los propios estudiantes.

Los proyectos se pueden empezar de muchas maneras, pero tiene que ser motivacional y sugerir interés al alumnado, que se hagan preguntas, que se vean interesados y motivados, y que quieran investigar y aprender. Es muy importante que tengan un papel activo y participativo. El interés o comprensión de la idea fundamental del proyecto por parte del alumnado conlleva la formulación de preguntas-guía (Trujillo, 2015).

Esta metodología es importante ofrecerla desde una perspectiva de cooperación entre todo el alumnado, y éste trabaje por conseguir un clima adecuado y un compromiso con el proyecto. Uno de los puntos a favor de esta metodología es que se puede ir complementando con aquellos aspectos o proyectos que sean importantes para el aprendizaje de los escolares, y que incluso han podido surgir en un momento dado en el aula. Por dicho motivo, es beneficioso trabajar por proyectos, porque no se cierran las puertas de aprender de una experiencia o momento dado, y dicho aspecto motiva a los alumnos (Casanova et al., 2018).

Los alumnos, definitivamente, van adquiriendo una autonomía tras la realización de los proyectos, ya que estos les permiten aprender a través de la investigación, la manipulación, el diálogo, la argumentación, el pensamiento crítico, la participación, el respeto, etc. (Martín et al., 2003).

Los proyectos, en suma, deben ser motivadores según los intereses de los alumnos, y éstos deben mostrar una actitud activa y participativa. También es muy importante que la escuela facilite espacios donde se puedan desarrollar estas propuestas educativas, y donde los discentes puedan relacionarse, compartir tiempo de calidad, resolver problemas, y constituir un lugar para la investigación, el aprendizaje y la enseñanza (de la Calle et al., 2014).

2.1.3. Organización del aula para llevar a cabo un aprendizaje por proyectos

Del espacio y con el espacio es donde los alumnos van a aprender y a desarrollar la investigación y los proyectos, por dicho motivo tiene que estar muy bien planteado y estructurado; no puede estar de cualquier manera, tiene que ser “el alma del aprendizaje y de la acción”. Dependiendo de cómo esté organizado y estructurado, se puede percibir que se quiere conseguir o de qué manera se va a enseñar. El espacio y su organización ayudará a los discentes a encontrar soluciones a sus preguntas, por lo que es una parte muy importante.

El aula debe estar bien distribuida, de una forma ordenada; puede estar dividida en “varios espacios” delimitados para que los alumnos conozcan donde está cada uno de ellos, lo que se puede realizar o para qué nos pueden ayudar a investigar. Por todo ello se trabaja este tipo de metodología a través de talleres o de rincones, donde los alumnos vivirán varias experiencias, construyéndose así aprendizajes significativos.

Según Jiménez Vicioso (2006), los talleres de experiencias surgieron como una alternativa didáctica del aula frente a los métodos más tradicionales, los cuales se centraban en una disciplina más rígida, donde los estudiantes no podían participar y el carácter del docente era autoritario. Esta corriente alternativa dio voz a las expresiones y participación del alumnado. Los talleres de experiencias deben seguir una serie de criterios:

- *La motivación:* se consideran los intereses de los discentes, materiales didácticos y lúdicos, y la importancia del juego simbólico o representativo. Del mismo modo puede haber espacios que resalten el interés de los alumnos, como los huertos, espacios destinados a la ciencia, teatro, biblioteca, espacios digitales, etc.

- *Autonomía de los discentes:* cada uno de los rincones debe establecerse por todos los participantes del aula, al igual que las normas y reglas y el cumplimiento o no de estas y sus consecuencias, los grupos, etc. Esto ayudará al alumnado a la toma de decisiones, a decidir si tener una conducta u otra, fomentar los valores, etc. Hay que destacar que todo esto estará supervisado por el profesorado, animando así a aquellos alumnos que son más introvertidos o proponiendo nuevas ideas para actividades, intervenir en los conflictos, observar las conductas, etc.
- *Un espacio para la cooperación:* normalmente la realización de las tareas en los proyectos es en grupos, por eso es importante la participación activa de los discentes.

Dicho todo esto, Jiménez Vicioso (2006) nos indica algunos de los espacios más usuales en las clases:

- Taller de recursos: biblioteca de aula, de centro y otros medios. Estos recursos son vitales y esenciales para desarrollar y fomentar la indagación en el alumnado, debido a que los libros nos sirven como un gran recurso para la adquisición de nuevos aprendizajes y conocimientos. Es muy importante que estos recursos se empleen y formen parte de la investigación. La función de los docentes será ayudar y enseñar a los discentes a utilizar las bibliotecas.
- Taller de construcciones. Es un espacio donde los alumnos puedan deconstruir, construir, observar. En este espacio se pueden emplear todos los objetos que sean necesario, de la vida cotidiana, de distinta complejidad, herramientas, instrumentos, etc.
- Taller del reciclaje. Este espacio ofrece a los alumnos fomentar su imaginación, creatividad, responsabilidad y potenciación de valores, puesto que les hace entender que pueden aprovechar muchos objetos, dotarles de una “segunda vida”, a la vez que se conciencian de que pueden ayudar al planeta e ir acabando con el consumismo.
- Taller de experimentación. Este tipo de espacios es muy acorde para que el alumnado trabaje el razonamiento, se haga preguntas, etc. A la vez que va conociendo las propiedades de los objetos que emplea. Los utensilios deben ser cotidianos y conocidos por los alumnos; también pueden estar en diferentes estados, para que así se familiaricen con todo tipo de texturas, formas, etc.

- Taller de los animales. Consideramos que la presencia de fauna en el aula es positiva, puesto que de esta manera los alumnos empiezan a adquirir responsabilidades, valores, conductas y rutinas a través de una forma motivadora, fomentándose la conservación de la naturaleza. El espacio donde estén los animales, pudiéndose liberar a sus hábitats originales con posterioridad, tiene que ser lo más parecido a su hábitat, respetándose su cuidado e higiene. Algunos de los animales con los que se puede trabajar en el aula son renacuajos, saltamontes, tortugas, peces, pájaros, etc.
- Espacios para los juegos. El juego en la etapa educativa de Educación Infantil es fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los discentes. Son capaces de comprender un sinnúmero de conocimientos con motivación, iniciativa, reflexión, entablando relaciones sociales con los demás compañeros, aprendiendo valores, etc. Algunos ejemplos de los juegos y materiales que puede haber en este rincón son el juego simbólico (muñecos, coches, animales, etc.), juegos de mesa (ajedrez, damas, etc.), juegos tradicionales (canicas, peonzas, etc.), y materiales para el juego dramático (disfraces, pinturas, etc.).
- Taller de experiencias en el exterior. El espacio exterior es fundamental para la metodología por proyectos y para el método de indagación, superándose así los esquemas de la escuela tradicional; se posibilitan actividades lúdicas y motivadoras. Algunos de los proyectos que se pueden realizar en dicho espacio son el huerto escolar, el estanque y la estación meteorológica.

2.2. LA PREHISTORIA COMO CONTENIDO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Centrándonos en la temática expuesta en este trabajo, hay que destacar que Santisteban y Pagès (2006) justifican la necesidad de enseñar Historia en los niveles iniciales por varios motivos:

- En la sociedad actual, los fenómenos mediáticos provocan la fragmentación del tiempo.
- Se está perdiendo el sentido de la profundidad temporal y de las relaciones entre generaciones.
- Ayuda al alumnado a comprender todos los referentes históricos de fuera del aula: museos, cine, literatura, centros de interpretación del patrimonio, etc.

- Para desarrollar en los alumnos un pensamiento histórico que les ayude a situarse en el presente.

Centrándonos en la etapa cronológica de la Prehistoria y su didáctica, debemos conocer los instrumentos u objetos que en ella se descubrieron o se inventaron, y reconstruir su paleoambiente. La Prehistoria abarca desde el proceso de hominización hasta la aparición de la escritura. Se trata pues de un período complejo, puesto que no existieron documentos escritos; por este motivo, resulta de vital importancia basarse en la información obtenida a través de excavaciones arqueológicas y los restos conservados en los museos; en las simulaciones se emplea la observación, el análisis y la reflexión sobre restos antiguos, y con ello su actuación para llevarlo a cabo y reproducirlo, ayudando con ello a que sea un aprendizaje significativo. La simulación en las aulas es un bien, puesto que enseña y reproduce a los niños y a las niñas situaciones y restos pasados que les ayuda a comprender mejor la Historia (Bardavio, Mañé, Pizarro y Vila, 2013).

Gracias a éstas, se puede inferir cómo era el ser humano, cómo vivía, cómo se alimentaba, sus costumbres y tradiciones, etc. A su vez, es importante destacar la interdisciplinariedad de esta ciencia, como la geología, la etnología, paleontología, palinología, física, química, matemáticas e informática.

La Prehistoria está compuesta por diferentes periodos: el Paleolítico, Epipaleolítico/ Mesolítico, Neolítico y la Edad de los Metales. Todos estos periodos son relevantes para el conocimiento del espacio territorial, su transformación, la cultura, las relaciones sociales, la evolución de los seres humanos, los descubrimientos que surgen en cada una de estas épocas, las creencias espirituales, el arte, etc. (Genera y Meléndez, 2019).

Según De la Gándara y Sánchez (2018), la Prehistoria es un período de la Historia que es muy completo, atractivo y suscita especial interés en los discentes, puesto que está compuesto de grandes contenidos que hacen que llamen la atención tanto de los docentes como del alumnado. También permite en las aulas realizar actividades originales, motivadoras y atractivas, lo que provoca un desarrollo pleno y positivo de los conocimientos, y que su aprendizaje sea significativo. Por dicho motivo, esta temática se suele trabajar en mini proyectos, o incluso es elegida por los propios discentes debido a sus características intrínsecas, presencia de animales exóticos y salvajes, instrumentos variados, la naturaleza, etc.

Una de las mayores dificultades que se percibe en la etapa de Educación Infantil es la concepción del tiempo por el alumnado, máxime cuando tratamos una dimensión tan alejada como es la Prehistoria. El alumnado de Educación Infantil debe trabajar todas las

nociones relacionadas con el tiempo cronológico: divisiones naturales, arbitrarias y sociales del tiempo, junto con el dominio de máquinas y sistema de medición temporal. Por todo eso, el docente se tiene que plantear en todo momento qué tipo de metodología debe emplear para que estos conocimientos no lleguen a ser confusos para los discentes; y que éstos los puedan entender de una forma adecuada y óptima, y con ello disfrutar de la experiencia que se le brinda y de los aprendizajes que se les imparten. Para la consecución de un conocimiento y desarrollo plenos, las actividades deberán ser didácticas mediante la participación del alumnado con la inclusión de necesidades e intereses, colaboración, libertad de acción, y motivación.

Al hilo de lo anterior, Egan (1994) ha realizado aportaciones al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia/Prehistoria destinada a los primeros niveles educativos. Este autor ha criticado que los escolares sólo puedan aprender desde lo concreto, lo manipulativo y lo conocido. Apuesta por introducir la Historia/Prehistoria, en forma de narraciones, desde la Educación Infantil. La narrativa es un buen recurso para crear conocimientos significativos en los discentes, desde los primeros años educativos, basándose en cuentos, leyendas, etc., ya sean tradicionales o actuales.

Rekondo, Espinet y Llerena (2015) indican que se debe dar un enfoque empleando la competencia de acción, lo que lleva a desarrollar un aprendizaje democrático, participativo y colaborativo que hará posible que el alumnado pueda ir desarrollando sus habilidades, motivaciones, conocimientos, aprendizajes y experiencias, a la vez que fomentan la participación activa para buscar soluciones, ser empáticos con los demás y desarrollar valores personales.

Trabajar la Historia a través de la etapa de la Prehistoria resulta una aventura fascinante y lúdica que ayuda a los alumnos a percibir la existencia de tiempos lejanos. A partir de la Prehistoria se crean en el aula espacios para la manipulación, vivencia y reconstrucción de hechos históricos que permiten la adquisición de nuevos conocimientos desde situaciones de enseñanza y aprendizaje motivadoras y lúdicas.

Feliu y Jiménez (2015) sostienen que la Prehistoria forma parte del mundo soñado/imaginado por los escolares de Educación Infantil. Hay una cantidad de imágenes pertenecientes a este período de la Historia, las cuales están relacionadas cognitivamente y próximamente con la realidad. Como es el caso de mamuts, lanzas con punta de piedra o cuevas, grandes animales exóticos, hoy en día extinguidos, y la naturaleza. Todos estos aspectos hacen que la Prehistoria sea una temática motivadora a la vez que completa por

todos los contenidos que se pueden aprender a través de ella, lo que lleva a que ésta sea un referente para trabajar en los primeros años educativos.

Los estudiantes reconocen con frecuencia temas y patrones históricos amplios, incluso cuando su conocimiento de los detalles específicos es vago o inexacto. No obstante, los educandos, según van adquiriendo nuevos aprendizajes y conocimientos históricos, van simplificándolos, y por ello no llegan a reconocer completamente todo lo diverso que es la Historia/Prehistoria. Los estudiantes carecen de la comprensión de temas históricos, debido a que se generan una idea equivocada e interpretan estos contenidos de una forma individual (Barton, 2010).

Por todo ello se pretende que, tras la enseñanza de la Prehistoria, se ayude a los niños a percibir la existencia de tiempos muy lejanos, comprender la forma de vida y las costumbres de los hombres y las mujeres de otros tiempos de la Historia, comparar la forma de vida del pasado con la vida actual, desarrollar capacidades de observación y análisis desde la práctica experimental, valorar diferentes obras de arte, inventos y construcciones del pasado, desarrollar capacidades comunicativas, orales e iconográficas y valorar el entorno natural en la vida de las personas. La Prehistoria permite acercar a los niños a una forma de vida relacionada con la naturaleza; una forma de vivir en sociedad basada en el trabajo en grupo, la colaboración y la cooperación para sobrevivir. Hacemos referencia al momento en el que los humanos desarrollamos la capacidad para diseñar y fabricar herramientas o artefactos, aspecto relevante en la Historia de la Humanidad, que nos facilitan el trabajo, nuestra vida y seguir evolucionando (Feliu y Jiménez, 2015).

2.3. INVESTIGACIONES SOBRE LA EXPERIMENTACIÓN DE PROYECTOS RELACIONADOS CON LA ENSEÑANZA DE LA PREHISTORIA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Durante el desarrollo de la investigación hemos percatado que no existen muchas evidencias vinculadas al aprendizaje basado en proyectos relacionadas con la temática de la Prehistoria. Por ejemplo, Bardavio et al. (2013) desarrollaron talleres y actividades de comprensión y preservación del Patrimonio Arqueológico para discentes desde Infantil a Bachillerato.

A pesar de la práctica inexistencia de publicaciones sobre proyectos de Prehistoria en Educación Infantil, en Internet se recogen diferentes experiencias desarrolladas por el profesorado de esta etapa educativa. El proyecto de investigación del CEIP Noreña muestra un trabajo de la Prehistoria en el aula con su desarrollo y evaluación. Se trabajan

varios aspectos de esta etapa de la Humanidad, adaptados convenientemente a la edad, y con actividades dinámicas y motivadoras, las cuales buscan llamar la atención de los alumnos y obtener así un aprendizaje significativo (Bellido, s. f.).

Del mismo modo encontramos otro proyecto destinado al curso de Educación Infantil destinado al alumnado de 5 años. Se trata de un trabajo muy completo, incorporando actividades/tareas de inicio, desarrollo y evaluación. Incluso también hacen alusión a la participación de las familias (Carmen, 2013).

También hemos encontrado un proyecto que trabaja la vida en la Prehistoria; está enfocado al segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil (Procomún, s. f.). Este proyecto nos ha parecido significativo y completo, puesto que nos muestra los pasos pormenorizados a seguir y el empleo de la misma metodología que nuestra investigación. También aparecen las competencias, objetivos, fases, los proyectos que se han llevado a cabo, y la evaluación.

A su vez, hay unidades didácticas destinadas a la Prehistoria destinadas al alumnado de Educación Infantil. Pardo (2013) nos muestra su proyecto, junto con las actividades y fichas que ha realizado o que se pueden desarrollar con los discentes.

Por otro lado, hemos encontrado una presentación destinada a la enseñanza de la Prehistoria, aunque no está dirigida al aprendizaje basado por proyectos. Además, consideramos que estaría dirigida al alumnado de Educación Primaria, puesto que se trabajan contenidos realmente complejos para Educación Infantil. Este proyecto se denomina *La Prehistoria: ¿qué comían en esa época?* (La vuelta al mundo, 2012). La hemos querido destacar porque no hay muchas unidades o proyectos destinados a dicha cuestión.

En otro sentido, hay algunas revistas que nos ofrecen sugerencias sobre actividades, cuestionarios, evaluaciones sobre la Prehistoria (Educación 2.0, s. f.): aquí hacen referencia a algunas preguntas para introducir al alumnado en dicha temática. Estas preguntas pueden ser dirigidas al alumnado de cualquier curso educativo. También se pueden emplear para el final del proyecto, para ver si los alumnos han adquirido los conocimientos

Esta muestra reducida la complementamos con una serie de experiencias o proyectos, aunque corresponden a otros períodos históricos. De los Reyes (2009), a través del museo infantil de aula (5-8 años), desarrolla estrategias para conocer el pasado (reliquias: espacio del recuerdo) gracias a sus relaciones con el presente (objetos cotidianos: espacio familiar). Escribano-Miralles y Molina (2015) acometieron una salida a un museo donde

potenciaron el aprendizaje motivador –investigación, indagación, exploración– con alumnos y alumnas de 5 años. Domínguez Castro y Pineda Alfonso (2019), inspirados en centros de bellas artes de Sevilla, emprendieron una satisfactoria investigación-acción o proyecto de Arte y creatividad, mediante actividades y dibujos –en dos momentos de elaboración: inicial y final– adscritos a tres grados de complejidad (según una hipótesis de progresión) para infantes de 5 años; el fin último fue la superación de las tradicionales fichas de copia y reproducción.

Destacar además el proyecto *PastWomen*, cuyo objetivo es dar visibilidad a investigaciones de arqueología e Historia, las cuales se enlazan al estudio de la cultura material de las mujeres. Este proyecto nos ha parecido muy interesante y destacado, puesto que se tratan aspectos de la Historia de forma innovadora; no es habitual encontrarnos esta información histórica sobre las mujeres tan bien organizada. No solo nos encontramos con fundamentación, sino que también hallamos actividades, lugares para visitar y un montón de aspectos didácticos¹.

Defendemos, finalmente, la postura de Miralles y Rivero (2012). Estos autores defienden la enseñanza de la historia en edades tempranas. Además, también hacen una reseña sobre los proyectos de trabajo en relación con la Historia, el cual ofrece además de fundamentación sobre esta disciplina, el aprendizaje del alumnado, experiencias y propuestas didácticas llevadas a cabo.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación es cualitativa, y se caracteriza por la descripción, análisis e interpretación de fenómenos complejos desde una perspectiva social (McMillan y Schumacher, 2005). Esta investigación tiene como centro el paradigma interpretativo, debido a que buscamos las interrelaciones del alumnado y el contexto que les rodea en relación a lo que se pretende investigar, a través del cual se pretende entender y comprender la realidad que rodea a los sujetos (Colás, 1998).

El investigador se introduce en el contexto de los discentes, de manera próxima, para conocer e interpretar aquellas nociones y concepciones que tienen los alumnos. Aquéllas se desarrollan y se van estructurando e integrando en la personalidad de los escolares, y éstos consiguen una evolución y desarrollo integral (Bisquerra, 2009).

¹ <https://www.pastwomen.net/>

3.2. PROBLEMAS Y OBJETIVOS E INTERROGANTES

El problema principal de este trabajo de investigación, inicio del quehacer científico (Latorre et al., 1996), es ¿cómo adquiere el alumnado de Educación Infantil conocimientos de Prehistoria a través del aprendizaje basado en proyectos?

Para dar respuesta al interrogante anteriormente planteado ofrecemos una serie de objetivos:

- Conocer las ideas previas de los discentes sobre Prehistoria/Arqueología.
- Fomentar problemáticas del pasado histórico vinculadas con otras de índole actual mediante el desarrollo de un proyecto.
- Implementar instrumentos de recogida y análisis de la información.
- Averiguar los progresos finales del alumnado vinculados con la metodología empleada en este trabajo de investigación.

3.3. CONTEXTO Y PARTICIPANTES. ESTUDIO DE CASO

Esta investigación es un estudio de caso que se centra en la investigación de un ejemplo concreto: un grupo de alumnos de Educación Infantil de un Centro Educativo determinado. Un estudio de casos es una recogida formal de datos presentada como una opción interpretativa de un caso único, e incluye el análisis de los datos recogidos durante el trabajo de campo y redactados en la culminación de un ciclo de acción, o la participación en la investigación. Del mismo modo hay que tener en cuenta que el estudio de casos informa sobre un proyecto, innovación o acontecimiento (McKernan, 2008).

Este estudio se va a realizar en el Colegio Diocesano Cardenal Cisneros. Dicho Colegio, está situado a las afueras de Guadalajara (Castilla-La Mancha) en la calle Donante de Sangre número 1, entre la autovía A2 y la N-320, junto al Hospital, el Colegio Agustonianos y los barrios de las Adoratrices y la Amistad. Este colegio cubre una demanda desde Educación Infantil hasta Bachillerato, incluido también Ciclos Formativos de Grado Medio y Superiores. En cuanto al espacio donde se realiza este estudio cabe mencionar que el Centro Educativo está en Guadalajara capital. Se trata de una ciudad con una población, según el INE (2021), de 87.484 habitantes. Aunque cabe destacar que en dicho Colegio están matriculados alumnos que proceden no solo a la capital, si no que proceden de otros pueblos de la provincia.

Es muy importante resaltar que el Centro Educativo se basa en la inclusión e integración de todo tipo de alumnos, como por ejemplo aquellos niños con necesidades educativas especiales, alumnos con algún tipo de dificultades y enfermedades raras.

Esta investigación está destinada a los alumnos de Educación Infantil, concretamente al alumnado del Segundo curso. Cabe destacar que en el período escolar de Infantil este Centro Educativo cuenta con la presencia de seis docentes.

El número de alumnos matriculados en los cursos de Educación Infantil es de 150. Como he mencionado anteriormente el curso elegido para dicho estudio es el Segundo Curso de Educación Infantil 2ºB, debido a que era un grupo variado en cuanto a género y al número de escolares, concretamente hay 24 alumnos y alumnas, aunque actualmente debido a la COVID-19 hay un alumno que no acude a las clases. La elección de este curso se debió tanto a su disponibilidad por parte del Centro como a la experiencia de la profesora, la cual ha manifestado un gran compromiso con los procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores y significativos.

Esta investigación que pretendemos realizar estará focalizada en el aprendizaje basado por proyectos, potencializando dicho aspecto con la puesta en práctica de una unidad didáctica sobre la Prehistoria. Cabe destacar que para poder llevar a cabo dicha investigación se cuenta con la ayuda de la profesora de dicho curso académico, y con el apoyo de la coordinadora de Educación Infantil y el director del Centro Educativo.

Para llevar a cabo esta investigación hay que tener en cuenta el nivel de los alumnos, sus intereses, ritmos nivel educativo, entre otros aspectos importantes. Del mismo modo hay que tener en cuenta la relevancia del marco teórico y las ideas previas de los discentes, para así llevar a cabo el desarrollo de la investigación de una manera óptima y rigurosa, sin salirnos de los patrones que rige la investigación. A su vez, debemos tener en cuenta que los alumnos del segundo Ciclo de Educación Infantil no tienen una base sólida sobre la Prehistoria, y sus conocimientos sobre dicho tema son escasos. Por todo ello, estas ideas nos ayudarán a realizar dicho estudio y a la hora de analizar los datos y resultados obtenidos.

3.4. INFORMACIÓN OBTENIDA

En primer lugar, pedimos permiso a la coordinación de Educación Infantil de dicho Centro, debido a que hay que seguir unas pautas de actuación respecto a la COVID-19. Tras la aprobación por parte del departamento de Educación Infantil y del director del Centro, se procedió a poner en marcha el proyecto de investigación.

Esta investigación, en beneficio de su validez y fiabilidad, contiene el desarrollo de diversos instrumentos (tabla 1). Para la realización de esta investigación, a través del aprendizaje basado en proyectos, contamos con instrumentos tanto de recogida de información como de análisis.

TABLA DE INSTRUMENTOS		
RECOGIDA DE INFORMACIÓN	Observación directa y continua	Nos servirá para recoger todos los datos e información necesarias para llevar a cabo nuestra investigación.
	Entrevista a la profesora del Centro	Recoger información sobre el aprendizaje basado en proyectos y el alumnado (ANEXO I).
	Rúbrica de evaluación final	Se desarrollará en la actividad 7 y servirá para ver si los alumnos han adquirido nuevos conocimientos (ANEXO IX).
	Grabaciones de vídeos	Grabaciones de vídeo de algunas de las entradas a las actividades, o que nos han servido de hilo conductor de la fundamentación, y de varias actividades realizadas.
	Grabaciones de audio	En distintas ocasiones para guardar información relevante de las repuestas de los alumnos; de éstas hemos obtenido las transcripciones.
	Transcripciones	Para conocer los comentarios y opiniones literales del alumnado (ANEXOS II y XI).
	Fotografías del proceso de los alumnos	Son fotografías del proceso de los alumnos a la hora de realizar las actividades (ANEXOS IV, VI, VII y VIII).
	Tareas de dibujos, láminas	Los discentes las han realizado en el aula, y nos sirven para poder evaluar rigurosamente (ANEXO X).

	Cuaderno del investigador	Están recogidas las anotaciones más importantes.
ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	Sistema de categorías	Para tener una visión óptima sobre la fundamentación que hemos realizado.

Tabla 1. Tabla de instrumentos.

Respecto a los instrumentos de análisis, contamos con un sistema de categorías, el cual nos ha servido para tener una visión óptima sobre la fundamentación que hemos realizado (tabla 2). Este instrumento estructura y justifica la investigación (Cuenca, Estepa y Martín, 2017).

CATEGORÍAS	VARIABLES	INDICADORES	DESCRIPTORES
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	Alumnado	Individual	Sirve al alumnado para ganar autonomía, seguridad y conocimientos.
		Grupal	Los escolares potenciarán las relaciones sociales, y adquirirán valores con el resto de sus compañeros.
	Docente	Fundamentación	Vincula una actividad con otras haciendo que éstas tengan sentido entre sí.
		Guía	Es una figura referente para los discentes.
ACTIVIDADES	Tareas	Vinculadas	Todas tienen que mantener un hilo conductor y estar relacionadas entre sí con una temática.
		Interdisciplinares	Abarcan aspectos de otras áreas.

Problemáticas relacionadas con el pasado y la actualidad	Alimentación saludable	Productos reales y nutritivos para alcanzar una salud óptima.
	Sostenibilidad	Nos ayudan a conocer cómo eran las viviendas en la actualidad y en el pasado, y percibir diferencias.
	Origen de las desigualdades	Conocer diversos aspectos sobre la riqueza y la pobreza.
	Ejercicio físico	Actividades o ejercicios que potencian que tengamos una buena salud, y evitar una vida sedentaria.
	Reflexión y memorización	Importancia del desarrollo de la mente para potenciar el aprendizaje significativo.

Tabla 2. Sistema de categorías.

Haciendo referencia a las problemáticas relacionadas con el pasado y la actualidad, hemos seleccionado aquellas que están más vinculadas y son más cotidianas para el alumnado de Educación Infantil. En esta etapa educativa se trabaja desde una forma global, y consideramos muy relevante el conocimiento de la alimentación saludable, sostenibilidad, origen de las desigualdades, ejercicio físico, y la reflexión y la memorización. Cuanto antes se inicien a trabajar estas cuestiones, y a integrarse en la personalidad de los niños y las niñas, antes adquirirán estas nociones y buenas conductas, apreciándose todos estos aspectos, valorándose de forma positiva como personas, y a los demás mediante empatía y valores, y mejorando así el futuro de su desarrollo integral. A su vez, las presentes problemáticas son beneficiosas para su salud, para adquirir buenos hábitos y para lograr que sean mejores ciudadanos, y éstos puedan ayudar en la consecución de una futura ciudadanía más concienciada. La metodología del aprendizaje

basado en proyectos que llevamos a cabo se fundamenta en la acción de problemáticas sociales insertas en un aprendizaje significativo e interrelacionadas a través de una serie de actividades.

Las actividades de este trabajo de investigación se plasman a través de la elaboración de una Unidad Didáctica, denominada *Conocemos el pasado para entender mejor el presente* (véase apartado 4). Consta de un cronograma, siete actividades desglosadas sobre la Prehistoria, y el desarrollo de competencias y aprendizajes interdisciplinares. Cabe mencionar que cada actividad cuenta con los siguientes elementos: título, edad, tipo, temporalización, espacio, agrupamientos, objetivos, competencias, contenidos, desarrollo, materiales, recursos y evaluación.

3.5. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

Para poder realizar dicha investigación hemos tenido que pasar por una serie de fases:

Fase 1

En esta fase hemos indagado, investigado y analizado una serie de documentos, artículos, revistas válidos y fiables para la realización del marco teórico.

Fase 2

Mientras estábamos en proceso y desarrollo del marco teórico, nos reunimos en varias ocasiones con la profesora de Educación Infantil, en un primer momento nos dio una serie de información sobre el alumnado y unas pautas y estrategias que nos guiaron en la realización del estudio.

Una vez que el marco teórico estaba finalizado y contrastado con mi tutor de TFM nos volvimos a reunir con ella en varias ocasiones para el diseño de la Unidad Didáctica.

Fase 3

Seguidamente, hemos concretado la metodología a emplear en la investigación. Se han planteado los interrogantes, y a los cuales se pretende dar respuesta mediante la consecución de varios objetivos que se pretenden alcanzar. Posteriormente, se ha detallado el contexto en el que se realizará el análisis y la muestra seleccionada para ello. Después, hemos seleccionado los instrumentos para la recogida de datos y de información para elaborar así la investigación.

Fase 4

Más adelante, se volvieron a tener otras reuniones para diseñar las actividades que se pretendían realizar en el aula. También cabe destacar que se mantuvo una comunicación

ligada y continúa entre la investigadora y la profesora para desarrollar así las actividades didácticas.

Una vez que teníamos las actividades y los materiales preparados, fuimos al Centro Educativo un periodo de 2 semanas, para llevar a cabo nuestro proyecto de investigación.

Fase 5

Una vez puesta en práctica dicha intervención y se ha obtenido la información, nos hemos puesto a realizar y a desarrollar el apartado de resultados.

Fase 6

Por último, se han extraído una serie de conclusiones sobre la investigación realizada.

4. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN: *CONOCEMOS EL PASADO PARA ENTENDER MEJOR EL PRESENTE*

En este Centro Escolar, concretamente en el nivel educativo de Educación Infantil, desde hace varios años están implantando la metodología de trabajar en mini-proyectos (teniendo en cuenta que es un colegio concertado y es el “inicio” de su práctica); esta denominación se debe a que en la actualidad no pueden trabajar plenamente con dicha metodología. Esta Unidad Didáctica consta de siete actividades. Estarán divididas en actividades/tareas de iniciación, de desarrollo y de evaluación.

4.1. OBJETIVOS GENERALES

- Obtener unos conocimientos previos sobre la Prehistoria.
- Resaltar la importancia de una alimentación saludable comparando utensilios y alimentos actuales y pasados.
- Identificar espacios habitacionales diferentes a los actuales a través del empleo de técnicas artísticas y manipulativas.
- Conocer las desigualdades sociales y económicas de antaño, y cómo son actualmente, a través de una simulación de objetos personales.
- Trabajar el ejercicio físico con una sesión de psicomotricidad donde se superen obstáculos y pruebas motivadoras y dinámicas sobre la Prehistoria.
- Discriminar artefactos y ecofactos relacionados con la Prehistoria trabajados a lo largo de las sesiones anteriores.
- Potenciar el aprendizaje basado en proyectos a través de la realización de actividades motivadoras y significativas relacionadas con la Prehistoria.

4.2. COMPETENCIAS

Haciendo referencia al Decreto 67/2007, de 29-05-2007, por el que se ordena el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, las competencias a tener en cuenta son:

-Competencia en comunicación lingüística (CCL): el lenguaje actúa como mediador entre los docentes y los alumnos, el cual favorece la comunicación y solidifica los lazos afectivos entre ambos. Dicha competencia va a ser vital para que los discentes vayan adquiriendo nuevos conocimientos y conceptos sobre la sociedad que les rodea y el tema en concreto que se pretende trabajar, la Prehistoria.

-Competencia matemática (CM): proporciona que el educando se desenvuelva en el entorno que le rodea y vaya resolviendo problemas cotidianos que son vitales en el día a día. Para ello se otorga una serie de estrategias y pautas, para potenciar así el desarrollo cognitivo de este a la vez que se desarrolla su noción del entorno y de la sociedad que le rodea, ya que se va trabajando desde la primera etapa de Educación Infantil.

-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico (CCYIMF): garantiza el descubrimiento y la experiencia inmediata con el entorno próximo del alumnado y de los diferentes contextos, así como los elementos que lo integran. A su vez, favorece la incorporación a los mismos a través de una experimentación y observación activa. Por tanto, esta área ejerce un papel transversal con el resto de las áreas, puesto que complementa todas ellas.

-Competencia digital (CD): dicha competencia favorece la vinculación del día a día del escolar con las nuevas tecnologías, proporcionando así nuevos conocimientos y aprendizajes de las ciencias sociales significativos a través de actividades atractivas y lúdicas que permiten al alumno obtener un desarrollo completo.

-Competencia social y ciudadana (CSYC): está asociada a la adquisición de las habilidades relacionadas con el respeto y el cuidado del entorno que rodea al infante, mediante la asunción de una serie de normas esenciales para una aproximación al contexto social. A su vez, el compromiso e interacción con sus semejantes, así como con los docentes encargados de impartir dicha unidad didáctica, deben favorecer el clima del aula y la ejecución de las actividades.

-Competencia cultural y artística (CCYA): permite el conocimiento de las variantes asociadas a las diferentes culturas y cómo estas pueden incidir en los aprendizajes sobre el medio social. Además, el dominio del propio cuerpo favorece el desarrollo personal

durante las actividades a través del juego como eje primordial para aprender en la etapa infantil.

-Competencia para aprender a aprender (CPAA): el disfrute durante las prácticas garantiza un desarrollo de habilidades básicas para “aprender” de manera autónoma y efectiva, donde prima la observación y exploración de su medio próximo con el que interactúa y establece relación entre objetos y fenómenos que le permiten desplegar el pensamiento lógico, al mismo tiempo que asume las normas básicas de la sociedad.

-Competencia para la autonomía e iniciativa personal (CPAEIP): esta competencia implica el conocimiento del propio cuerpo en las diferentes situaciones, adquiriendo cada vez una mayor independencia en la ejecución de las actividades y obteniendo una mayor seguridad en todos los aspectos (rutinas, resolución de conflictos, etc.).

-Competencia emocional (CE): permite al infante ir desarrollando, tras las experiencias vividas que le brinda la sociedad, sus sentimientos y la capacidad de expresarlos, así como ir potenciando su autoestima e ir superando situaciones complejas y concretas. Dicho proceso servirá para mejorar así sus relaciones sociales.

4.3. CONTENIDOS GENERALES

➤ Conceptuales

¿Qué sabemos de la Prehistoria? Alimentación saludable. Sostenibilidad y Patrimonio. Desigualdades económicas y sociales. Ejercicio físico. Reflexión, memorización y competencias educativas. Aprendizajes basados en proyectos.

➤ Procedimentales

Observación de las ideas previas. Aplicación de unos hábitos saludables de alimentación. Ordenación de diferentes espacios de antaño y actuales a través de la elaboración de una cueva. Representación de las diferencias sociales y económicas mediante la confección de artefactos. Simulación de los pasos a seguir en el recorrido de psicomotricidad. Manipulación de imágenes y tarjetas de la Prehistoria. Formación de conocimientos y aprendizajes a través del empleo de actividades y tareas motivadoras.

➤ Actitudinales

Desarrollo de autonomía y actitudes de respeto y ayuda en la interacción con los otros. Reconocimiento de emociones, sentimientos y deseos propios, respetando los de los otros. Disfrute e interés tras las actividades de la Prehistoria. Respeto y cuidado por la conservación del medio social. Participación activa durante las prácticas educativas.

Respeto por los discentes, la investigadora y la profesora. Cuidado por el material del aula y el otorgado por la docente en cada una de las actividades.

4.4. METODOLOGÍA

La Prehistoria se ha adaptado al curso de Educación Infantil a través del aprendizaje basado en proyectos, por lo que es vital centrarse en aspectos básicos y cotidianos para que los alumnos estén motivados y vayan construyendo así una base sólida respecto a la Prehistoria; además, permiten integrar y trabajar diversas áreas dentro de una misma temática. Con dicho trabajo pretendemos que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo, es decir, ellos serán los encargados de adquirir su propio aprendizaje para su retención a largo plazo.

En este caso se tratan problemáticas como la alimentación saludable, la sostenibilidad, las desigualdades económicas y sociales, el ejercicio físico, la reflexión, la memorización y las competencias educativas, conllevando que el aprendizaje basado en proyectos tenga coherencia y un hilo conductor.

Trabajar por proyectos es conseguir que los educandos construyan un aprendizaje a través de la realización de una tarea y lo hagan suyo. Se deben enfrentar a problemas para que reflexionen y lleven a cabo una decisión, y por tanto una solución. De tal modo, los educandos trabajarán durante un tiempo establecido en cada actividad para que el proceso de aprendizaje genere nuevos conocimientos a la vez que construyan esquemas cognitivos que fomenten así su desarrollo (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Además, en la presente investigación, tanto la profesora como la investigadora deben generar en todo momento un buen proyecto, y administrar todo lo que sea necesario para que el alumnado aprenda lo máximo y de forma significativa.

Por todo ello, es de vital importancia conocer las ideas y nociones previas de los discentes en relación con la Prehistoria. Esto es relevante puesto que en función de sus conocimientos las actividades se tendrán que elaborar de una manera u otra, adaptándolas siempre a sus ritmos, necesidades e intereses. Teniendo en cuenta sus conocimientos previos se pueden plantear los objetivos, y con ellos las actividades para conseguir las finalidades planteadas. Perseguimos la adquisición de unas experiencias enriquecedoras, y afianzar unos aprendizajes significativos que vayan creando una base sólida y estructurada de conocimientos y esquemas cognitivos sobre la Prehistoria.

4.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Aludiendo al alumnado con necesidades especiales de apoyo educativo, en este caso se trata de una alumna con retraso madurativo. Por ello, se revisará el contenido de las programaciones, metodologías y se harán las adaptaciones necesarias para un aprendizaje de calidad, en función del apoyo que necesiten, simplificándolo o ampliándolo, en los casos de dificultad de aprendizaje.

La docente y la investigadora pueden reforzar la información a través del empleo de técnicas o estrategias a través de las cuales favorezcan la comunicación de los discentes, aproximando a éstos el recurso que se requiera para adquirir el aprendizaje, entre otras adaptaciones individualizadas.

4.6. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

El tema central de la propuesta es la Prehistoria (tabla 3). Está destinada a los discentes de 4 y 5 años. Se realizó durante el mes de abril, concretamente las dos últimas semanas (tabla 4).

TABLA DE ACTIVIDADES	
ACTIVIDAD 1	¿QUÉ SABEMOS DE LA PREHISTORIA?
ACTIVIDAD 2	¿CUIDAMOS NUESTRA ALIMENTACIÓN?
ACTIVIDAD 3	¿CÓMO VIVÍAN LOS PREHISTÓRICOS?
ACTIVIDAD 4	¿HABÍA RICOS Y POBRES EN LA PREHISTORIA?
ACTIVIDAD 5	¿ES BUENO EL EJERCICIO FÍSICO PARA NUESTRA SALUD?
ACTIVIDAD 6	¿MEMORIZAMOS PARA JUGAR?
ACTIVIDAD 7	¿QUÉ HEMOS APRENDIDO DE LA PREHISTORIA?

Tabla 3. Actividades del proyecto.

CRONOGRAMA MES DE ABRIL										
	4ª SEMANA					5ª SEMANA				
ACTIVIDADES	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30
ACTIVIDAD 1	X									
ACTIVIDAD 2		X								
ACTIVIDAD 3				X						
ACTIVIDAD 4						X				
ACTIVIDAD 5							X			
ACTIVIDAD 6								X		
ACTIVIDAD 7									X	X

Tabla 4. Cronograma del proyecto.

ACTIVIDAD 1. ¿QUÉ SABEMOS DE LA PREHISTORIA?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: conocimiento previo y evaluación. Temporalización: 19 de abril, durará 40 minutos. Espacio para usar: aula ordinaria. Agrupamiento: gran grupo.

Objetivos: -Potenciar la concentración del alumnado a través de la realización de preguntas motivadoras para que respondan de manera óptima a dichas cuestiones. - Desarrollar en el alumno el autocontrol y la paciencia a la hora de escuchar a los demás compañeros y de expresarse, y de respetar el turno de cada uno de ellos. -Aprender aspectos de la Prehistoria a través de la escucha de narraciones.

Competencias: -(CSYC): permite al educando convivir de manera adecuada en el aula y en otros entornos que le rodean. A su vez irá adquiriendo nuevos aprendizajes sobre la Prehistoria, y le permitirá así fomentar su desarrollo personal. Todo ello desde una forma lúdica y motivadora. -(CPAA): el discente consigue una mayor autonomía y autogestión de sus impulsos, estímulos y emociones. -CPAEIP: el alumno conseguirá controlar su comportamiento en el aula e intervenir en la actividad gracias a su autonomía y personalidad.

Contenidos:

- Conceptuales: -La Prehistoria (ideas y conocimientos previos del alumnado, arqueólogo, asentamientos arqueológicos, vasija, fósil, frutos, sílex).
- Procedimentales: - Comprensión de los conceptos sobre la Prehistoria que los demás compañeros han ido mencionando. -Progresivo aprendizaje del alumno a través del

empleo de materiales visuales motivadores que ayudan a los alumnos a mejorar su desarrollo integral y sus conocimientos. -Conocimiento de los artefactos y ecofactos que tenían en la antigüedad, desde un enfoque lúdico y motivador.

- Actitudinales: -Interés y participación por las actividades propuestas por la docente y la investigadora -Respeto por el docente, por la investigadora y los compañeros. Cuidado y respeto por el material empleado.

Desarrollo:

TAREA I

La tarea I consta de la realización de una lluvia de ideas por parte de la docente y la investigadora, estas preguntarán al alumnado ¿qué es la Prehistoria?, ellos contestarán la pregunta de uno en uno aportando lo que ellos consideren oportuno y necesario. Todo esto estará recogido en una transcripción, detallada más adelante (**ANEXO II**).

TAREA II

Una vez que ya se ha realizado la lluvia de ideas, la investigadora procederá a narrar una historia. La narración de cuentos o *storytelling* es la transmisión de una historia oral, emocional o motivadora (Sánchez-Vera et al., 2019), la cual servirá de hilo conductor e introductorio de la temática de la Prehistoria. Junto a ello, se aportarán los materiales necesarios para motivar a los alumnos, y conseguir que éstos estén atentos a lo que ella les va comentando y mostrando.

A continuación, presentamos el video que se grabó en el aula, mostrando cómo fue la experiencia a través de un código QR (figura 1).

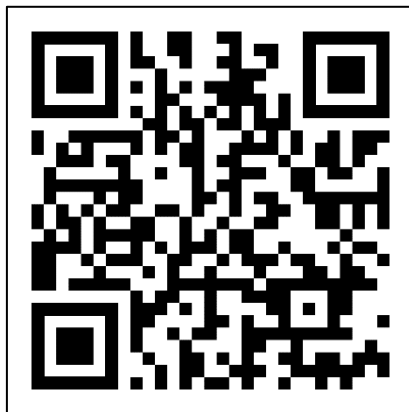


Figura 1. Código QR sobre la experiencia introductoria del proyecto.

Ese mismo día se dirá a los alumnos que tienen que traer de casa información, objetos, utensilios, etc. sobre la Prehistoria. Para ello se les dará a las familias una circular explicándolo más detalladamente (**ANEXO IV**).

Materiales y recursos: barro, tierra, vasija, fruto, sílex, fósil y circular para las familias.

Evaluación: el investigador evaluará a los alumnos a través de la observación directa y continua. A su vez empleará la grabadora de video y después observará anotará lo más relevante de la actividad.

ACTIVIDAD 2. ¿CUIDAMOS NUESTRA ALIMENTACIÓN?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: desarrollo y evaluación. Temporalización: 20 de abril. Duración 60 minutos. Espacio para usar: aula ordinaria y patio del Centro. Agrupamientos: individual y en gran grupo.

Objetivos: -Potenciar la motricidad fina tras la realización de la actividad. -Trabajar la atención y la coordinación óculo manual a través de la construcción de las lanzas. Ayudar tras la realización de la actividad a los compañeros que lo necesiten.

Competencias: – (CD): permite al discente desarrollar la coordinación óculo manual a través de la realización de las lanzas. – (CPAEIP): el colegial va desarrollando sus destrezas de manera individualizada, así van progresando tanto a nivel motor como cognitivo tras el desarrollo de la actividad. – (CCYA): los discentes van adquiriendo nociones artísticas tras la ejecución de las formas.

Contenidos:

- Conceptuales: artefacto lítico (sílex, madera, cáñamo, caza, gente de la Prehistoria, pesca, recolección).
- Procedimentales: -Identificación de cada una de las partes de la lanza. -Ejercitación de la motricidad fina y la coordinación óculo- manual tras la práctica de la actividad. -Potenciación motora del alumnado tras la búsqueda de los palos de la lanza para realizar la actividad.
- Actitudinales: -Cuidado del material empleado para realizar la actividad. -Mostrar interés por la actividad. -Respetar a los compañeros, docente e investigadora.

Desarrollo:

Con esta actividad se pretende enseñar a los alumnos los diferentes instrumentos o herramientas que tenían en la civilización de la prehistoria. En este caso queremos hacer unas lanzas.

En primer lugar, bajaremos al patio para recoger palos que nos servirán para elaborar la lanza.

A continuación, una vez que ya tenemos las lanzas, la profesora procederá a explicarles cómo deben elaborar las lanzas, para ello también mostrará una lanza de ejemplo.

Para que vieran que puede haber lanzas de diferentes tamaños, formas, etc., trajimos nosotras palos de diferentes tipos para que también elaborarán lanzas.

Las fotografías que recogen todo el proceso de la actividad están destacadas más abajo (**ANEXO V**).

Materiales y recursos: palos de diferentes tamaños, papel de aluminio, celo.

Evaluación: el investigador evaluará a los alumnos a través de la observación directa y continua y apuntará los datos más relevantes en el cuaderno del investigador, de la misma manera tomará fotos para que quede constancia gráfica.

ACTIVIDAD 3. ¿CÓMO VIVÍAN LOS PREHISTÓRICOS?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: desarrollo y evaluación. Temporalización: 23 de abril. Duración 60 minutos. Espacio para usar: aula ordinaria. Agrupamiento: gran grupo.

Objetivos: -Trabajar la psicomotricidad fina y gruesa. -Fomentar la creatividad plástica y la imaginación a través de la realización de trazos y de dibujos. -Potenciar los valores de empatía, ayuda a los demás y compañerismo.

Competencias: -(CCL): esta actividad permitirá que el alumno trabaje el lenguaje tras la realización de la misma y a la vez permite que intercambien opiniones y gustos con los demás compañeros. -(CCYA): permite a los alumnos desarrollar la creatividad basándose en hechos del pasado. -(CPAEIP): esta actividad otorgará al infante que pueda interactuar con el medio que le rodea, tanto con el mismo, con los demás compañeros, con el docente y la investigadora. También le permite tomar decisiones por sí mismo y de poder así ayudar a los demás en las situaciones que lo requiera.

Contenidos:

- Conceptuales: -Espacio prehistórico (cueva, pinturas rupestres, caza, vivienda).
- Procedimentales: -Identificación del contexto prehistórico. -Confeción de una cueva prehistórica. -Patrimonio artístico: psicomotricidad fina y gruesa.
- Actitudinales: -Interés por la actividad propuesta por la docente y la investigadora. -Respeto por la docente, la investigadora, los compañeros. Cuidado del material empleado para hacer la actividad.

Desarrollo:

Con papel Kraft todos juntos y con la ayuda de la profesora vamos a hacer una cueva en uno de los rincones, recreando así el contexto prehistórico.

Una vez que lo hayamos realizado, se les explicará cómo solía ser este espacio por dentro, las acciones y tradiciones que hacían dentro de él, las pinturas que había, etc.

Una vez que se ha explicado todo, los discentes pasarán en parejas o tríos y cogerán pintura de dedo y dibujarán en su interior, imágenes de caza, de animales, etc. (ANEXO VI).

Materiales y recursos: papel Kraft, pintura de dedo de colores, celo, plantillas y pinceles.

Evaluación: los alumnos serán evaluados a través de la observación directa por parte de la docente y de la investigadora. Recopilará los datos más importantes en el cuaderno del investigador. Se tomarán a su vez fotografías del proceso de construcción de la cueva.

ACTIVIDAD 4. ¿HABÍA RICOS Y POBRES EN LA PREHISTORIA?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: desarrollo y evaluación. Temporalización: 26 y 27 de abril.

Duración: 40 minutos los dos días. Espacio para usar: aula ordinaria. Agrupamientos: individual.

Objetivos: -Trabajar las matemáticas a través de la realización de series. -Potenciar la motricidad fina tras la ejecución de la actividad. -Desarrollar la imaginación y la creatividad a través de la realización de técnicas artísticas.

Competencias: -(CCL): esta actividad fomenta que el alumnado dialogue entre ellos e intercambie opiniones e ideas, fomentando así que se respeten los turnos de diálogo y las sugerencias y pensamientos de los demás. -(CM): permite que los discentes se vayan introduciendo en el mundo de las matemáticas tras la construcción de series de colores, fomentando así su desarrollo cognitivo. -(CCYA): los escolares pueden emplear diferentes técnicas artísticas para la elaboración de esta actividad, fomentando con ello la imaginación, la motivación y la creatividad, a la vez que se trabaja la motricidad fina.

Contenidos:

- Conceptuales: joyería de la Prehistoria, riqueza/pobreza.
- Procedimentales: -Realización de diferentes series a través del empleo de la técnica elegida por la docente y la investigadora. -Cuantificación de series numéricas - Adquisición de unas nociones artísticas básicas tras la realización de dicha actividad.
- Actitudinales: -Participación activa por parte de los discentes. -Disfrute e interés por la actividad. -Cuidado del material empleado.

Desarrollo:

TAREA I

El primer día, la profesora entregará a los discentes macarrones, la cantidad necesaria para hacer collares, pulseras, etc. A su vez les dará instrumentos para que puedan pintarlas, como puede ser temperas de colores, pinceles, etc. Pero tendrán que seguir el requisito de seguir unas series que la profesora les indique en la pizarra.

Una vez que ya disponen de todo el material necesario para realizar la actividad, procederán a pintarlas. Cuando las hayan pintado las dejarán en un espacio de la clase y esperarán a que se sequen.

TAREA II

El segundo día, una vez que se han secado, la profesora les dará lana para realizar en ella la serie que se dijo en clase. Una vez que vayan cumplimentando la serie irán formando los collares de la Prehistoria. El proceso de la actividad se encuentra detallado fotográficamente más adelante (**ANEXO VII**).

Materiales y recursos: macarrones, témperas de colores, pinceles, cuerda/lana, tijeras.

Evaluación: la investigadora evaluará dicha actividad de una forma continua, a través del empleo de la observación directa y apuntará todo en el cuaderno del investigador. Realizará fotografías durante el proceso de realización de la actividad y guardará los registros.

ACTIVIDAD 5. ¿ES BUENO EL EJERCICIO FÍSICO PARA NUESTRA SALUD?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: desarrollo y evaluación. Temporalización: se realizará el 28 de abril. Duración: 40 minutos. Espacio para usar: gimnasio. Agrupamientos: gran grupo e individual.

Objetivos: -Trabajar la coordinación segmentaria y general a la vez que el equilibrio tras la realización de la actividad. -Respetar el turno de espera para hacer la actividad del recorrido. -Motivar al resto de los compañeros cuando están realizando la actividad para intensificar la autoestima y la seguridad.

Competencias: (CPAEIP): realizar esta actividad ayudará al alumno a ganar autonomía y a ser independiente. A su vez el tener que prestar atención generará un estado activo y por lo tanto estará más motivado. - (CCYA): esta actividad permite al educando que fomente la atención y el desarrollo motor.

Contenidos:

- Conceptuales: -Habilidades motrices: desplazamientos, saltos, equilibrio y coordinación dinámica general.
- Procedimentales: -Realización individual y autónoma de la actividad por parte de los alumnos. -Identificación de todos y cada uno de los pasos de los que consta el recorrido. -Ejercitación de los músculos del cuerpo tras la ejecución de la actividad motora.
- Actitudinales: -Disfrute de la actividad preparada por la docente y la investigadora. - Interés por la actividad a ejecutar. -Respeto por los compañeros, la docente, la investigadora y el material del aula.

Desarrollo:

En esta actividad, al principio la investigadora contará una narración a los alumnos, relacionada con la temática de la Prehistoria. Esta narración servirá para explicar a su vez los pasos que deben realizar los alumnos en el circuito.

Una vez que ya les ha contado la historia, estos procederán a realizar el recorrido de manera individual.

De fondo se les pondrá la canción de “Unga Balunga”, para que se motiven y tengan una participación activa en la actividad.

Tanto la narración explicada por la investigadora como el recorrido y un ejemplo de la realización de este, está en el código QR que exponemos a continuación (figura 2).



Figura 2. Código QR sobre la actividad 5 del proyecto.

Materiales y recursos: escaleras, rampa, aros, colchonetas de diferentes tamaños, arco, colchoneta.

Evaluación: Esta actividad se evaluará a través de la observación directa. Dicha actividad servirá a su vez como instrumento de evaluación. La investigadora grabará la realización del recorrido por parte de los discentes y tomará notas de lo más relevante.

ACTIVIDAD 6. ¿MEMORIZAMOS PARA JUGAR?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: desarrollo y evaluación. Temporalización: 29 de abril. Duración: 30 minutos. Espacio para usar: aula ordinaria. Agrupamientos: gran grupo.

Objetivos: -Reconocer las diferentes imágenes que aparecen en las tarjetas. -Encontrar las parejas de cada una de las imágenes. -Potenciar la coordinación óculo-manual y la atención.

Competencias: -(CCL): esta actividad permitirá que el alumno trabaje el lenguaje tras la realización de la actividad, a la vez que intercambia opiniones, sentimientos, pensamientos y gustos con los demás compañeros. -(CSYC): esta actividad permitirá al discente que ponga en práctica las normas de convivencia adquiridas en el aula, potenciando así el control de las conductas y del comportamiento. -(CPAEIP): esta actividad permitirá que el infante desarrolle la atención y la lógica a la vez que ponga en práctica su destreza personal y practique la toma de decisiones.

Contenidos:

- Conceptuales: -Prehistoria (hombre prehistórico, fuego, fósil, cueva, lanza).
- Procedimentales: -Ejercitación de la motricidad fina y la coordinación óculo-manual para elaborar las tarjetas del *memory*. Identificación de cada uno de las figuras que hay en las tarjetas. -Enumeración y conteo de cada una de las parejas de la prehistoria.
- Actitudinales: -Participación en la actividad. -Interés y disfrute por la actividad. -Respeto por el material y el turno de los compañeros.

Desarrollo:

El juego se compone de varias imágenes duplicadas de diferentes conceptos de la Prehistoria. Las tarjetas se colocarán desde un inicio boca abajo y de uno en uno tendrán que levantar dos tarjetas, en el caso de no ser la pareja, estas se volverán a poner boca abajo y el juego continuará hasta que todas las parejas hayan sido encontradas. Cuando un jugador encuentre una pareja, este deberá decir en voz alta la imagen que ha encontrado para que se sepa qué figura de la Prehistoria ha encontrado, y así el docente y el investigador comprobarán que los alumnos adquieren los conceptos a través del juego. El jugador se quedará con dicha pareja, a continuación, vuelve a levantar otras dos tarjetas así hasta que falle y le toque al siguiente compañero. Cuando ya no queden más tarjetas

en el Centro, cada uno de los alumnos hará un conteo de las parejas que tiene. El jugador que más parejas tenga, ganará la partida (**ANEXO VIII**).

Cabe destacar que según la edad de los participantes hay que poner más o menos tarjetas, para que este no sea muy complejo y no se frustren.

Materiales y recursos: *memory* de la Prehistoria.

Evaluación: La evaluación de esta actividad se realizará a través de la observación directa y se recogerán los datos obtenidos en el cuaderno del investigador, a su vez la investigadora hará fotos del proceso y de la práctica. Destacar que esta actividad, a su vez sirve como instrumento de evaluación.

ACTIVIDAD 7. ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO DE LA PREHISTORIA?

Edad: 4 y 5 años. Tipo: evaluación. Temporalización: 30 de abril. Duración 45 minutos.

Espacio para usar: aula ordinaria. Agrupamiento: individual.

Objetivos: Diferenciar comportamientos, costumbres, acciones del pasado y de la actualidad. -Mostrar su opinión y sentimientos sobre las actividades realizadas. -Expresar gráficamente aquello que más les ha gustado.

Competencias: -(CCL): los alumnos emplean el lenguaje para comunicarse con los demás compañeros y además para expresar sus sentimientos y opiniones. -(CPAA): con esta actividad se busca que el alumnado aprenda a través del disfrute y de la realización de una actividad, de una forma original y así ir integrando en su persona nuevas experiencias prácticas que les pueden ayudar a su desarrollo integral. -(CPAEIP): esta actividad ayuda a los discentes a tener más autonomía y a superarse a sí mismos tras la realización de las tres actividades de evaluación.

Contenidos:

- Conceptuales: palabras y dibujos clave de la Prehistoria.
- Procedimentales: - Compleción de unas rúbricas de evaluación sobre la Prehistoria. -Confección de representaciones figurativas y de escritura sobre la Prehistoria. -Evaluación del profesorado y de la investigación basada en proyectos.
- Actitudinales: -Interés y disfrute por la actividad. -Respetar a los compañeros, a la docente y a la investigadora. Cuidado del material del aula. -Mostrar interés por la actividad.

Desarrollo:

Esta actividad consta de 3 tareas:

TAREA I

La docente les otorgará a los alumnos unas rúbricas de evaluación sobre la Prehistoria, para comprobar que han ido adquiriendo conocimientos de la Prehistoria tras el aprendizaje basado en proyectos (**ANEXO IX**).

TAREA II

Los alumnos harán un dibujo de lo que más les ha gustado, motivado, etc. de la Prehistoria (**ANEXO X**).

TAREA III

La docente y la investigadora realizarán varias preguntas a los discentes para evaluar el proceso de toda la investigación y recoger así sus opiniones y mejoras.

Dichas preguntas y respuestas están recogidas en una transcripción (**ANEXO XI**).

Materiales y recursos: folios, pinturas, hojas de evaluación, grabadora.

Evaluación: la investigadora evaluará a los alumnos a través de la observación continua y directa. A su vez tomará fotos y grabará audios para guardar constancia así de los resultados obtenidos. Apuntará las ideas principales en el cuaderno del investigador.

Además de contar con las actividades anteriormente expuestas, queremos destacar que según íbamos realizando la investigación a los discentes se les ocurrieron otras tareas para que hiciéramos en el aula, como vimos que su planteamiento era adecuado y tenía un hilo conductor y de unión al resto de actividades y con la fundamentación decidimos realizarlo en el aula.

Tras la narración de la actividad 1, a los alumnos se les ocurrió que podíamos hacer unos fósiles. En un primer momento los hicimos con plastilina y unas letras, puesto que era lo que tenían en el aula, pero también se nos ocurrió que lo podían hacer con arcilla (**ANEXO III**).

También en otro momento al inicio de la investigación, estuvimos hablando de los prehistóricos y de otros aspectos relacionados con la Prehistoria y decidimos ver un video de Erase una vez el hombre, relacionado con la Prehistoria. Este video sirvió para que los discentes apreciaran de manera visual instrumentos de la Prehistoria, acciones que hacían, animales, etc., así iba reforzando las ideas previas que tenían.

Otra de las actividades que hicimos, que según nuestro parecer fue una de las más atractivas e innovadoras es utilizar un robot que tienen en el aula con las tarjetas del *memory*. Esta idea se le ocurrió a una alumna mientras que jugaba al *memory*, nos explicó

cómo se hacía y decidimos que era una buena idea. A continuación, presentamos un código QR con un video de la experiencia (figura 3).



Figura 3. Código QR sobre la actividad 7 del proyecto.

5. DESARROLLO DE LA INTERVENCIÓN

La intervención de la investigación se realizó durante dos semanas, estas fueron la cuarta y quinta semana del mes de abril. Se dispuso de este tiempo debido a que la profesora no contaba con más tiempo para poder llevar a cabo el proyecto. A pesar de ello considero que hemos aprovechado bastante bien el tiempo que teníamos, siendo prácticas y seleccionando aquello que era más importante. La intervención practica consta de 7 actividades, la realización de estas las hemos repartido a lo largo de las dos semanas, algunos días no hemos podido acudir al Centro puesto que la docente ya tenía aspectos suyos programados y no se podían cancelar.

Como hemos mencionado anteriormente en este Centro desde hace años llevan trabajando los mini proyectos, con la idea de que en un futuro los puedan trabajar de manera más completa e integral en el aula. También hay que destacar que, aunque no se trabaje de una forma pura es un gran paso para la educación en este caso más cuando se trata de un colegio concertado en el que se pretende guiar el aprendizaje del alumnado hacia los proyectos.

Tras toda la información y la fundamentación recabada anteriormente hemos querido enlazar y unir cada una de las actividades con un hilo conductor, el cual sirviera para dar sentido a las actividades y que todo fuera relacionado y encauzado. Del mismo modo en cada uno de las actividades realizadas la hemos querido relacionar con un problema actual, en el cual sirviera a los alumnos aprender tanto del pasado como del presente. A

su vez sirve para que el alumnado integre nuevos esquemas cognitivos en su persona y emplee la reflexión con aspectos pasados y presentes y de esta manera los podrá relacionar y darse cuenta de la evolución del ser humano.

A continuación, se muestran los hilos conductores hacia las actividades y las problemáticas planteadas a los alumnos:

Para introducir la investigación empezamos haciendo *la actividad 1, ¿Qué sabemos de la Prehistoria?*, En la cual hicimos una pregunta general sobre la Prehistoria, a continuación, los alumnos nos dieron sus opiniones y contestaciones de lo que sabían, de lo que creían que era, etc. Mas adelante hicimos un *storytelling*, el cual es una narración, lo que consideramos importante ya que forma parte de la metodología de aprendizaje basada en proyectos y además porque es un recurso que es muy demandado en Educación Infantil. Dicha narración la vinculamos con una excavación arqueológica, en la cual teníamos un amigo que era arqueólogo y nos mostró objetos, utensilios, fósiles, etc. que había descubierto. Con dicha actividad ya se empieza a descubrir una idea de la relación del presente y el pasado.

En referencia a *la actividad 2, ¿Cuidamos nuestra alimentación?* lo hemos relacionado con la importancia de tener una *alimentación saludable*. Para ello en un primer momento llevamos al aula alimentos como fruta, lácteos, legumbres, verdura, cereales, etc. y les hicimos preguntas sobre la alimentación saludable, que era lo que comían, si eso que comían era saludable o no, qué beneficios teníamos si comíamos de forma saludable, etc. Y después pasamos a preguntarles si sabían que comían en la Prehistoria, como conseguían la comida, etc. Con este vínculo de unión entre pasado y presente enlazamos la fundamentación con la actividad de la realización de las lanzas, así serviría de demostración sobre como los prehistóricos conseguían su comida.

Anteriormente en la actividad 2, destacábamos la importancia de una alimentación saludable, en referencia a *la actividad 3, ¿Cómo vivían los prehistóricos?*, queremos trabajar la problemática de la *sostenibilidad*. Relacionando lo que anteriormente habíamos mencionado de cómo conseguían la comida, etc. y ahora planeándoles dónde podían guardar esa comida, estaba resguardada, etc. Así hacemos ver la diferencia entre las viviendas de entonces y las de ahora y haciéndoles ver las ventajas que tienen ellos actualmente en sus vidas cotidianas ya que en la vida pasada de los prehistóricos no tenían esas comodidades y era todo mucho más complejo. Todo ello lo relacionamos con la construcción de la cueva en uno de los rincones del aula y hablamos de ella, para que sirviera, en que se diferenciaba de sus casas actuales, que se hacía en la cueva aparte de

guarda la comida. En este caso también surgió el hablar de las pinturas rupestres y con ello trabajamos el *Patrimonio*.

Para enlazar *la actividad 4, ¿Había ricos y pobres en la Prehistoria?*, en el queremos trabajar la problemática de *las desigualdades económicas y sociales* empezamos haciendo referencia a la narración que contamos el primer día, de nuestro amigo arqueológico y les mencionamos que nos había dejado un collar que tenía muchos años. Y les comentamos que no todos los prehistóricos tenían collares, solo los tenían aquellos que eran más privilegiados o tenían más poder. Esos aspectos lo relacionamos con la actualidad y les mencionamos algunos ejemplos de situaciones en las que había desigualdad.

En *la actividad 5, ¿Es bueno el ejercicio físico para nuestra salud?*, queremos destacar la importancia de hacer *ejercicio físico*, puesto que es muy importante para nuestro organismo y nuestra salud. Para ello les hicimos una breve introducción sobre que era para ellos el deporte, si lo practicaban, cómo creían que hacían los prehistóricos ejercicios, etc. Después les contamos una narración ayudándonos de nuestro amigo el arqueólogo, en la cual tenían que pasar una serie de obstáculos para ir en su búsqueda.

En referencia a *la actividad 6, ¿Memorizamos para jugar?*, se trabaja la problemática de *la reflexión, la memorización y las competencias educativas* que vinculado con el pasado se muestra la evolución intelectual del ser humano. Para introducir la actividad les hicimos algunas preguntas sobre las actividades anteriores, para refrescar los contenidos que habíamos visto y más adelante plasmarlos en la actividad.

Para finalizar *la actividad 7, ¿Qué hemos aprendido de la Prehistoria?*, queremos recoger resultados, datos e información sobre si el alumnado ha aprendido con el *aprendizaje basado en proyectos*. Por dicho motivo lo relacionamos con 3 actividades de evaluación.

6. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Tras la puesta en práctica de los proyectos, nos disponemos a analizar sistemáticamente los resultados a través del sistema de categorías. La primera categoría, el aprendizaje basado en proyectos, muestra dos variables: alumnado y docente.

En referencia a los resultados de los niños y las niñas (n=23), el último día de la experiencia les realizamos una evaluación sobre el proyecto desarrollado en el aula para la obtención de los conocimientos finales a través de transcripciones (**ANEXO XI**). Tras el análisis de estos resultados, hemos destacado cuatro palabras clave: cueva, collares, fósil y animales. De éstas, la que más se repite es *collares*, apareciendo un total de siete veces (32,85 %); hace referencia a la problemática de las desigualdades sociales en el

pasado y en la actualidad. Las otras tres palabras, repitiéndose cada una de ellas cuatro veces (17,39 %) son *cueva, fósil y animales*; hacen alusión a aspectos relacionados con la vivienda, la fauna y flora, y la alimentación de los prehistóricos, respectivamente. Todo ello indica que son respuestas relacionadas principalmente con la Prehistoria, lo que demuestra que el alumnado adquirió conocimientos clave para la asimilación de esta gran fase de la Historia. A este respecto, también destacamos que no se mencionó ni una vez una palabra vinculada con la paleontología sin vinculación con los homínidos: *dinosaurio*, la cual aparece en varias ocasiones en la obtención de los conocimientos iniciales (**ANEXO II**).

Respecto a la labor de la docente, según los resultados de la investigación sobre el proyecto de la Prehistoria, llevado a cabo durante dos semanas de trabajo, la profesora del Centro hizo una evaluación sobre su puesta en práctica, comentando lo siguiente:

Lucía se ha adaptado a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos. Ha comprendido y analizado las diferentes situaciones educativas que se dan en el aula.

Ha empleado de forma apropiada los recursos didácticos disponibles, con gran creatividad a la hora de realizar las actividades.

Ha empleado un lenguaje apropiado, utilizando procedimientos docentes adecuados a las características de los alumnos.

Se ha relacionado correctamente con los alumnos; y ha mostrado interés por aprender y mejorar.

Su disposición ante el trabajo ha sido muy buena; Planificando las actividades con anterioridad.

La valoración de Lucía es muy positiva.

Los resultados, en suma, han sido positivos en ambas subcategorías, destacando así la buena participación tanto de los discentes como de la profesora del Centro, lo que ha facilitado llevar a cabo la puesta en práctica del citado proyecto.

La segunda categoría está vinculada con las actividades del proyecto. Dentro de ésta, primeramente, analizamos la importancia de que las tareas se encontrasen totalmente vinculadas con la temática y fuesen interdisciplinares para que así los discentes dispongan de conocimientos sobre varias áreas. Tras la ejecución de este proyecto, el desarrollo ha sido favorable: todas las actividades tenían un hilo conductor y estaban centradas en una temática y una serie de problemáticas; todo ello ha permitido conseguir unos resultados

favorables sobre la ejecución de las actividades. Por otro lado, en función de las experimentaciones emprendidas, hemos tenido que modificar o eliminar ciertas actividades (véase apartado 7).

En segundo lugar, en cuanto a la subcategoría de las problemáticas que se trabajan en esta investigación, relacionamos las actividades con una serie de problemas y desafíos del pasado y la actualidad para conocer cómo el ser humano ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, y a que el alumnado vincule su realidad próxima con retos globales. En la figura 4 plasmamos los resultados, en las cinco problemáticas, en base a la observación y a la recogida de datos en el cuaderno de la investigadora: se percibe que la mayoría de los niños y de las niñas llevó a cabo de forma óptima las actividades y las supieron relacionar con la problemática correspondiente, interiorizando está en su persona.

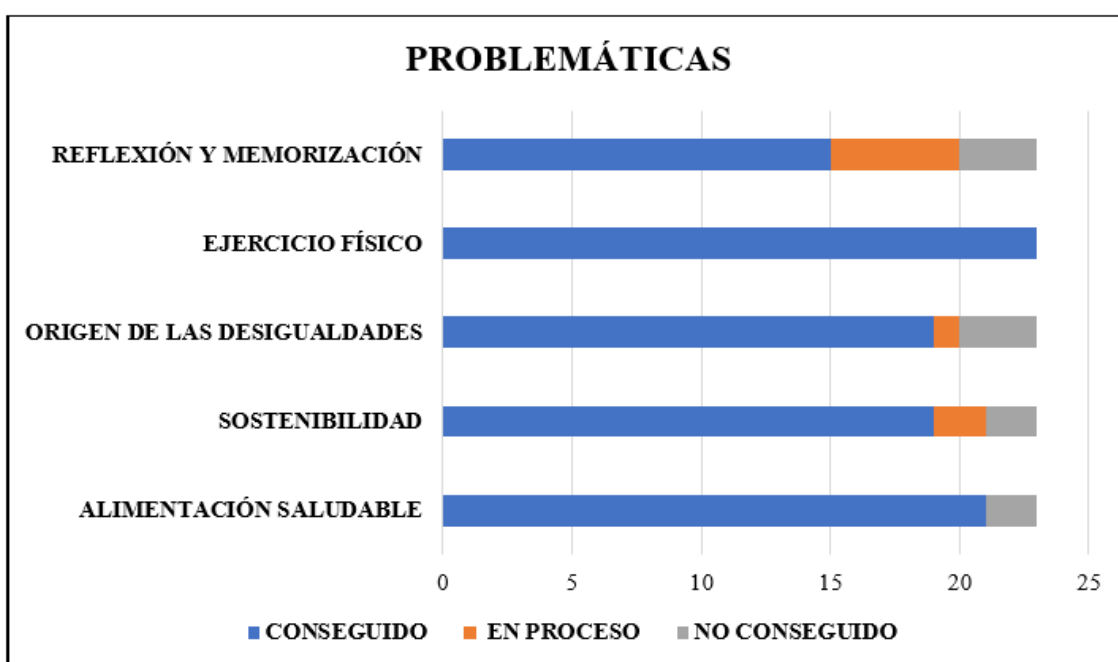


Figura 4. Problemáticas del proyecto.

Como resultado final hemos incorporado una comparativa entre los conocimientos iniciales y los conocimientos finales o adquiridos tras la puesta en práctica de esta investigación basada en los aprendizajes por proyectos (figura 5). En la primera fase, el 56,52 % de los discentes consiguieron nuestros objetivos; mientras que en la fase final la cifra aumentó hasta el 82,6 %.

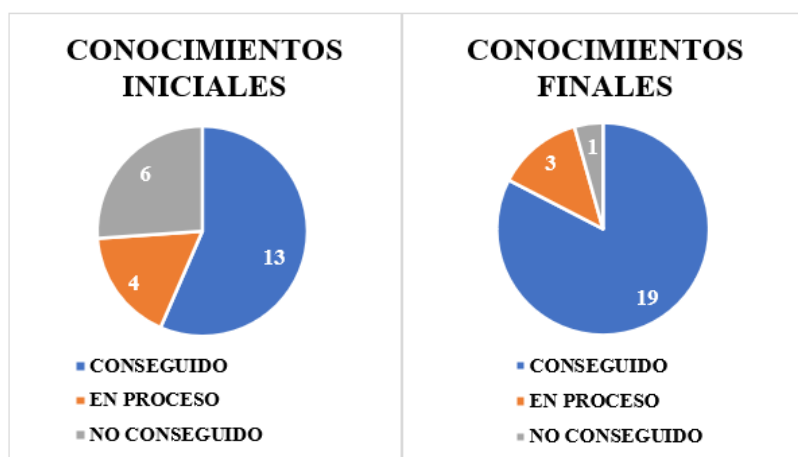


Figura 5. Conocimientos iniciales y conocimientos finales.

Constatamos, así, cambios positivos tras su desarrollo: algunos ejemplos evidentes son el aumento del nivel de vocabulario relacionado con la Prehistoria, la adquisición de una noción más amplia de lo que es la Prehistoria, la concienciación de las problemáticas que afectan a la sociedad, y qué es lo que hay que hacer para disponer de una buena salud. Como conclusión final destacamos que el aprendizaje basado en proyectos es beneficioso porque se consigue que el alumnado aprenda investigando a través de una forma dinámica y motivadora, resuelva problemas empelando la autonomía y la reflexión, y comparta tiempo con sus familiares y con sus iguales. Tras la vivencia en el aula, escuchar y leer sus valoraciones, hemos percibido que los alumnos se encontraron motivados durante todo este proceso. Esto es un aspecto fundamental, ya que sin ese interés y actitud es más complejo trabajar e integrar los conocimientos.

7. REFORMULACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Durante el proceso de fundamentación y el desarrollo de los proyectos se debe destacar que la puesta en práctica de los mismos se desarrolló de manera positiva y optima. Pero nos gustaría destacar algunos aspectos de mejora de la intervención, como punto de autoevaluación y mejora.

La fundamentación que conforma actualmente el marco teórico estaba enfocada originariamente hacia otra premisa: la Prehistoria sin un enfoque específico. Sin embargo, tras la realización de varias reuniones con el tutor del Trabajo Fin de Máster, decidimos encajar las ideas y la información disponibles con una investigación metodológica de aprendizaje basado en proyectos. Se dio, por tanto, un giro al tema central, enfocándolo hacia otra dirección con más coherencia, lógica y sentido. La fundamentación actual

presentaba un mejor enfoque desde esa nueva perspectiva, e iba a ser más motivadora seguir con la investigación desde esta perspectiva.

Por otro lado, existían actividades y tareas proyectadas, pero tras nuestras indagaciones, percibimos que algunas de las ya planteadas no estaban acorde con la fundamentación, por lo que decidimos modificarlas y comenzar de nuevo.

En el aula también, conociendo más al grupo-clase decidimos no realizar en concreto una actividad que teníamos pensando puesto que no dio pie a realizarla y no teníamos hilo conductor para poder desarrollarla, esta era la actividad del bingo de la Prehistoria, que en un primer momento nos parecía correcta, pero con el transcurso el tiempo y siendo críticas con nosotras mismas decidimos finalmente no realizarla. Viendo como han ido los resultados y desarrollo de las demás actividades estamos satisfechas con la intervención y ahora vemos que fue un gran acierto no realizar esa actividad, puesto que no la hubiéramos vinculado con la fundamentación y hubiera sido una pérdida de tiempo.

En su lugar decidimos hacer otras actividades o tareas, como las que a los alumnos nos planteaban en se momento para hacer, como es el caso de hacer fósiles con arcilla y plastilina y la de emplear el robot que tienen con las tarjetas del *memory*. Estas actividades nos han parecido que casaban más con nuestra investigación y nos han parecido muy interesantes puesto que son novedosas hasta para nosotras y se han relacionado mejor con la fundamentación y el proyecto de la Prehistoria en general.

8. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES

Tras la realización de la investigación y la puesta en marcha del proyecto con las actividades indicadas, consideramos de vital importancia trabajar en el aula a través de este tipo de aprendizaje, y con temáticas que engloben o traten sobre las Ciencias Sociales desde los inicios de Educación Infantil, en este caso, la Prehistoria.

Consideramos positivo este proyecto puesto que en él se trabajan muchos aspectos que pueden interesar al alumnado, y son asequibles de aprender y de relacionarlo con aspectos del día a día. Relacionar la Prehistoria con problemáticas actuales es un ejercicio fundamental, ya que los discentes deben ser conscientes tanto de su realidad como de su pasado histórico. Cuánto antes comiencen a disponer de estas nociones, más beneficioso será para su desarrollo integral; además, no debemos olvidarnos de integrar dichos conocimientos transversalmente.

En este sentido, el proyecto presentado, *Una investigación sobre la enseñanza de la prehistoria en Educación Infantil desde el aprendizaje basado en proyectos. Un estudio*

de caso, pretende aprender y trabajar bajo una metodología innovadora que aproxima al alumnado a un contexto basado en conocimientos sociales y el despliegue de habilidades que les permitan discriminar determinadas problemáticas y desafíos actuales como la alimentación saludable, la sostenibilidad, origen de las desigualdades, el ejercicio físico, y la reflexión y memorización.

En síntesis, se debe tener en cuenta la figura del discente, que sea participativo y activo y que sea capaz de generar de manera autónoma sus conocimientos, aprendiendo de los errores, de la investigación, generando en su persona valores y descubriendo aspectos nuevos tras la realización de la investigación y de la puesta en práctica; y las repercusiones que generan en nuestra persona, transfiriéndolas a la realidad presente. Los múltiples recursos empleados favorecen la asimilación del aprendizaje basado en proyectos y las problemáticas sociales, ya que principalmente recogen la necesidad de combinar la motivación con la práctica lúdica. Esta labor deriva en un aprendizaje significativo y rico en saberes asociados al ámbito social.

A pesar de que incentivar el aprendizaje basado en proyectos sobre la Prehistoria –y por ende, las Ciencias Sociales– y el deseo por continuar haciendo hincapié en ellas y otorgarles la importancia que se merecen, sea uno de los aspectos más importantes en la presente investigación, es evidente que este proyecto interdisciplinar con actividades pretende promover destrezas vitales para el infante. Algunas de éstas pueden ser la creatividad y la imaginación, así como facultades de índole artística, musical, etc.

Por tanto, creemos que es ineludible que se amplifiquen las investigaciones asociadas a dicha metodología, y se tenga más en cuenta sus múltiples beneficios, ya que se ha podido comprobar que los discentes adquieren los conocimientos de una forma lúdica, investigativa y significativa para su retención a largo plazo. Hay que enseñar desde la motivación para que sea un aprendizaje duradero, e incluir las Ciencias Sociales en cada una de las aulas en la etapa de Educación Infantil, del mismo modo que en el currículo educativo. Tareas que deben consensuarse con las familias, tratando de establecer una continua y enriquecedora comunicación para la consecución conjunta de los objetivos de partida.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Aparicio, O. Y. (2018). La investigación escolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 11(2): 121-133.
- Bardavio, A., Mañé, S., Pizarro, J. y Vila, M. (2013). Una experiència integrada d'educació i investigació prehistòrica. *El Camp d'Aprenentatge de la Noguera. Treballs d'Arqueologia*, 19: 105-120.
- Barton, K.C. (2010). Investigación sobre las ideas de los estudiantes acerca de la historia. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 9, 97-114.
- Bellido, R. (s. f). Proyecto de trabajo “La Prehistoria”. Recuperado el 7 de abril de 2021 de: http://www.uco.es/riecu/proyectos-de-trabajo/documentos/12-13/la-prehistoria_rosario-bellido_ceip-norena.pdf
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa* (2ª ed.). Madrid: La Muralla.
- Canal Erase una vez (19 de febrero de 2014). *Erase Una Vez... El Hombre - El Hombre De Neanderthal (Extracto)* [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=eLAKKryjVAs>
- Carmen (2013). *Proyecto: La Prehistoria*. Recuperado el 20 de abril de 2021 de: <https://es.slideshare.net/Carmen73xxi/proyecto-la-prehistoria>
- Carr, E. H. (2003). *¿Qué es la Historia?* 2ª ed. Barcelona: Ariel.
- Casanova, E., Arias, L. y Egea, A (2018). La metodología por proyectos como oportunidad para la introducción de la historia y el patrimonio en las aulas de Educación Infantil. *Contextos educativos*, 22: 79-95. <http://doi.org/10.18172/con.3185>
- Casiello, M (2012). ¿Por qué enseñar Ciencias Sociales en Educación Infantil? [Mensaje en un blog] Recuperado el 21 de mayo de 2021 de: <https://casiellomariangeles.wordpress.com/2012/09/24/por-que-ensenarciencias-sociales-en-educacion-infantil-2/>
- Colás, B. (1998). Paradigmas de investigación educativa. En B. Colás, y L. Buendía. *Investigación educativa* (pp. 43-68). Sevilla: Alfar.
- Cuenca, J. M., Estepa, J. y Martín, M. J. (2017). Heritage, education, identity and citizenship. Teachers and textbook in compulsory education. *Revista de Educación*, 375: 131-152. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2016-375-338>.
- De la Calle, C. V., Malaver, M. O., Gallego, J. D. M., Rodríguez, M., Flórez, J. C., Henao, C. E. y Saldaña, R. (2014). Aportes de los doctorados de educación en ciencia,

- tecnología y sociedad, desde la sistematización de sus investigaciones doctorales científicas y formativas, 2000-2010. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 7(1): 87-103. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2014.0001.04>
- De la Gándara, T. y Sánchez, M. (2018). Conocer la Prehistoria a través de la expresión plástica en Educación Infantil. En C. De Pro y A. Gómez (Eds), I Congreso nacional Isen. A la vanguardia en Educación (pp. 28-31). Murcia: universidad de Murcia.
- De los Reyes, J. L. (2009). Del patrimonio cultural al museo infantil. *Tarbiya*, 40: 107-124.
- Domínguez Castro, I. y Pineda Alfonso, J. A. (2019). Arte y creación en el aula de Infantil. *Investigación en la escuela*, 97: 64-83.
- Decreto 67/2007, de 29-05-2007, por el que se establece y ordena el currículo del segundo ciclo de la Educación infantil en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. DOCM núm. 116, de 1 de junio de 2007, 14743-14759.
- Educación 2.0 (s. f). *Qué puedes incluir en un proyecto infantil de prehistoria*. Recuperado el 19 de abril de 2021 de: <https://educacion2.com/proyecto-infantil-de-prehistoria/>
- Egan, K. (1994). *Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza*. Madrid: Morata.
- Escribano-Miralles, A. y Molina, S. (2015). La importancia de salidas escolares y museos en la enseñanza de las ciencias sociales en Educación Infantil. Análisis de un caso a partir del modelo CIPP. *Clío. History and History teaching*, 41.
- Feliu, M. y Jiménez, L. (2015). Descubro, descubren, descubrimos juntos. *Aula virtual*, 82: 11-14.
- García Pérez, F. J. (2000). Los modelos didácticos como instrumentos de análisis y de intervención en la realidad educativa. *Revista bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 207. Recuperado el 21 de mayo de 2021 de: <http://www.ub.es/geocrit/b3w-207.htm>
- Genera, M. y Meléndez, G. (2019). *Orígenes y evolución. Un itinerario a través del Geoparque de la Comarca de Molina - Alto Tajo*. Reus, España: Pragma General D'edicions.
- INE (2021). *Cifras oficiales de población resultantes de la revisión del Padrón municipal a 1 de enero*. Recuperado el 2 de abril de 2021 de: <https://www.ine.es/dynt3/inebase/es/index.htm?padre=517&capsel=527>

- Jiménez Vicioso, J. R. (2006). *Proyecto Curricular Investigando Nuestro Mundo (6-12). Un aula para la investigación*. Sevilla: Díada.
- La vuelta al mundo (2012). *La Prehistoria: ¿qué comían en esa época?* Recuperado el 20 de abril de 2021 de: <https://www.slideshare.net/lavueltaalmundo2012/la-prehistoria-61814861>
- Latorre, A., Rincón, D. del y Arnal, J. (1996). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Hurtado.
- López, A.M. y Lacueva, A (2007). Enseñanza por proyectos: una investigación-acción en sexto grado. *Revista de Educación*, 342: 579-604.
- Mañas, C., Lozano, I. e Iglesias, M. J. (2013). Las redes de académicas en la docencia universitaria. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 6(2): 79-96. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2013.0002.03>
- Martín, M. J., Gimeno, P. y Algás, P. (2003). Los proyectos de trabajo. *Aula de Infantil*, 14: 14-18.
- McKernan, J. (2008). *Investigación-acción y currículum*. Madrid: Morata.
- McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa: una introducción conceptual*. 5ª ed. Madrid: Pearson Educación.
- Miralles, P. y Rivero, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *REIFOP*, 15(1): 81-90.
- Pardo, M. (2013). *Prehistoria*. Recuperado el 20 de abril de 2021 de: <https://es.slideshare.net/laclasedemiren/prehistoria-22607089>
- Hernando Pérez, T. (2014). Colombia: de la educación en emergencia hacia una educación para el posconflicto y la paz. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 7(2): 287-311. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2014.0002.06>
- Procomún (s. f.). La vida en la Prehistoria. Recuperado el 17 de abril de 2021 de: procomun.educalab.es/es/system/files/posts/fbaa3263-6dfb-4552-9484-310bac45b6cb...
- Rekondo, M., Espinet, M. y Llerena, G. (2015). La construcción discursiva de la competencia ecociudadana en la escuela: La realización de un diseño tecnológico colaborativo en agroecología escolar. *Investigación de la escuela*, 86: 7-19.
- Rivero, A, Martín del Pozo, R., Solís, E. y Porlán, R. (2017). *Didáctica de las ciencias experimentales en educación primaria*. Madrid: Síntesis.

- Sánchez-Vera, M. M., Solano-Fernández, I. M. y Recio-Caride, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la educación infantil. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 54: 165-184.
- Sanmartí, N y Márquez, C (2017). Aprendizaje de las ciencias basado en proyectos: del contexto a la acción. *Ápice. Revista de Educación Científica*, 1(1): 3-16. <https://doi.org/10.17979/arec.2017.1.1.2020>
- Santisteban, A. y Pagès, J. (2006). La enseñanza de la historia en Educación Primaria. En J. Gairín e I. M.^a Vizcaíno (Eds.), *Educación Primaria: orientaciones y recursos (6-12 años)* (pp. 129-183). Barcelona: CISS-Praxis.
- San Miguel, R. (2014). *La enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en la etapa de Educación Infantil*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de la Rioja, La Rioja. Recuperado el 21 de mayo de 2021 de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000707.pdf
- Tecnológico de Monterrey (2016). *Aprendizaje basado en retos*. Monterrey: Editorial Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Recuperado el 1 de abril de 2021 de: <http://observatorio.itesm.mx/edutrendsabr/>
- Trujillo, F (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

10. ANEXOS

ANEXO I

ENTREVISTA A LA PROFESORA

ENTREVISTA PROFESORA DEL CENTRO - APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- 1- **¿Desde hace cuánto tiempo lleváis empleando el aprendizaje basado en proyectos?**

Desde hace un par de años, pero los compaginamos con otro tipo de aprendizaje.

- 2- **¿Lo trabajáis de manera completa o empleáis una variante de aprendizaje basado en proyectos?**

Si, pero no son proyectos puros, son proyectos basados en los intereses de los alumnos compaginados con libros de método.

- 3- **¿Antes de emplear dicha metodología en el aula, sabias en qué consistía?**

Sí.

- 4- **¿Cómo te formaste acerca de este tipo de aprendizaje?**

Con los libros: la escuela que quiero de Mar Romero.

Con su proyecto el universo de las palabras.

El libro: la organización del espacio en el aula de infantil de Dolores Madrid Vivar.

Y el libro: el proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula de Carmen Ibáñez

- 5- **¿Crees puntos débiles y fuertes presenta respecto al modelo tradicional de enseñanza y aprendizaje? Si es así, ¿qué beneficios crees que hay con este tipo de aprendizaje?**

El aprendizaje parte de los intereses del alumno y están altamente motivados desde el principio hasta el final del proyecto.

- 6- **¿Qué proyectos de aprendizaje has realizado anteriormente?**

Los planetas, el huerto y los dinosaurios.

7- A través de la elaboración de los proyectos, ¿el alumnado ha aprendido de forma lúdica, dinámica, motivadora y significativa?

Sí.

8- Finalmente, ¿incorporarías algunas modificaciones a estos proyectos para su impartición en el futuro próximo?

Funcionan fenomenal, pero estoy abierta a cualquier tipo de modificación si hiciera falta.

ANEXO II

TRANSCRIPCIÓN LLUVIA DE IDEAS

Investigadora: Os voy a hacer una super ¿pregunta vale? Que me tenéis que ayudar

Investigadora: a ver orejas abiertas.

Investigadora: ¿A ver las tenéis todos abiertas?

Alumnos: si

Investigadora: ¿preparados para escuchar la super pregunta?

Alumnos: si

Investigadora: ¿sabéis lo que es la prehistoria?

Alumnos: si

Profesora: cuidado cshsss

Alumnos: ruido de fondo

Investigadora: ¿el que?

Alumno 1: dinosaurio

Investigadora: ¿Qué más a ver?

Alumno 2: comen animales

Profesora: Inés

Alumno 3: viven en cuevas

Alumno 4: yo no lo sé

Profesora: Marco

Alumno 5: silencio

Profesora: Álvaro

Alumno 6: cazan animales

Profesora: muy bien

Alumno 7: tienen casas

Ruido de fondo

Alumno 8: silencio

Alumno 9: los dinosaurios

Alumno 10: que les mataban.

Alumno 11: no sé

Alumno 12: los gigantosauris

Alumno 13: que les mataban a los animales

Alumno 14: silencio

Alumno de fondo: ¿Dónde vive?

Alumno 15: mataban animales

Alumno 16: que cazaban animales

Alumno 17: mmmmmm,

Alumno de fondo: ¿Quién ha hecho eso?

Alumno 18: que cazaban animales

Alumno 19: hace mucho tiempo

Alumno 20: que les mataban

Alumno 21: no sé

Alumno 22: no sé tampoco

Alumno 23: dinosaurios

Investigadora: vale chicos pues, me...

ANEXO III

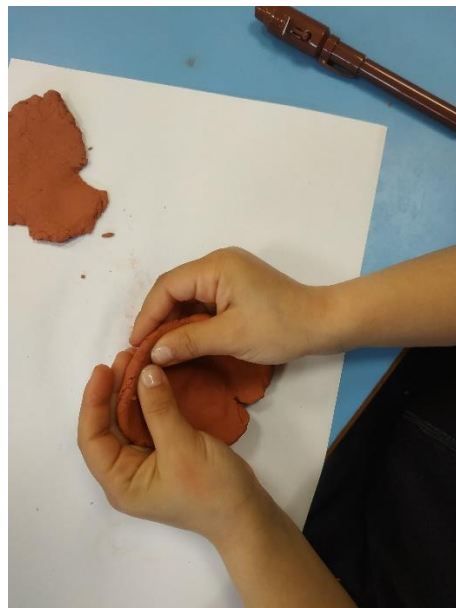
HACEMOS FÓSILES CON PLASTILINA Y ARCILLA



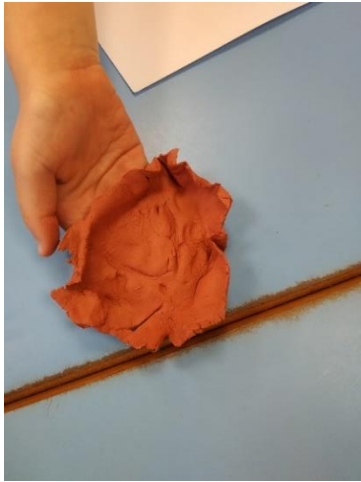
Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.

CIRCULAR PARA LAS FAMILIAS


MENSAJE PREHISTORICO

Hola papá y mamá:

Comenzamos un proyecto sobre _____ y
por eso necesitamos vuestra ayuda. Hemos de buscar
cosas para llevar al cole:

- Cuentos y libros
- Información
- Fotos
- Juguetes y juegos
- Telas, disfraces de trogloditas,
pieles, conchas, caracolas etc...

NOMBRE:



Fuente: proyecto la Prehistoria

ANEXO V

PROCESO DE LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD 2, ¿CUIDAMOS NUESTRA ALIMENTACIÓN?

TAREA I



TAREA II



Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.

ANEXO VI

PROCESO DE LA ACTIVIDAD 3, ¿CÓMO VIVÍAN LOS PREHISTÓRICOS?



Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.

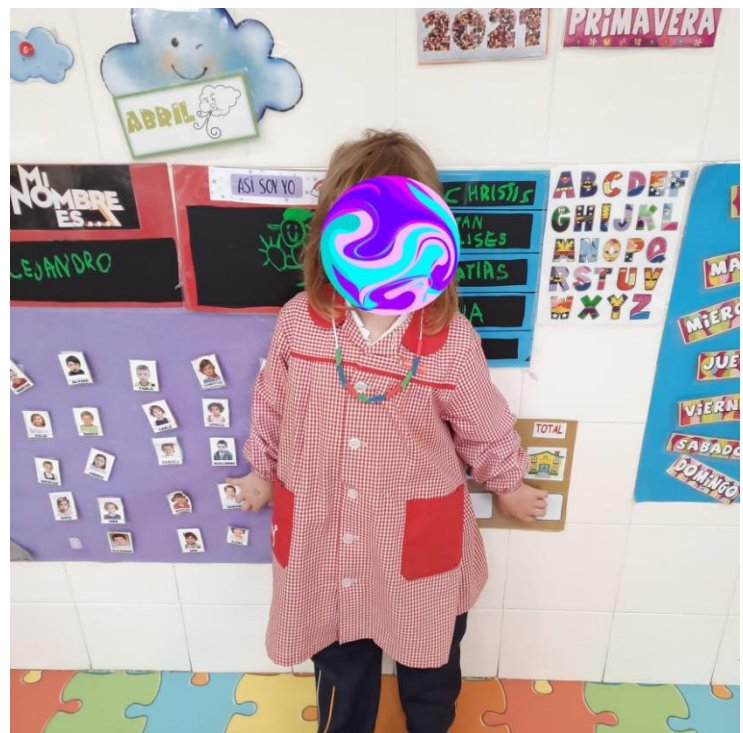
ANEXO VII

PROCESO DE LA ACTIVIDAD 4, ¿HABÍA RICOS Y POBRES EN LA PREHISTORIA?

TAREA I



TAREA II



Fuente: elaboración propia.

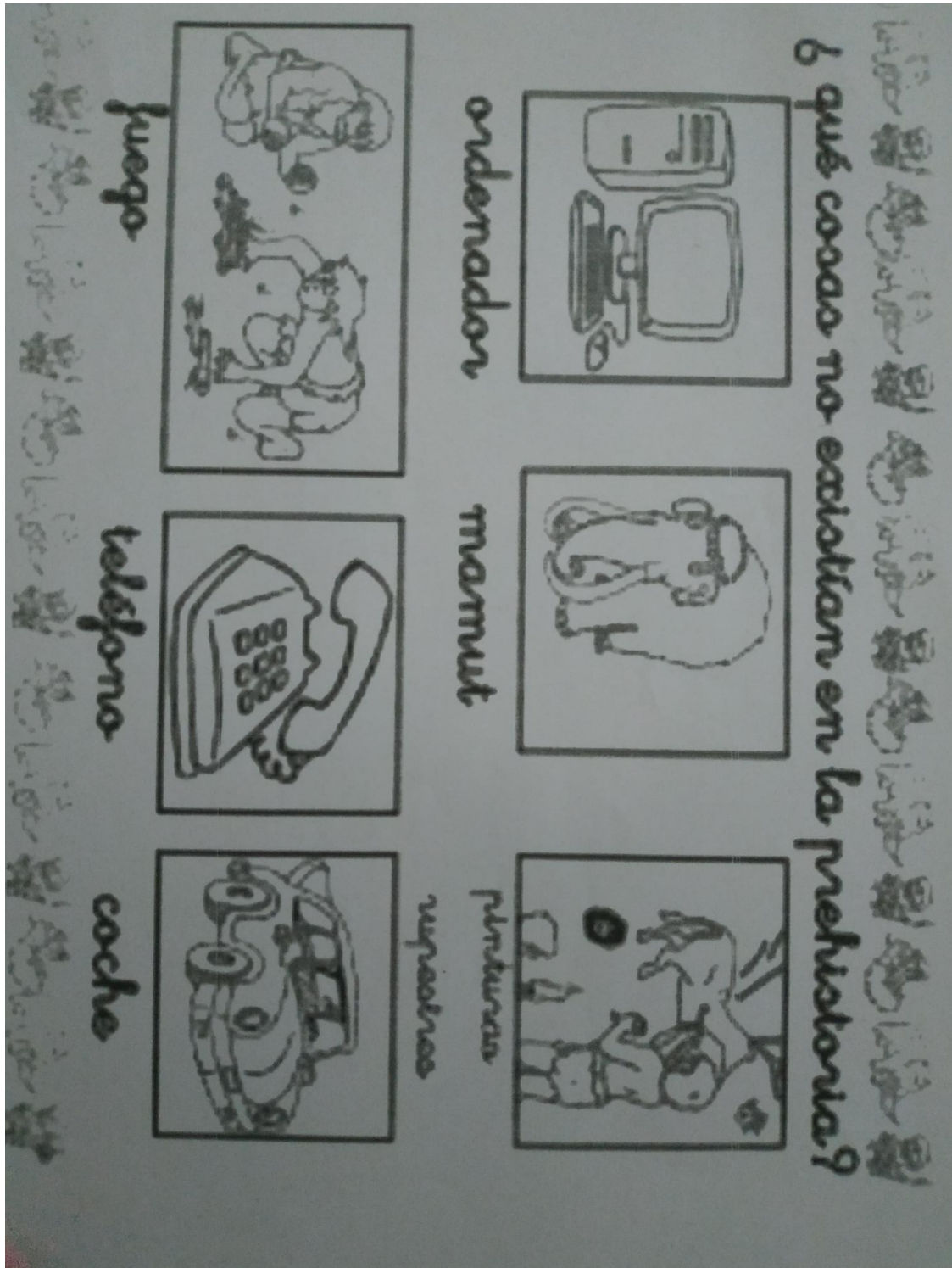
ANEXO VIII

ACTIVIDAD 6, ¿MEMORIZAMOS PARA JUGAR?

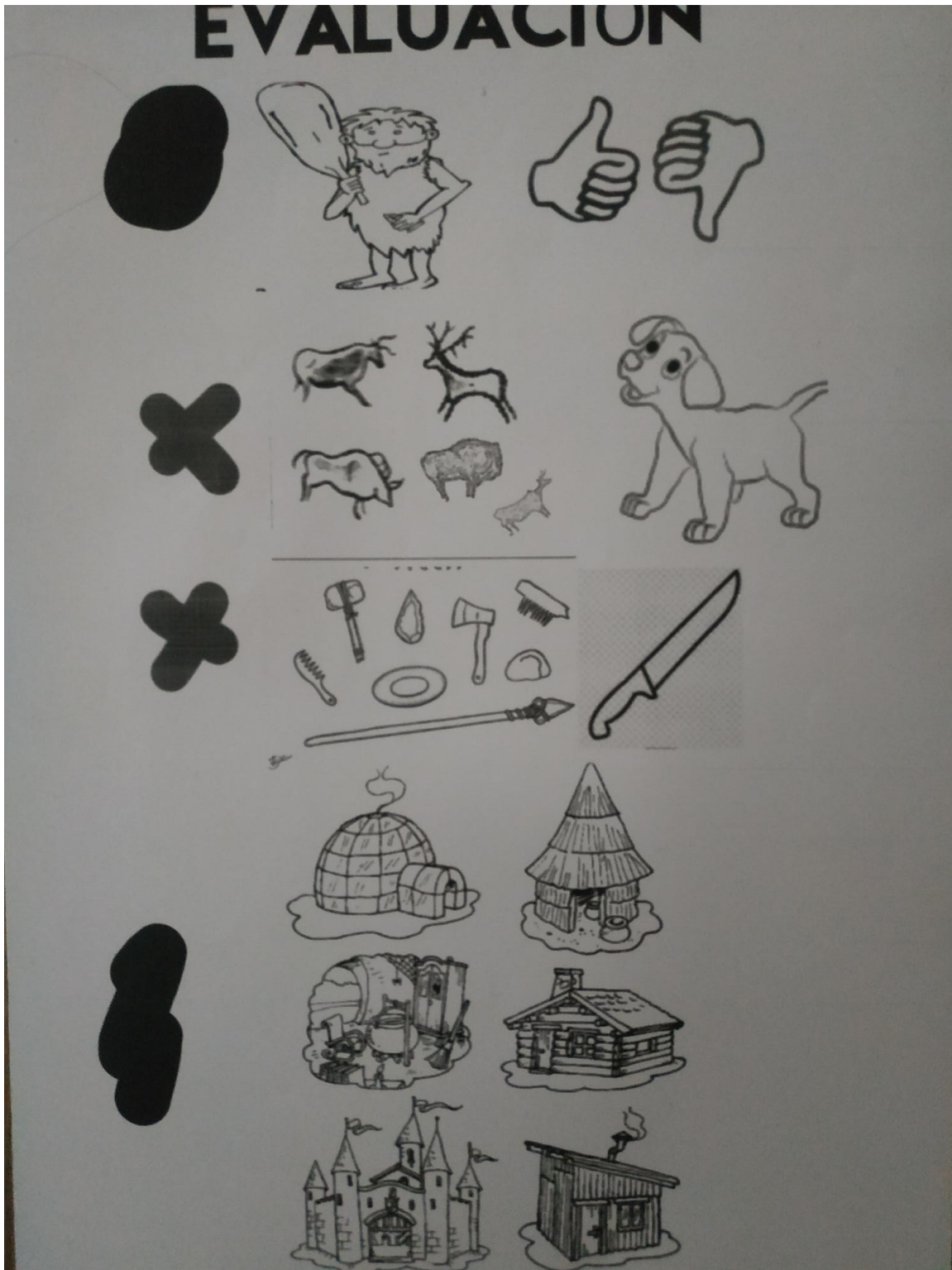


Fuente: elaboración propia.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN



Fuente: elaboración de la profesora del Centro Educativo.



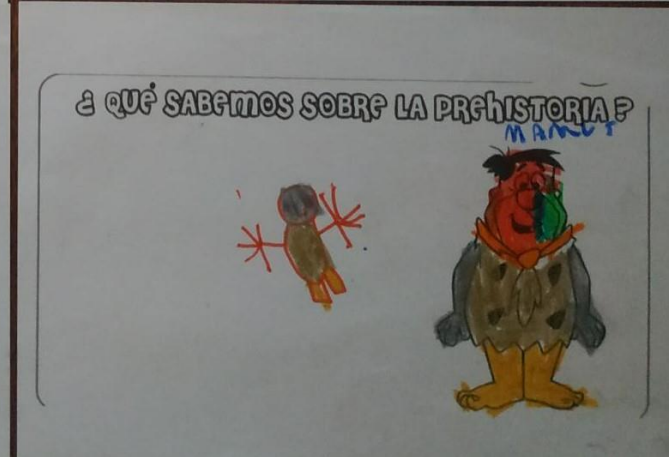
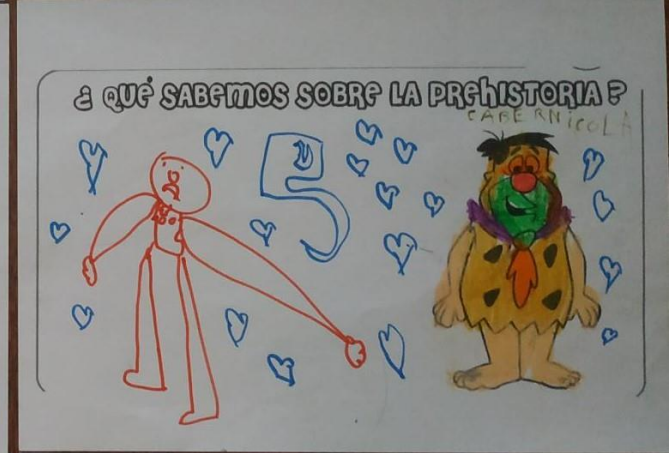
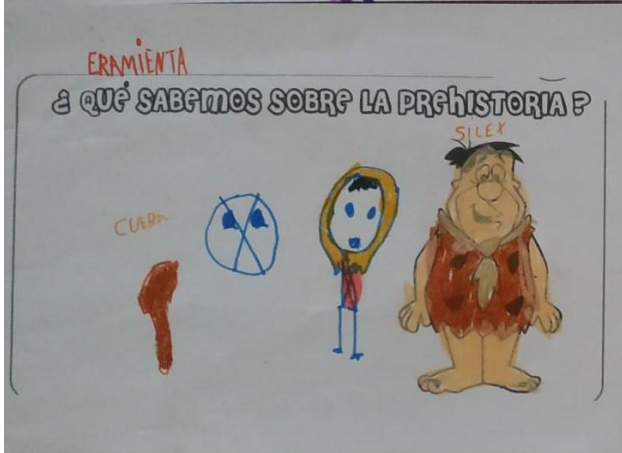
Fuente: elaboración de la profesora del Centro Educativo.

ANEXO X

DIBUJOS DE EVALUACIÓN



Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.

ANEXO XI

TRANSCRIPCIONES FINALES

EVALUACIÓN DE LA PREHISTORIA:

Investigadora: chicos estos días hemos estado trabajando la Prehistoria, ¿vale? y ahora os voy a hacer una super pregunta.

Investigadora: Me tenéis que decir que es lo ¿qué más os ha gustado de la Prehistoria y habéis aprendido? ¿vale?

Alumno1: prehistóricos

Alumno 2: mamut

Alumno 3: animales

Alumno 4: cueva

Alumno 5: animales

Alumno 6: animales

Alumno 7: cueva

Alumno 8: cuevas

Alumno 9: que mataban animales

Alumno 10: hachas

Alumno 11: collares

Alumno 12: mmm yo ya sabía todo

Alumno 13: animales

Alumno: 14 collar y lanza

Alumno 15: collar y fósil

Alumno 16: collar y fósil

Alumno17: collar y fósil

Alumno 18: collar

Alumno 19: fósiles y la caza

Alumno 20: comida

Alumno 21: collares

Alumno 22: cuevas y hachas

Alumno 23: piedras

EVALUACIÓN ACTIVIDADES:

Investigadora: chicos y otra pregunta os voy a hacer ¿vale?

Investigadora: ¡chicos! Nico escucha, atento. ¿Os ha gustado que viniera yo estos días con vosotros?

Alumnos: siiiii

Investigadora: ¿sí?

Investigadora: ¿y las actividades que hemos hecho que os han parecido? ¿os han gustado o no?

Alumnos: bien bien

Investigadora: ¿os han parecido muy chulas?

Alumnos: siiiii

investigadora: ¿sí? ¿Y os lo habéis pasado muy bien o os habéis aburrido?

Alumnos: bien. Muy bien

Investigadora: ¿sí?

Alumnos: muy bien

Investigadora: ¿y qué, qué no os ha gustado? ¿Hay algo que no os haya gustado?

Alumnos: noooooo,

Alumno: todo

Investigadora: ¿todo te ha gustado?

Alumno: siiiii

Investigadora: pues yo estoy ...

Alumno: yo también

Investigadora: ¿tú también?

Alumno: porque yo...

Investigadora: yo he estado muy contenta de estar aquí estos días con vosotros, ¿vale?