



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN
Maestro en Educación Infantil

PORTADA

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SALAMANCA

**TRABAJO DEL ESPACIO A TRAVÉS DE
UNA VUELTA AL MUNDO EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

**STUDYING THE SPACE THROUGH A
TRAVEL AROUND THE WORLD IN EARLY
CHILDHOOD EDUCATION**

AUTOR: Raquel Hernández Castellano

Tutor: María Jesús Bajo Bajo

Salamanca, 5, junio, 2023.



TRABAJO DE FIN DE GRADO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Dña. Raquel Hernández Castellano, con DNI _____, matriculada en la Titulación de Grado en Maestro en Educación Infantil y en Maestro en Educación Primaria.

Declaro que he redactado el Trabajo Fin de Grado titulado TRABAJO DEL ESPACIO A TRAVÉS DE UNA VUELTA AL MUNDO EN EDUCACIÓN INFANTIL del curso académico 2022/2023 de forma autónoma, con la ayuda de las fuentes y la literatura citadas en la bibliografía, y que he identificado como tales todas las partes tomadas de las fuentes y de la literatura indicada, textualmente o conforme a su sentido.

En Salamanca, a 5 de junio de 2023.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Raquel Hernández Castellano', written over a yellow rectangular background.

Fdo.: Raquel Hernández Castellano

RESUMEN

Español

Las ciencias sociales envuelven todos los aspectos que rodean a la vida cotidiana de una persona adulta. Están presentes en los valores de una sociedad, la economía, los mapas, el tiempo, los fenómenos atmosféricos, la historia, etcétera. Sin embargo, ¿Cuanta importancia se les concede a las ciencias sociales en las aulas de Educación Infantil? La respuesta es poca, ya que en esta etapa priman la lectoescritura y las lógico-matemáticas sobre las ciencias sociales, pero... ¿por qué no ir más allá y unir las interdisciplinariamente?

Este TFG recoge una propuesta didáctica que pretende introducir las ciencias sociales, en concreto la geografía, en el aula de infantil a través de un trabajo interdisciplinar entre asignaturas tomando como punto de partida una adaptación infantil de la novela *La vuelta al mundo en 80 días*. Para ello, se presenta un marco teórico en el que se analiza la importancia concedida a las ciencias sociales en la actual ley LOMLOE, las diferentes formas de enseñanza de las ciencias sociales con respecto al espacio y los valores en Educación Infantil y el trabajo interdisciplinar de las mismas con la literatura y las TIC. Seguidamente se expone un proyecto de veinte actividades basadas en metodologías activas e innovadoras que pretenden acercar la geografía de una manera significativa al alumnado de infantil utilizando las nuevas tecnologías y la literatura como principales recursos de enseñanza. Finalmente se incluyen unas reflexiones finales sobre la consecución de objetivos y las limitaciones existentes en el TFG.

English

Social Sciences involve the daily life of an adult person. They are in the values of a society, the economy, maps, weather, atmospheric phenomena, history, etc. However, how much importance is given to Social Sciences in Early Childhood Education? Not too much, because literacy and logical mathematics prevail over Social Sciences, but... why not unite them interdisciplinarily?

This TFG includes a Didactic Unit which introduces geography in infant education, through interdisciplinary work between subjects, taking as a starting point a children's adaptation of the novel *Around the World in 80 Days*. The TFG starts with a theory point which explains the importance given to Social Sciences in the LOMLOE, it also explains

the different ways of teaching Social Sciences in Early Childhood education and the interdisciplinary work of the S.S. with Literature and ICT. Next, there are a project of twenty activities based on active and innovative methodologies that tries to bring geography closer to students in a significant way using new technologies and literature as the main teaching resource. Finally, there are reflections on the achievement of objectives and the limitations of the TFG.

Palabras clave:

Educación Infantil, ciencias sociales, geografía, TIC, interdisciplinar.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS.....	2
3. MARCO TEÓRICO – JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	2
3.1. Las ciencias sociales y el Currículum de Educación Infantil.	3
3.1.1. Trabajo del espacio en Educación Infantil	5
3.1.2. Los valores y la interculturalidad en Educación Infantil.....	8
3.1.2.1. Los valores	8
3.1.2.2. La interculturalidad.....	9
3.2. ¿Qué enfoques de trabajo se le pueden dar a las ciencias sociales?	11
3.3. Trabajo interdisciplinar: el cuento	13
3.4. Trabajo interdisciplinar: las tecnologías de la información y la comunicación	15
4. PROPUESTA DIDÁCTICA – DESARROLLO.....	18
4.1. Objetivos.....	18
4.2. Contenidos	19
4.3. Metodología	20
4.4. Destinatarios	21
4.5. Temporalización	22
4.6. Actividades	23
5. CONCLUSIONES	48
6. BIBLIOGRAFÍA.....	51
7. ANEXOS.....	55

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo del periodo de la Educación Infantil, se puede observar cómo unas asignaturas cobran más importancia que otras debido al momento del desarrollo en el que se encuentra el infante (etapa preoperacional). En infantil, las prácticas docentes van encaminadas a que el alumnado aprenda contenidos lógico-matemáticos o de lecto-escritura principalmente, dejándose de lado las ciencias sociales por creer que estas no son comprensibles para el alumnado o por creer que estas no son importantes en esta etapa.

Sin embargo, esta idea es errónea, ya que las ciencias sociales deben introducirse en el aula desde edades tempranas, puesto que estas regirán aspectos generales de la futura vida del alumnado. Estas deben cobrar el valor que merecen, favoreciendo de esta manera a que los niños y niñas alcancen la etapa de Educación Primaria con una base en las mismas que les permita seguir construyendo su conocimiento sin necesidad de partir de cero. Asimismo, el acercamiento de las ciencias sociales no solo beneficiará a los niños y a las niñas a nivel académico, sino que crecerán como personas al ampliar su cultura general o incluso sus valores.

Este Trabajo de Fin de Grado se concibe con la finalidad de crear una propuesta didáctica que acerque las Ciencias sociales al alumnado desde la etapa de Educación Infantil de una manera interdisciplinar, tratando de eliminar el olvido y los prejuicios existentes hacia las ciencias sociales. En ella se pretende iniciar al alumnado en el conocimiento geográfico de una manera adecuada a la edad de los/as estudiantes (5 años) a través la novela adaptada de *La vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne. La propuesta, basada en el trabajo por proyectos, trata de combinar aspectos como la psicomotricidad, la lecto-escritura, la lógico-matemática o las TIC con la geografía, de manera que, a través de metodologías activas el alumnado trabaja los contenidos interdisciplinariamente. Puesto que actualmente el sistema educativo español se encuentra en un periodo de transición que busca la digitalización del aula, esta propuesta didáctica concede una gran importancia a las tecnologías de la información y la comunicación. De este modo, la propuesta incluye aplicaciones y hardwares educativos diseñados para reforzar el aprendizaje activo del alumnado.

De este modo, el presente Trabajo de Final de Grado comienza planteando unos objetivos que se esperan conseguir a nivel personal con su elaboración. Se continua con un marco

teórico en el que se justifica la problemática analizando la actual legislación LOMLOE, así como las principales teorías cognitivas de la evolución de los infantes con respecto al espacio y a los valores y se abordan diferentes formas de enseñanza de las ciencias sociales uniéndolas interdisciplinariamente con la lectura de cuentos y las TIC. A este marco teórico o justificación, le sigue la propuesta didáctica con sus objetivos, contenidos, destinatarios, temporalización y actividades organizadas en 10 sesiones. Finalmente, se termina con unas reflexiones finales acerca del trabajo realizado en las que se valora la consecución de los objetivos iniciales, las limitaciones del TFG, la perspectiva de este de cara a un futuro y las aportaciones que el mismo ha tenido a nivel de formación personal.

2. OBJETIVOS

Con la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado, personalmente, se espera la consecución del siguiente objetivo general:

- Desarrollar una propuesta didáctica innovadora utilizando metodologías activas que acerquen las ciencias sociales al aula de infantil.

Del mismo modo, se pretenden conseguir una serie de objetivos específicos:

- Conocer los contenidos de ciencias sociales incluidos en la LOMLOE.
- Buscar contenidos básicos sobre geografía.
- Adaptar contenidos geográficos a la etapa de Educación Infantil.
- Buscar aplicaciones y softwares educativos para acercar las ciencias sociales al aula de infantil.
- Investigar nuevas metodologías activas de enseñanza para generar espacios de enseñanza-aprendizaje en Educación infantil.

3. MARCO TEÓRICO – JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

El periodo de tiempo comprendido por el segundo ciclo de Educación Infantil, de los 3 a los 6 años, ocupa un espacio vital muy importante en la vida de los infantes. En este periodo, los niños y las niñas comienzan a construir la base de sus conocimientos, de tal modo que, siguiendo la teoría de Vygotsky, estos sirven de cimientos para construir sobre

ellos un aprendizaje futuro. Esta base de conocimiento que se construye en esta etapa debe estar bien andamiada por parte del/la maestro/a, es decir, este/a debe organizar y planificar los contenidos a trabajar de tal modo que el/la niño/a sea capaz de aprender de una manera lúdica y atractiva a través de metodologías activas que le permitan experimentar, descubrir y expresar lo que aprende.

3.1. Las ciencias sociales y el Currículum de Educación Infantil.

En nuestro país el papel jugado por las ciencias sociales en la etapa de Educación Infantil, según Cuenca (2008), es meramente anecdótico, pues en esta etapa, se concede una mayor importancia a otros contenidos como pueden ser los comunicativos o los lógico-matemáticos. Sin embargo, este Trabajo de Fin de Grado trata de crear una propuesta didáctica innovadora con la que se trabajen las ciencias sociales en Educación Infantil de una manera interdisciplinar y motivadora para el alumnado.

La actual Ley Orgánica por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (2020) junto con el Decreto 37/2022 por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, dentro de las diferentes áreas de trabajo: crecimiento en armonía; descubrimiento y exploración del entorno, y comunicación y representación de la realidad, establecen los contenidos y competencias relacionados con las ciencias sociales a trabajar en la etapa de infantil. En la siguiente tabla se observan dichas competencias y contenidos, los cuales, de manera adaptada, se pondrán en marcha en la posterior propuesta didáctica para el tercer curso de Educación Infantil:

Tabla 1

Áreas, competencias y contenidos de ciencias sociales en el Currículum de Educación Infantil.

ÁREA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONTENIDOS
Crecimiento en armonía	El cuerpo: su control y autoconocimiento creando una imagen apropiada y positiva de sí mismo/a.	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen corporal: ubicación del cuerpo en el espacio. - Reconocer y respetar las diferencias de manera no discriminatoria. - Los sentidos, el cuerpo y el espacio.

<p>Adquisición de modelos, normas y hábitos, que generen confianza tanto en sus posibilidades como en los sentimientos de logro, promoviendo un estilo de vida sana, y ecológicamente y socialmente responsable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los hábitos y prácticas sostenibles y ecológicamente socialmente responsables que ayudan a cuidar el entorno. - Las rutinas como normas sociales de comportamiento o higiene y los desplazamientos, etc. - Reconocimiento del valor del entorno natural y su importancia para la salud y el bienestar.
<p>Crear relaciones sociales basadas en la igualdad, dando importancia a valores como el de la amistad, el respeto o la empatía, desarrollando así una identidad con valores democráticos y de respeto de los derechos humanos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las familias, su diversidad (tolerancia), composición, tipo de relación y funciones. - La vivienda, sus tipos, dependencias y funciones. - La escuela y sus dependencias, su forma de organización y funciones. - Habilidades socioafectivas y de convivencia basadas la igualdad de género y el rechazo a la discriminación. - Aceptación de la diversidad en el aula en un clima de relaciones afectivas, tolerantes e inclusivas. - La amistad base para prevenir la violencia y educar en la cultura de la paz. - Juego simbólico y el trabajo de los estereotipos y prejuicios. - Desarrollo de actividades en el entorno. - Los medios de transporte y comunicación, su reconocimiento e identificación. - Normas urbanas y el cuidado del entorno. - Aprecio de las celebraciones, costumbres y tradiciones culturales del entorno. - Curiosidad por otras culturas, formas de vida y costumbres valorando la diversidad.
<p>Descubrimiento y exploración del entorno</p>	<p>Conocer las características de los objetos estableciendo relaciones entre los mismos, a través de la exploración, manipulación sensorial, herramientas sencillas y el manejo de las destrezas lógico-matemáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las nociones espaciales del propio cuerpo, los objetos y las acciones, en el espacio geográfico ya sea en reposo o movimiento. (Derecha-izquierda, encima-bajo, a un lado-al otro lado, junto-separado, entre, etc.) - Situaciones que obligan a utilizar la medida y los instrumentos de medida. (longitud, peso y capacidad.) - El tiempo y su organización, el día-noche, las estaciones, los ciclos, el calendario, ayer-hoy-mañana, etc. - Las secuencias y series lógicas temporales.

	Conocer los elementos y fenómenos naturales respetando la naturaleza y apreciando la importancia de la sostenibilidad en el cuidado y conservación del entorno.	- Las personas y su influencia en el medio físico, natural y el patrimonio cultural. - Respeto y valoración del patrimonio cultural del medio físico.
Comunicación y representación de la realidad	Interpretación y comprensión de mensajes a través de la propia experiencia, conocimientos y recursos dando respuesta a las demandas del entorno.	- Respeto, curiosidad y convivencia por la diversidad lingüística y cultural.
	Valorar las diferentes lenguas del entorno, así como sus manifestaciones culturales, enriqueciendo las estrategias de comunicación y la cultura general.	- Conocimiento de danzas y bailes tradicionales ya sean individuales o en grupo. - Conocer y valorar el arte audiovisual.

3.1.1. Trabajo del espacio en Educación Infantil

A la hora de trabajar las ciencias sociales en el aula de Educación Infantil, se deben tener en cuenta tres conceptos claves: el desarrollo de las nociones espaciales, el desarrollo de las nociones temporales y los valores. Este Trabajo de Fin de Grado está enfocado a trabajar las nociones espaciales en el aula de infantil yendo más allá del entorno cercano que rodea al /la niño/a, es decir, trabaja el espacio a un nivel más global, adaptándose siempre a la edad de los infantes.

El desarrollo de las nociones espaciales en los/as niños/as de corta edad es, según afirma Rael (2009) una tarea compleja, pues es un concepto muy abstracto que se ve muy influenciado por factores internos a el/la niño/a como pueden ser su desarrollo psicomotor y su percepción visual. Del mismo modo, se ve influenciado por factores externos, como puede ser una mayor o menor estimulación del entorno más cercano a el/la niño/a.

Otros autores como Ochaita y Huertas (1989) amplían la teoría del desarrollo de las nociones espaciales afirmando que estas se desarrollan influenciadas por la teoría del desarrollo cognitivo general de Piaget, es decir, que el/la niño/a debe pasar por todos los estadios del desarrollo (sensoriomotor, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales) para desarrollar sus nociones espaciales. Así, Piaget et al. (1948) en su estudio evolutivo sobre la percepción del espacio en los/as niños/as, determinaron que los infantes construyen dos planos a la hora de percibir el espacio. El primero es el

plano perceptivo o sensoriomotriz, que necesita de los sentidos para crear un esquema corporal. El segundo es el plano representativo o intelectual, que consiste en expresar sus vivencias de carácter espacial ya sea verbal o gráficamente. A partir de esta idea, Piaget, estipula que, en el desarrollo del concepto de espacio, existen cuatro niveles:

- El nivel de espacio topológico, de los 0 a los 6 años, en el que el/la niño/a percibe formas, dimensiones y relaciones entre objetos.
- El nivel de espacio proyectivo, de los 6 a los 8 años, en que el/la niño/a es capaz de ubicar objetos en unos ejes y relacionarlos entre sí.
- El nivel de espacio euclidiano, de los 8 a los 12 años, en el que el/la niño/a entiende conceptos como dimensión y proporción.
- El nivel de espacio racional, a partir de los 12 años, en el/la niño/a no entiende el espacio como un esquema de acción, sino como un esquema de pensamiento.

El correcto desarrollo de estos niveles de evolución espacial en los/as niños/as, hará que, paulatinamente y de manera paralela a los mismos niveles, se desarrollen conceptos como la orientación, la situación, el tamaño, la dirección y las formas.

Una vez se conocen los niveles por los que pasan los infantes hasta alcanzar el concepto de espacio, se debe hablar de la percepción del mismo, es decir, cómo se percibe el espacio. Rael (2009), afirma que para que un/a niño/a perciba el espacio, primero debe estar en contacto con su entorno más cercano, de modo que lo explore e interactúe con él. Este proceso debe realizarse de espacios más amplios (sala) a más pequeños (cajas), activando así el plano perceptivo a través del juego y de los sentidos, para que, una vez adquirido se acceda al plano intelectual. De esta manera, el/la niño/a estructurará primero su espacio personal (propio cuerpo), para después organizar espacio inmediato (objetos al alcance del/la niño/a), continuando con el espacio mediato (objetos al alcance visual del/la niño/a) y finalizar con la activación de su plano intelectual (vocabulario sobre posiciones, adverbios, etc.)

Por otro lado, Rael (2009), expone que la representación del espacio por parte de los infantes se lleva a cabo a través de creaciones como dibujos, modelados o construcciones. Estos requieren de una correcta coordinación óculo-manual y un correcto desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas. Así, afirma que el concepto de espacio se

comenzará a representar a partir del dibujo en un plano de una línea de cielo y otra de suelo (símbolos espaciales) sobre la que el infante dibujará los objetos. De esta manera, el/la niño/a entenderá conceptos como arriba (el cielo) y abajo (la línea de suelo). Esta última línea se multiplicará a medida que el/la niño/a adquiera otros conceptos espaciales como la perspectiva. Sin embargo, Ochaita y Huertas (1989) advierten de la complejidad de entender la representación de la realidad a través de creaciones como los dibujos, los modelados o las construcciones, ya que “puede suceder, sobre todo si se trabaja con niños/as, que el procedimiento utilizado no sea el adecuado y, en consecuencia, que el mapa que obtengamos no se corresponda con la representación que realmente tiene el sujeto” (p.14).

Rael (2009), amplía el concepto de adquisición del espacio, afirmando que este no solo se debe saber representar por parte de los infantes, sino que también se debe interpretar. A la hora de interpretar el espacio, expone que el/la niño/a debe reconocer la ubicación de un suceso o un soporte gráfico (imagen), entendiendo el espacio de una manera dinámica, es decir que puede cambiar y variar. De este modo adquirirá conceptos como la distancia y la orientación a través de estrategias como la comparación de soportes.

Rael (2009) destaca, que este proceso de interpretación cartográfica o de creación de mapas cognitivos se desarrolla de manera paulatina. Afirma que, de manera general, la interpretación cartográfica comienza a los 5 o 6 años, edad en la que aún no son capaces de realizar mapas, pero sí de interpretar información los espacios conocidos. A la edad de 10-11 años los/as niños/as serán capaces comprender las escalas, sin embargo, presentarán problemas con la orientación. En cualquier caso, la interpretación de la cartografía afirma que será más fácil si se realiza de lugares conocidos. Sin embargo, otros autores como Ochaita y Huertas (1989), atienden al establecimiento de tres etapas a la hora de interpretar la cartografía y de crear mapas cognitivos de acuerdo con otros autores como Hart (1979). La primera etapa se basa en unos sistemas referencia egocéntricos, en la que los/as niños/as representan su realidad más cercana (su casa, colegio, etc.) entre los 4 y los 7 años, teniendo en cuenta las relaciones espaciales topológicas (proximidad y separación de objetos). Una vez superados los 7 años y hasta los 11 años, los/as niños/as utilizan un sistema de referencia parcialmente coordinado en grupos fijos. Este sistema utiliza relaciones proyectivas y euclidianas. Por último, a partir

de los 11 años, para interpretar los mapas, utilizan un sistema de referencia coordinado de forma abstracta, en el que el/la niño/a comprende la realidad de una manera más abstracta y racional, ajustándola a su pensamiento.

Dentro de las etapas anteriormente descritas, cabe destacar cómo evolucionan los elementos que componen los mapas cognitivos. Según Ochaita y Huertas (1989), primero aparecen los mojones, los cuales son elementos significativos en el entorno del infante como su casa, el parque, etcétera. A continuación, aparecen las rutas, que son conexiones entre mojones y, por último, una vez adquiridos los conceptos anteriores, el/la niño/a crea las configuraciones, las cuales les ayudan a coordinar de una manera proyectiva y euclidiana los mojones y las rutas, organizando así sus mapas cognitivos. La aparición de estos elementos de una manera más temprana o tardía dependerá de factores como la edad, el sexo del/la niño/a o la relación y aprendizaje con su entorno.

Es por esto, que en esta propuesta didáctica destinada al tercer año del segundo ciclo de Educación Infantil se comienza a trabajar la geografía, cartografía y los mapas cognitivos de una manera temprana, con la intención de introducir conceptos básicos que faciliten su posterior estudio en el resto de las etapas escolares. De este modo, el/la niño/a adquirirá conceptos que le servirán como base para la futura asignatura de ciencias sociales y para el mejor entendimiento de su entorno.

3.1.2. Los valores y la interculturalidad en Educación Infantil

3.1.2.1. Los valores

La escuela es un espacio regido por unos valores sociales y humanos. Martín (2012) define valor como aquello que dignifica a la persona y mueve sus actos a lo largo de toda su vida, de modo que estos la hagan digna de atención y deseo por parte de otros/as. Asimismo, afirma que los valores crean la personalidad del individuo de modo que esta sea buena o mala atendiendo a sus valores. Además, clasifica a los valores en dos tipos: los valores espirituales, que se manifiestan en un ámbito más teológico; y los valores morales, los cuales estipulan que es bueno o malo dentro de una sociedad. Estos valores morales se forjan durante toda la vida del individuo, pero la infancia es un momento clave para su desarrollo, por ello la familia, la escuela, las instituciones y la sociedad, serán factores determinantes para que estos sean buenos o malos. Las instituciones educativas,

por tanto, deben velar por que sus educadores se formen en unos valores considerados buenos socialmente fomentando así el respeto a la diversidad, la igualdad, el dialogo, la pluralidad o el entendimiento mutuo con la finalidad de formar ciudadanos que respeten la diversidad social.

3.1.2.2. La interculturalidad

La crisis económica del 2008 supuso que en España que se produjera un descenso en la recepción de las migraciones extranjeros, llegando a valores mínimos en el año 2013 (ver anexo 1). Sin embargo, en los últimos años España se ha vuelto a convertir en un país receptor de migrantes procedentes de diferentes partes de la geografía mundial. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística (INE, 2023), la tasa bruta de inmigración procedente del extranjero en el año 2021 fue de 11,17 inmigraciones por cada mil habitantes. Este hecho, afecta de cerca a la realidad escolar, pues supone que en los colegios se escolarice nuevo alumnado procedente de otros países, de modo que en estos espacios convivan diferentes culturas.

Pero ¿qué es la cultura?, de acuerdo con la definición de la Real Academia Española (2001), la cultura es el “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (párr. 3) Estos modos de vida que caracterizan a los diferentes grupos sociales tienen un punto de encuentro común en las aulas, lo que las hace espacios multiculturales. Sellés (2019), define este concepto (espacios multiculturales) como “la yuxtaposición de las distintas culturas existentes en un mismo espacio físico, sin que implique que haya un enriquecimiento, es decir, sin que haya intercambio entre ellas” (p.4). Otros autores como Rodríguez et al. (2019), afirman que lo desconocido genera rechazo. De este modo, traducen esta afirmación en que, las diferentes culturas que pueden convivir dentro de una sociedad, en este caso la española, pueden ser rechazadas al ser desconocidas. Es por esto, que Rodríguez et al. (2019) consideran que en los centros educativos se debe abogar por una educación intercultural.

Sin embargo, ¿a qué se refieren dichos autores con educar interculturalmente? No existe una definición realmente aceptada científicamente para este término, no obstante, la RAE (s.f.) define la interculturalidad como lo “Que concierne a la relación entre culturas” (párr. 1). La interculturalidad pretende eliminar las barreras creadas por la multiculturalidad

social, haciendo que todas las culturas creen lazos y se relacionen entre ellas teniendo como valores base: el respeto y la comprensión mutua. Por otro lado, Bolten (2016), amplía la definición del término interculturalidad dividiéndolo en tres dimensiones:

- Dimensión afectiva: en esta dimensión se engloban “sentimientos relacionados con la tolerancia, ausencia de prejuicios, empatía, aceptación y respeto hacia los demás, entre otros, valores muy propios a desarrollar desde la educación infantil” (Rodríguez et al., 2019, p.5).
- Dimensión cognitiva: en esta dimensión se engloban “el conocimiento de la propia cultura como instrumento dependiente del contexto, el pensamiento, las opiniones..., así como la comprensión de la existencia de diferentes culturas y sus implicaciones” (Rodríguez et al., 2019, p.5).
- Dimensión conativa: dimensión que se refiere a “los hechos y la conducta de la persona, su voluntad y disposición de comunicarse de manera respetuosa con personas de otras culturas, entre otras” (Rodríguez et al., 2019, p.5).

De este modo, los autores pretenden educar en el diálogo y el respeto como base de los valores, con la finalidad de que se produzca un enriquecimiento bilateral entre las diferentes culturas. Además, añaden que se deben eliminar los sesgos negativos hacia las culturas desconocidas educando en una convivencia enriquecedora, plural y heterogénea.

Rodríguez et al. (2019) afirman que los centros escolares son espacios en los que los infantes forjan sus valores. Estos valores, se manifestarán a lo largo de toda la vida de esos/as niños/as, que en un futuro serán adultos con juicio propio, y es por esto que deben estar basados en el respeto a los otros. De lo contrario, se pueden acontecer graves sucesos como los sucedidos a lo largo de la historia, véase la segunda guerra mundial o el maltrato de las personas de color en el sur de EE.UU., los cuales dieron lugar a la exclusión, la marginación o el sufrimiento de personas.

Sin embargo, para que esta educación intercultural se produzca, se necesita de un compromiso por parte de los educadores, así como de las familias, para conseguir construir una sociedad plural basada en valores como el respeto, la igualdad y el rechazo al racismo. Es por esto, que en esta propuesta didáctica se pretende mostrar al alumnado las diferentes culturas y tradiciones que se suceden en varios países alrededor del mundo,

con la finalidad de que adquirieran un respeto hacia las diferentes culturas existentes y comprendan que viven en una sociedad heterogénea.

3.2. ¿Qué enfoques de trabajo se le pueden dar a las ciencias sociales?

Llegando a este punto, es normal preguntarse cómo se trabajan las ciencias sociales dentro de un aula de Educación Infantil. Autoras como Mendioroz y Rivero (2022) destacan la escasez de manuales o guías didácticas para acercar las ciencias sociales al aula de infantil. Es por eso, que se deja al criterio de la figura docente el trabajo de las mismas. Sin embargo, recomiendan trabajarlas favoreciendo la autonomía los/as estudiantes, de forma que estos sean capaces de reflexionar creando un pensamiento y expresión críticos acerca de los contenidos de carácter social (historia, geografía) tratados, ayudando así a consolidar su identidad. Además, proponen el trabajo de las ciencias sociales de una manera interdisciplinar, en la que los/as maestros/as elaboren sus propios materiales a través de metodologías que faciliten el aprendizaje activo del alumnado y que incluyan las TIC, de modo que respondan a las necesidades reales y en constante cambio que presenta la actual sociedad.

Valencia (2018) expone que tradicionalmente el aprendizaje de las ciencias sociales se ha realizado mediante la memorización de contenidos, lo que ha supuesto que en la etapa de Infantil no se diera relevancia a los contenidos de este área. Sin embargo, señala que poco a poco la enseñanza se está renovando, exponiendo que, para enseñar estos contenidos en el aula, es vital la existencia de una relación natural entre el infante y su entorno para aprender a manejarse en el campo de las ciencias sociales. Además, señala que los/as maestros/as son los/as guías dentro de este entorno, y por esto lo tanto deben conocerlo perfectamente para generar situaciones de aprendizaje adaptadas al nivel cognitivo de su alumnado.

Asimismo, Iranejos (2017) expone que para que el alumnado adquiriera conocimientos geográficos y objetivice el espacio es necesaria la creación de actividades y recursos que permitan al alumnado desarrollar habilidades de medición, ubicación, proyección, percepción de distancias e interpretación cartográfica. Para conseguir el desarrollo de estas habilidades aboga, al igual que el anterior autor, por utilizar el propio espacio que rodea a la niña o al niño; pero también por la utilización de material visual y audiovisual infantil (series, películas, documentales, imágenes, etcétera) así como la utilización de

recursos vinculados con la representación del espacio como son mapas, planos, fotos aéreas, globos terráqueos, atlas, etcétera. Del mismo modo, apoya el uso de la literatura infantil (cuentos, poesía, adivinanzas, etcétera) para acercar las ciencias sociales al aula o por la utilización de dibujos creados tanto por los/as alumnos/as o los/as maestros/as a modo de representación del espacio que les rodea. Iranejos (2017) no se olvida de las TIC, pues señala que internet ofrece grandes herramientas (Google Earth o Google Maps) para acercar la geografía más lejana al alumnado de Educación Infantil.

Desde Educa peques (2019), se coincide en estas ideas anteriores, y se añaden ideas para acercar las ciencias sociales a los/as estudiantes. Entre estas ideas destacan los viajes, las salidas al campo y las excursiones. En estas situaciones educativas de aprendizaje el alumnado sale de la rutina escolar de modo que se les genera un interés especial que le motiva a aprender. Del mismo modo, en estas salidas, señalan, se pueden efectuar juegos relacionados con contenidos del área que se desea trabajar, de tal forma que aprendan fechas, personajes o acontecimientos históricos acontecidos en un lugar y registren estos conocimientos de una manera lúdica. Asimismo, consideran que no se debe olvidar el posterior trabajo en el aula de estas salidas, de modo que se realicen mapas, dibujos o líneas del tiempo sobre lo que han aprendido en la excursión.

Otra forma de trabajar las ciencias sociales es mediante el trabajo mediante proyectos. De la Fuente (2012), defiende el trabajo por proyectos como una forma de acercar la realidad al alumnado mediante un plan de trabajo elegido consensuadamente por el/la maestro/a y los infantes a partir de un tema de interés que genere motivación en los últimos. Asimismo, añade que la finalidad de los proyectos es que los/as niños/as aprendan a desenvolverse y crezcan a nivel personal y académico de una manera íntegra y armoniosa. Otros autores como Sarceda et al. (2015) destacan del trabajo por proyectos su carácter investigador e indagador para construir paso a paso y de acuerdo con sus propios intereses, unos resultados finales en los infantes que les supondrán un aprendizaje significativo. Del mismo modo, destacan el enfoque abierto y globalizador que supone el trabajo por proyectos, pues con ellos se responde a la necesidad natural de aprender que “solicita” el alumnado de una manera no agresiva para los mismos, es decir, esta técnica didáctica se adapta a las necesidades de aprendizaje del alumnado tratando de resolver las dudas que se generen durante el desarrollo del proyecto de manera progresiva. Por ende, esta “solicitud”, supone que los niños y las niñas construyan su propio conocimiento a

través de su propio interés y del intercambio comunicativo mientras realizan las diferentes experiencias del proyecto.

Teniendo en cuenta las anteriores premisas, en esta propuesta didáctica se ha decidido llevar a cabo un trabajo mediante un proyecto educativo, el cual se expondrá más adelante.

3.3. Trabajo interdisciplinar: el cuento

Tradicionalmente, la literatura infantil ha sido un recurso muy utilizado y valorado por los/as maestros/as a la hora de trabajar contenidos con el alumnado de infantil. Cervera (1989) define este tipo de literatura como “todas las producciones que tienen como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como receptor al niño”. Dentro de estas producciones, destacan principalmente los cuentos infantiles.

La Real Academia Española (s.f.) recoge la siguiente definición de cuento “narración breve de ficción” (párr.1). Partiendo de la idea de Cervera (1989) anteriormente expuesta de que estas narraciones deben tener como receptor al infante, Valencia (2018), añade los cuentos deben presentar un lenguaje sencillo e ilustraciones adaptados a la edad de cada infante, de modo que los/as niños/as se apropien de la lectura del cuento y la hagan suya. Los cuentos, ya sean transmitidos por vía oral o escrita, son un recurso muy recurrente a la hora de llevar un contenido al aula de infantil, pues este permite transmitir unos valores o contenidos determinados de una manera didáctica y lúdica. Este instrumento es un buen aliado del/la profesor/a, pues a los/as niños/as les resulta muy atractivo al tratar contenidos de una manera creativa deleitando su imaginación.

Previamente a introducir la literatura infantil dentro del aula, se deben tener en cuenta los tres tipos de literatura infantil existentes según Cervera (1989). El primer tipo de literatura del que habla este autor es la literatura ganada, “que engloba todas aquellas producciones que no nacieron para los niños, pero que, andando el tiempo, el niño se las apropió o ganó o se le destinaron, previa adaptación o no” (Cervera, 1989, p.159). El segundo tipo de literatura es la literatura creada para infantes, la cual los tiene como destinatarios concretos. El último tipo de literatura es la literatura instrumentalizada, esta engloba todas las colecciones de libros que poseen un/a mismo/a protagonista vive aventuras en diferentes contextos con la intención de educar a los/as receptores/as, ya que Cervera

(1989), afirma que “en estas producciones predomina la intención didáctica sobre la literaria” (p.159). Una vez conocidos los tipos de literatura, el autor expone que el/la maestro/a debe abogar por llevar al aula la literatura ganada y creada, ya que afirma que “la literatura infantil ha de ser, sobre todo, respuesta a las necesidades íntimas del niño. Y su acción se ejerce preferentemente por contacto, aprovechando su potencial lúdico, sin explicación y sin instrumentalización” (Cervera, 1989, p.161). Así reniega de la literatura instrumentalizada por invadir el tiempo de ocio de los infantes dentro de los colegios.

Partiendo de estas premisas, en esta propuesta didáctica se aboga por el uso de la obra de *La vuelta al mundo en 80 días*, escrita y publicada por el francés Julio Verne en el año 1872. Esta obra literaria fue creada para el público infantil, ya que, a partir del siglo XVII, ya se considera a los/as niños/as como un público literario determinado. *La vuelta al mundo en 80 días* es una novela de ficción en la que el inglés Phileas Fogg recorre países que pertenecieron al antiguo Imperio Británico a lo largo de 80 días en diferentes medios de transporte y sucumbiendo a los inconvenientes que le acontecen en su camino. Esta novela está marcada por un carácter científico, de modo que el autor trata de demostrar que la ciencia lo aclara todo y vence a la naturaleza (Domínguez, 2023, diapositiva 44).

La utilización de recursos como este dentro del aula de infantil conlleva una serie de beneficios para los escolares, puesto que, según afirma Sáez (1999), estos aumentan su lenguaje y sus capacidades comunicativas, desarrollan su creatividad e imaginación, establecen relaciones afectivas basadas en la bondad y el respeto y gracias a las ilustraciones que hay en ellos se inician en el desarrollo de la sensibilidad artística. Por otro lado, Bermejo (2014) considera que el cuento favorece tanto al autoconocimiento de sí mismo como al acercamiento y entendimiento del entorno del infante, de modo que acerca a los escolares a otras culturas, tradiciones y folclore populares. Quintero (2005) añade que la lectura de cuentos en el periodo de la infancia facilita la superación de la etapa egocéntrica en los más pequeños y que su lectura ofrece modelos de actuación, emocionales y de valores. De esta manera, los cuentos son un recurso idóneo para acercar la interculturalidad y los valores interculturales a la Educación Infantil. Como se puede observar, a lo largo del periodo de la Educación Infantil, los/as estudiantes se exponen a grandes beneficios al trabajar la literatura dentro del aula, de tal forma que asientan las

bases del proceso de lectura, creando una motivación hacia la misma que debe mantenerse en las sucesivas etapas educativas.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, es interesante establecer un trabajo interdisciplinar entre asignaturas, de tal modo que los cuentos y la lectura no se trabajen solo en asignaturas como la de lengua y literatura, sino que los contenidos se expandan a otras asignaturas, como en este caso las ciencias sociales. De esta forma, los/as alumnos/as construyen conexiones entre los contenidos de ambas y crean así un aprendizaje significativo y siendo, por tanto, capaces de aplicar o adquirir habilidades relacionadas con estos. Para llevar a cabo este trabajo interdisciplinar, Arroyo et al. (2020) afirman que se requiere de una gran implicación por parte del profesorado, que deberá trabajar conjunta y coordinadamente. Asimismo, se necesitará de la creación de una implicación por parte del alumnado mediante metodologías activas con el fin de innovar y mejorar el sistema educativo.

3.4. Trabajo interdisciplinar: las tecnologías de la información y la comunicación

A lo largo de los últimos veinte años las TIC han cobrado cada vez más relevancia en la vida de las personas hasta llegar a un punto en el que en la actualidad no se concibe el día a día sin la utilización de las mismas. Este incipiente uso de las TIC dentro de la actual sociedad se ha trasladado al campo de la educación, pero ¿qué son las TIC? Marquès (2003) entiende tecnologías de la información y la comunicación como:

El conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los “mas media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación. (p. 3)

Asimismo, Marquès (2003) expone que las TIC son una herramienta que se encuentra en constante transformación y cambio de modo que esto impacta directamente en la vida de las personas. Este impacto se ve reflejado dentro de un marco global en continuos avances científicos que favorecen a la rápida obsolescencia y emergencia de conocimientos, los

cuales, afirma, afectan a la economía, la sociedad y la cultura del tal forma que el uso de las TIC se ha convertido en un instrumento imprescindible para actuar eficientemente dentro de la sociedad.

La sociedad, por tanto, ha evolucionado dando lugar a la “Era de la información” (Aguilar y Cuesta, 2009), pero ¿ha evolucionado con ella el sistema educativo?, lamentablemente, según estudios como el de De Caso et al. (2012), el ritmo al que evolucionan las TIC es más rápido que el ritmo de adaptación de los colegios y los/as maestros/as a ellas. Estas autoras afirman que el profesorado realiza un bajo grado de integración de las TIC en las aulas, destacado que “el profesorado utiliza las Tics más como apoyo a su metodología que como elemento transformador de la misma” (De Caso et al.,2012, p. 5). Es por ello por lo que se abre una brecha intergeneracional que se debe salvar para que los centros educativos ofrezcan una educación de calidad basada en métodos de enseñanza y aprendizaje actualizados a los tiempos que corren (Era de la información).

Con el objetivo de salvar dicha brecha y de mejorar la calidad de enseñanza en este país, la actual Ley Orgánica por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (2020), recoge la alfabetización digital como una de las competencias básicas a trabajar en Educación Infantil. De esta manera, aboga por la utilización de las TIC para crear, comunicar, aprender y comprender el entorno que rodea al infante, teniendo siempre una capacidad crítica hacia las herramientas digitales y haciendo un uso responsable de las mismas. Es por esto por lo que esta nueva ley busca ofertar una educación de calidad acercando las TIC y sus beneficios a las aulas.

Autores como Aguilar y Cuesta (2009) son partidarios de la incorporación temprana de las TIC en el segundo ciclo de Educación Infantil, puesto que esto supone grandes beneficios para el alumnado. En primer lugar, los/as niños/as se encuentran expuestos a las nuevas tecnologías en entornos informales (hogar), es por esto por lo que el colegio (entorno formal) debe enseñar cómo hacer un correcto manejo de las TIC, pues en el ciberespacio “todo” está al alcance de los infantes y deben saber responder a ello. Por otro lado, el trabajo mediante dispositivos conectados a internet, amplía la gama de recursos en línea para enseñar y aprender, de modo que se introducen nuevas metodologías más actualizadas al aula. De Caso et al. (2012) amplían que todos los países que han visto mejorada su eficacia y calidad educativa han apostado por las TIC para

conseguirlo. Por último, Aguilar y Cuesta (2009) exponen que las TIC ayudan al desarrollo de las inteligencias múltiples de Gardner, pues está comprobado que se con las TIC se trabajan las inteligencias: musical, lógico-matemática, lingüística, intrapersonal, corporal-cinestésica y espacial.

Una vez conocidos los beneficios que supone el enseñar utilizando las TIC, se procede a exponer algunas herramientas útiles para acercar las TIC al aula. De Caso et al. (2012) presentan los siguientes recursos en forma de hardware: ordenadores, comunicaciones por vía internet o móvil, Smart-tables (mesa táctil interactiva en la que pueden interactuar 6 alumnos/as a la vez con contenido digital), tablets, Vinci Tabs (tablets diseñadas para niños/as de infantil con esquinas redondeadas y control parental) o pizarras digitales. Asimismo, todos los dispositivos anteriores deberán contar con softwares y aplicaciones que faciliten la labor docente y el proceso de aprendizaje del alumnado.

Existen infinidad de softwares y aplicaciones para el trabajo con infantes. En esta propuesta didáctica se han decidido seleccionar aplicaciones como ChatterKid, la cual está diseñada para poner voz y efectos a diferentes imágenes. De esta forma se pondrá voz a la imagen de Phileas Fogg que guiará al alumnado a través de toda la propuesta didáctica mediante códigos QR enlazados a YouTube. Asimismo, en esta propuesta también se utilizan aplicaciones como Metademolab, la cual da vida y movimiento a los dibujos de los/as alumnos/as a través de una fotografía realizada con una tablet o smartphone. El software de aula Smart Board (Lumio) también se utilizará. Este software permite crear actividades y juegos para desarrollar en el aula, registrando las respuestas de alumnado individualmente (si se trabaja en tablets) o grupalmente (si se trabaja en la pizarra digital). Del mismo modo, la aplicación de Kahoot también será útil en esta propuesta para evaluar individualmente los conocimientos adquiridos por el alumnado mediante un concurso de preguntas en el que se pone en marcha la gamificación. Por otro lado, la propuesta utilizará hardware innovadores como es Beebot. Beebot es un robot programable para trabajar los conceptos espaciales básicos, la lateralidad, el lenguaje direccional o la programación robótica básica de manera interdisciplinar con cualquier asignatura.

Con estos softwares y hardwares se trabajarán contenidos de ciencias sociales utilizando las TIC, de tal forma que se aborden varias competencias a la vez de una manera

interdisciplinar, con el objetivo de que el alumnado construya su propio conocimiento estableciendo relaciones entre contenidos. De esta forma, no se dedican dos tiempos para trabajar las ciencias sociales y las TIC por separado, sino que ambas se integran en una de tal forma que el alumnado adquiere conocimientos de ambas y toma una (TIC) como acceso de información a la otra (ciencias sociales). Este trabajo requiere mucha preparación y planificación docente, sin embargo, beneficia al alumnado pues adquiere habilidades y contenidos de dos ámbitos diferentes estableciendo conexiones entre ellos y construyendo poco a poco su propio conocimiento.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA – DESARROLLO

A continuación, se presenta una propuesta didáctica que persigue el acercamiento de las ciencias sociales al alumnado de Educación Infantil aplicando la metodología de trabajo por proyectos. La propuesta, busca establecer las bases del conocimiento geográfico en el alumnado, presentando la localización y cultura de otros países a través de actividades basadas en el libro de *La vuelta al mundo en 80 días*. Del mismo modo, persigue que los/as estudiantes adquieran un respeto global hacia todas las culturas, de modo que aprendan a valorar la diversidad cultural.

Esta propuesta pretende ser innovadora, de tal forma que introduce las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje preparando así al alumnado para enfrentarse a una sociedad digitalizada. Asimismo, para ponerla en práctica se han introducido principios metodológicos activos que fomentan tanto el trabajo individual como el colectivo de modo que estos favorezcan a que el alumnado adquiera los contenidos a trabajar y logre los objetivos planteados.

4.1. Objetivos

La presente propuesta didáctica persigue el siguiente objetivo general:

- Crear una propuesta didáctica innovadora mediante metodologías activas que genere un aprendizaje significativo en alumnado de tercer año de Educación Infantil.

Del mismo modo, se pretenden conseguir una serie de objetivos específicos:

- Acercar las ciencias sociales a los primeros niveles educativos.
- Iniciar al alumnado en el conocimiento de la geografía.
- Crear valores de respeto e igualdad hacia las personas indiferentemente de su procedencia, sexo, edad, religión o características físicas y psicológicas.
- Valorar la interculturalidad y la riqueza cultural de nuestro planeta llevándola al aula de infantil.
- Acercar el patrimonio histórico-cultural al aula de infantil.

4.2. Contenidos

Los contenidos que trabaja esta propuesta didáctica se reflejan en la siguiente tabla:

Tabla 2

Contenidos de la propuesta didáctica.

CONTENIDOS	
Ciencias sociales	<p>Geografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los continentes y su ubicación en el mapa: Europa, Asia, África, Oceanía, América y la Antártida. - Los países y su ubicación en el mapa: España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos. - Las banderas y su reconocimiento: España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos. - Las capitales: España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos. - Las diferentes culturas, tradiciones y formas de vida: España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos. - Los monumentos y lugares destacados: España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos. - Los medios de transporte: su reconocimiento, identificación y características. <p>Valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La interculturalidad y los valores interculturales. - Los valores positivos, el respeto y la tolerancia. - Los estereotipos y los prejuicios. <p>Imagen corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubicación de cuerpos y el propio cuerpo en el espacio. - Nociones espaciales, desplazamientos y lateralidad: izquierda, derecha, delante, detrás, al lado de, en frente, cerca, lejos, media distancia, etc.
Lengua y literatura	<ul style="list-style-type: none"> - Literatura: la narración, el cuento, la rima y las adivinanzas. - Lectoescritura: escritura y lectura de los países, sus capitales y los medios de transporte. - Lectoescritura: el abecedario. - Lengua: los adjetivos calificativos.

Lógico- matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> - El conteo: relaciones biyectivas entre objetos. - El conteo: los números. - Las figuras geométricas básicas y su reconocimiento: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo y romboide. - Los colores y su reconocimiento. - Los instrumentos de medida.
TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Programación robótica. - Animación virtual.
Expresión plásticas	<ul style="list-style-type: none"> - La coordinación viso-manual. - El puntillismo. - Las manualidades. - La papiroflexia.

4.3. Metodología

La metodología seleccionada para llevar a cabo esta propuesta didáctica es la de trabajo por proyectos. El trabajo por proyectos ha sido estudiado por muchos autores, así, Benítez (2008) lo define como:

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

Partiendo de esta idea general, a continuación, se presentan un conjunto de actividades organizadas por sesiones que tienen como base e hilo conector el libro de *La vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne. A partir de esta temática común, se aspira a conseguir motivación e interés en el alumnado, bajo un halo de misterio y de superación de pruebas (actividades), con el fin de tener una buena predisposición por parte de los/as estudiantes a la hora de realizar las diferentes actividades. Dichas actividades, además, tienen un carácter interdisciplinar puesto que pretenden unir geografía con contenidos de diferentes asignaturas como literatura, lectoescritura, lógico-matemáticas o expresión artística entre otras.

A la hora de crear las actividades se sigue la teoría constructivista de Ausubel, de tal modo que, implicando al alumnado con metodologías activas, estos/as creen esquemas de conocimiento entre lo que ya saben y lo que están aprendiendo, generando así un

aprendizaje significativo. Asimismo, las actividades responderán a la necesidad “natural” por aprender que poseen los infantes en esta etapa. Así, se satisfarán las necesidades de los/as niños/as través de la construcción paso a paso de su propio conocimiento mediante una investigación e indagaciones propias, que estarán guiadas por sus propias inquietudes. Del mismo modo, las actividades se verán marcadas por la inclusión de las nuevas tecnologías dentro del proceso de enseñanza y de la gamificación como modo de aprendizaje. Asimismo, se abogará por un trabajo tanto individual como grupal, creando así relaciones entre iguales en las que todos/as tengan el mismo valor como sujetos dentro del grupo. El entorno que rodea al aula también cobrará importancia, pues se buscará la implicación de los agentes cercanos a la escuela y de las familias dentro de la misma, de modo que el/la alumno/a no solo establezca relaciones entre iguales, sino que aprenda a relacionarse socialmente.

Por otro lado, la organización espacial del aula se realizará de acuerdo a dos variables: las necesidades que presente el alumnado y la temática a trabajar (los países). De esta forma se creará un espacio ordenado por rincones en los que pueda trabajar contenido de las diferentes áreas de conocimiento de Educación Infantil relacionándolo con un país visitado en la vuelta al mundo¹. Estos espacios serán de uso flexible, de modo que se disponga de lugares de trabajo individual y colectivo que faciliten la concentración, el trabajo y si es necesario el movimiento. Por último, el ambiente del aula será estéticamente agradable y seguro para el alumnado. Los recursos, de carácter flexible e interdisciplinar, atenderán a los contenidos a tratar, así como a las características y las necesidades del contexto educativo y del alumnado.

4.4. Destinatarios

La presente propuesta didáctica está destinada a maestros/as del segundo ciclo de Educación Infantil, en concreto a aquellos/as que imparten clase en tercer curso (5 años). Esta propuesta está diseñada para aplicarla a un grupo de unos 25 alumnos/as aproximadamente, sin embargo, se propone llevarla a cabo a través de la docencia compartida entre dos maestros/as un/a tutor/a y otro/a de refuerzo. Es importante la

¹ Estos espacios de trabajo no tienen por qué estar directamente relacionados con las posteriores actividades, se pueden crear de acuerdo a las necesidades del alumnado con respecto a otras materias ambientándolos, obviamente, en un país visitado en la vuelta al mundo.

participación del maestro/a tutor/a, pues este comparte la mayor parte del tiempo con su alumnado y conoce sus fortalezas y debilidades, pudiendo así adaptar la propuesta para sacarla el máximo rendimiento. Asimismo, la docencia compartida pretende conseguir una propuesta inclusiva, de tal modo que se atiendan todas las necesidades específicas de cada alumno/a a través del trabajo coordinado de los/as maestros/as quienes conjuntamente podrán dar mejor respuesta y atención al alumnado.

Por otro lado, la propuesta didáctica se puede realizar en cualquier colegio ya sea de titularidad pública o privada, siempre que cuente con los recursos necesarios para llevarla a cabo.

4.5. Temporalización

La distribución temporal de la propuesta didáctica es libre, ya que está organizada en 10 sesiones, con 2 o 3 actividades diferentes dentro de ellas que se pueden distribuir a gusto del/la maestro/a (ver cronograma de la propuesta en anexo 2). Cada sesión tiene una duración aproximada de entre dos y tres horas en conjunto. A este espacio de tiempo se le debe sumar el tiempo de repaso de contenidos o el de descanso del alumnado. Las actividades que se incluyen en cada sesión deben realizarse obligatoriamente en el mismo día, sin embargo, las sesiones se pueden distribuir temporalmente conforme a la planificación semanal de los/as maestros/as.

Las sesiones se organizan de tal forma que en la sesión 1 y 2 se valoran los conocimientos previos del alumnado dando así inicio a la propuesta didáctica; en las sesiones 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 se desarrolla la propuesta, para terminar con las sesiones 9 y 10 que valoran y evalúan los conocimientos adquiridos². A esta evaluación se le debe sumar una evaluación general sobre el funcionamiento y puesta en marcha de la propuesta didáctica para realizarle futuras mejoras.

² El proceso de evaluación recomendado para estas sesiones es la evaluación continua. Se recomienda evaluar al alumnado de una manera no agresiva, de tal forma que realice una evaluación basada en la gamificación y en la participación activa. Asimismo, durante el periodo de desarrollo de la propuesta, se recomienda la utilización de un cuaderno del/la profesor/a con una rúbrica estándar de objetivos a adquirir en cada actividad en la que se registren día a día los logros y la adquisición de conocimientos del alumnado mediante una observación directa profesor/a al/la alumno/a.

Se recomienda que el tiempo dedicado a esta propuesta didáctica no exceda las tres semanas, sin embargo, si suscita mucho interés en el alumnado, se puede expandir en el tiempo con actividades creadas por el/la propio/a profesor/a.

4.6. Actividades

Previamente a la puesta en marcha de cada una de las sesiones (excepto de la primera), se recomienda hacer un repaso del contenido trabajado en sesiones anteriores con la finalidad de que los/as estudiantes recuerden lo ya impartido y afiancen conocimientos.

Sesión 1

Actividad 1: ¡AYUDA POR FAVOR!

Tipo de actividad: iniciación.

Duración: 1 hora y 15 minutos.

Objetivos:

- Despertar el interés del alumnado utilizando las TIC.
- Activar conocimientos previos sobre geografía y viajes.
- Iniciarse en el hábito lector.
- Realizar una lectura conjunta que enriquezca el vocabulario y las habilidades lingüísticas.
- Fomentar la expresión oral y la escucha activa.

Contenidos:

- Literatura: la narración, el cuento, la rima y los adjetivos calificativos.
- Geografía: los países, los medios de transporte
- Las TIC: manejo y uso responsable de las nuevas tecnologías.

Recursos:

- **Humanos:** el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- **Materiales:** Tarjeta con código QR número 1 que incluye un video de YouTube grabado con ChatterKid (ver anexo 3), tablet, mapa del mundo tamaño A2 (ver anexo 4), libro de *La vuelta al mundo en 80 días* de la Editorial Alma colección “Ya leo a”, preguntas sobre la lectura (anexo 5).
- **Espaciales:** espacio de la asamblea.

Desarrollo:

Previamente a la entrada de los/as alumnos/as en el aula por la mañana, el/la maestro/a colocará en la alfombra de la asamblea una caja (la caja de Fogg) con el código QR número 1 en el que pone ¿me podéis ayudar?, un mapa del mundo en tamaño A2 y el libro de *La vuelta al mundo en 80 días* en su interior.

Una vez el alumnado se sienta en la asamblea, el/la maestro/a realizará preguntas sobre la caja para despertar el interés del alumnado. Estas preguntas pueden ser: ¿Qué habrá dentro? ¿Quién la habrá dejado ahí? A continuación, permitirá que los/as estudiantes la abran y descubran lo que hay en su interior y se seguirán generando preguntas sobre el contenido como por ejemplo ¿Qué habrá dentro del código que nos pide ayuda? ¿Sobre qué tratará este libro? ¿Qué podemos saber sobre el libro analizando la portada? Seguidamente, uno de los/as alumnos/as (encargado de la clase) escaneará el código QR con una tablet y aparecerá una grabación ([ver contenido del código aquí](#)) en la que Phileas Fogg (protagonista de *La vuelta al mundo en 80 días*) se presenta y les plantea un problema pidiéndoles ayuda. En su mensaje, Phileas Fogg dice al alumnado haber olvidado el viaje que realizó y les pide que lean su historia para así ayudarle a recordar.

El/la maestro/a, leerá la historia aplicando la lectura conjunta y efectuando preguntas clave (ver ejemplo de preguntas en anexo 5) durante y tras la lectura, que favorezcan a que los/as estudiantes comprendan la historia y recuerden los países. Asimismo, hará hincapié en que el alumnado analice las imágenes del cuento.

Actividad 2: ¿DÓNDE VAMOS A VIAJAR?

Tipo de actividad: iniciación-repaso.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Activar conocimientos previos sobre geografía y viajes.
- Activar conocimientos previos sobre medios de transporte.
- Activar conocimientos previos sobre la orientación espacial fomentando la expresión oral.
- Comprobar la comprensión lectora.

Contenidos:

- Geografía: Los países (Reino Unido, India, China y Estados Unidos).

- Ubicación de un cuerpo en el espacio a través de nociones espaciales: (a la derecha, a la izquierda, encima, debajo, al lado de, etc.)

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: mapa del mundo tamaño A2 (ver anexo 4), pegatinas rojas, pequeñas pegatinas de banderas unicolor en con el nombre de cada alumno/a.
- Espaciales: espacio de la asamblea.

Desarrollo:

Una vez leído el cuento de la actividad 1, el/la maestro/a tomará el mapa del mundo de la caja de Fogg y explicará al alumnado que ese mapa es una representación de la Tierra y que en ella existen diferentes países. Tras la explicación animará al alumnado a recordar los países por los que viajó el protagonista de la historia y dará una pegatina roja para que la peguen señalando los países por los que viajó.

A continuación, se abrirá un tiempo de debate e intercambio de ideas en el que el alumnado podrá decir qué países o lugares ha visitado y en qué medio de transporte viajó. Así cada niño/a dirá uno y pondrá una bandera con su nombre sobre el lugar visitado. Seguidamente, los/as niños/as compararán los lugares de tal forma que se utilicen nociones espaciales (a la derecha, a la izquierda, encima, debajo, al lado de, etc.).

Sesión 2

Actividad 3: BUSCANDO LOS PAÍSES PERDIDOS

Tipo de actividad: iniciación-desarrollo.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Desarrollar habilidades de orientación.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Desarrollar las habilidades motrices finas.
- Trabajar la iniciación a literatura con adivinanzas.

Contenidos:

- Geografía: los países (España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos).
- La orientación del propio cuerpo en el espacio más cercano: patio del recreo.

- Literatura: las adivinanzas.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 2 (ver anexo 3), tablet, pistas en forma de adivinanza (ver anexo 6), sobres, cartulinas con forma y nombre de cada país y mapa del mundo tamaño A2 (ver anexo 4).
- Espaciales: patio del recreo y espacio de la asamblea.

Desarrollo:

Al final de la asamblea del día, el/la maestro/a mostrará la caja que supuestamente Phileas Fogg ha dejado por la noche. En ella habrá 4 códigos QR en los que se indica cuándo se deben escanear (ver anexo 3). El encargado de la clase ese día escaneará con la tablet el código número 2 ([ver contenido del código aquí](#)). En él Phileas Fogg se comunica con ellos exponiéndoles una misión: deben encontrar los países que van a visitar durante el proyecto ya que se han perdido por el patio del recreo.

Para desarrollar la actividad, los/as maestros/as crearán 6 grupos de entre 4 y 5 estudiantes. A cada grupo se le dará una pista en forma de adivinanza que les muestre el lugar donde buscar el país perdido (ver ejemplo de adivinanzas en anexo 6). Estas adivinanzas serán leídas por los/as alumnos/as, en caso de no poder, las leerán el/la maestro/a tutor/a o el/la maestro/a de refuerzo. Cuando los/as estudiantes resuelvan la adivinanza y tengan el lugar del escondite, buscarán unos sobres que contienen pequeñas cartulinas con el nombre y la forma del país a visitar.

Una vez los seis grupos encuentren los sobres, en el espacio de la asamblea, cada grupo buscará su país en el mapa y dirá el nombre de su país. A continuación, pegarán el país sobre el mapa.

Una vez pegados todos los países el/la maestro/a trazará una ruta, que parta de España y una todos los países para dar la vuelta al mundo. La ruta será España (país de salida), Reino Unido (Londres), Egipto (El Cairo), India, China (Hong Kong), Japón (Yokohama), Estados Unidos (Nueva York) y finalmente España de nuevo.

Actividad 4: ¿CÓMO NOS MOVEMOS?

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 35 minutos.

Objetivos:

- Conocer los diferentes medios de transporte.
- Desarrollar la lectoescritura.
- Desarrollar habilidades grafomotrices.

Contenidos:

- Literatura: las adivinanzas.
- Lectura en mayúscula.
- Lectura y escritura de los medios de transporte.
- Los medios de transporte: avión, tren, bicicleta, barco, camión, autobús, moto, elefante, globo aerostático y coche.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 3 (ver anexo 3), tablet, cartulina con botellas que contienen adivinanzas (ver anexo 7), dibujos de medios de transporte (ver anexo 7), mapa del mundo tamaño A2 (ver anexo 4), tarjetas con medios de transporte escritos en mayúsculas (ver anexo 7), ficha plastificada con los medios de transporte sin vocales (ver anexo 7) y pizarra de rotulador.
- Espaciales: rincón de la lectoescritura.

Desarrollo:

Al comenzar esta actividad se visualizará el contenido del código QR número 3 ([ver contenido del código aquí](#)). En este, Phileas Fogg felicita al alumnado por encontrar todos los países que desea visitar, y les pide que busquen el medio de transporte más adecuado para ir a visitarlos.

Previamente a la explicación de la actividad, cabe señalar que esta se quedará de manera permanente en el aula en el rincón de lectoescritura, sin embargo, el/la maestro/a la realizará una primera vez con los/as estudiantes para que comprendan su funcionamiento. Para realizar esta actividad se necesita una cartulina con botellas del tesoro en las que hay escrita una adivinanza sobre los medios de transporte. El/la niño/a deberá tomar una de las botellas, leer la adivinanza (escrita en letras mayúsculas) y resolverla. Una vez la resuelva y conozca el medio de transporte, tomará el dibujo del mismo y lo colocará en el trayecto adecuado del mapa del mundo, por ejemplo, colocará un avión para ir de España a Reino Unido (este paso solo se realizará el primer día con los/as maestros/as). A

continuación, buscarán una tarjeta en la que esté escrito su medio de transporte (en este caso avión) y fijándose de esta, completará sus vocales en una ficha plastificada. Por último, escribirán la palabra en su pizarra de rotulador.

Actividad 5: NUESTROS PASAPORTES

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 30 minutos.

Objetivos:

- Ampliar los conocimientos culturales del alumnado.
- Desarrollar habilidades motrices finas.
- Fomentar la imaginación y la creatividad mediante el dibujo.
- Exponer mediante el dibujo los conocimientos adquiridos.

Contenidos:

- Geografía: los viajes (pasaportes).
- Expresión plástica: la coordinación viso-manual.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Códigos QR números 4 y 5 (ver anexo 3), tablet, pasaportes (ver anexo 7).
- Espaciales: Espacio de trabajo del aula.

Desarrollo:

La caja de Phileas Fogg de esa sesión, contendrá en su interior 25 pasaportes para cada uno de los/as alumnos/as. Previamente a la realización de la actividad, los/as maestros/as dejarán al alumnado escanear el código QR número 4, en el Fogg les explica que antes de viajar necesitan un pasaporte y que les ha dejado uno para poder iniciar su aventura ([ver contenido del código aquí](#)).

Cuando finalice el video, los/as maestros/as entregarán el pasaporte a cada alumno/a y le pedirán que escriba su nombre y que se dibuje en la primera página. Una vez terminado el dibujo, el pasaporte se guardará en la maleta. Este instrumento servirá como elemento de evaluación de cada sesión, de modo que al final de las mismas, se pedirá al alumnado que dibuje todo lo aprendido sobre el país visitado, demostrando así los conocimientos aprendidos a través de la expresión plástica. Una vez dibujado, los/as maestros/as lo

corregirán, tomarán nota de los conocimientos adquiridos y lo sellarán con el sello del respectivo país.

Una vez finalizada la actividad 5, los/as niños/as escanearán el código número 5, en el que Fogg les manda como tarea para casa crear su propia maleta con una caja de cartón, de modo que esta sea su maleta de viaje en la que guarden recuerdos de las visitas a los diferentes países ([ver contenido del código aquí](#)).

Sesión 3

Actividad 6: PRIMERA PARADA... ¡LONDRES!

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 35 minutos.

Objetivos:

- Conocer la bandera y capital de Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos.
- Conocer la ubicación en todos los continentes.
- Reconocer las formas geométricas.
- Desarrollar habilidades motrices finas.
- Iniciarse en la escritura.
- Fomentar la escucha activa.

Contenidos:

- Los medios de transporte: reconocimiento, identificación y características.
- Geografía: los países (Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos), sus banderas, sus capitales y los continentes.
- Geometría: las formas geométricas (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo y romboide).
- Los colores.
- Los números: el conteo
- Lectoescritura: escritura de palabras (España, Reino Unido, Egipto, India, China, Japón, Estados Unidos y sus respectivas capitales).

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.

- Materiales: Código QR número 6, tablet, banderas de cada país para colorear con figuras geométricas para numerar en su parte inferior (ver anexo 9), mapa del mundo tamaño A2 (ver anexo 4), pizarra digital y Google Maps.
- Espaciales: espacio de la asamblea y espacio de trabajo del aula.

Desarrollo:

Tras la finalización de la rutina de la asamblea, todos los días se realizará la siguiente actividad para dar comienzo a las sesiones. Para realizar esta actividad, se necesitará que en la caja de Fogg haya un código QR en el que Fogg encargue misiones al alumnado día a día. Este código se escaneará por el alumnado al principio de la sesión, en este caso, se escaneará el código QR número 6 ([ver contenido del código aquí](#)). Cada misión es diferente, pero todos los días se comenzará con la escucha para después iniciar la primera actividad que será analizar la ruta de viaje, para ello, se realizarán las siguientes preguntas:

- *¿De dónde hemos partido?*
- *¿A qué país hemos llegado?*
- *¿Alguien sabe cómo se llama su capital?*
- *¿En qué medio de transporte hemos viajado? ¿Hemos usado uno o varios? ¿Por qué? ¿Este medio de transporte es de uso individual o colectivo? ¿El medio de transporte es terrestre, marítimo o aéreo?*

Una vez respondidas las preguntas se pasa a buscar en Google Maps el país y su capital, de modo que el alumnado visualice su ubicación espacial dentro de un continente³ en concreto. Se deben recalcar los nombres de países, capitales y continentes para que los/as alumnos/as los aprendan.

A continuación, se pasará a realizar la primera misión de Fogg, conocer la bandera del país, para ello el/la maestro/a enseñará la bandera en la pizarra digital y trabajará con los/as alumnos/as contenidos como los colores o la geometría básica mediante estas preguntas:

- *¿Qué colores podéis observar en la bandera?*
- *¿Qué forma tiene la bandera?*

³ El primer día que se realice la actividad, se deberán explicar que son las capitales y los continentes a los/as niños/as.

Además, se deberán analizar todas las figuras geométricas que contenga la bandera y se deberá preguntar al alumnado por ellas. A continuación, el alumnado irá a las mesas y se les entregará una bandera del país a trabajar. Los/as niños/as deberán colorearla de acuerdo a la bandera que se les muestre en la pizarra y por último en su parte inferior, deberán rellenar el número de figuras geométricas que esta contiene (ver anexo 9). Una vez terminada la bandera, en la parte posterior escribirán el país de la bandera y su capital. Además, colorearán el continente al que pertenece en el mapa (ver anexo 9). Para finalizar, el alumnado guardará la bandera en su maleta de viaje, la cual tomará el/la maestro/a al final de cada día para corregir.

Actividad 7: CONOCEMOS LONDRES CON... ¡BEEBOT!

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Conocer los principales monumentos de Londres.
- Conocer los platos típicos británicos.
- Diferenciar, identificar y describir la posición objetos en el espacio.
- Desarrollar la orientación espacial e iniciarse en la comprensión de mapas.
- Iniciarse en programación robótica.

Contenidos:

- Geografía: Reino Unido (comida tradicional) y Londres (sus principales monumentos).
- Los desplazamientos: delante, detrás, lado derecho y lado izquierdo.
- Ubicación de un cuerpo en el espacio a través de nociones espaciales: delante, detrás, izquierda y derecha.
- Programación robótica: iniciación.
- El conteo: los números.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Beebot, alfombra de ciudad de Beebot con lugares emblemáticos de la ciudad y restaurantes de comida típica (ver anexo 10).
- Espaciales: espacio de la asamblea.

Desarrollo:

La segunda misión que propone Fogg al alumnado es conocer la ciudad de Londres. Para ello se sentará al alumnado en la asamblea alrededor de la alfombra de Beebot. Esta alfombra en forma de ciudad estará modificada de tal forma que en las casas que contiene se coloquen imágenes de los monumentos emblemáticos de Londres junto con restaurantes de comida típica. De esta forma los/as maestros/as pedirán al alumnado programar el Beebot para ir a diferentes lugares emblemáticos de la ciudad de Londres o para visitar restaurantes donde comer comida tradicional. En este proceso el alumnado tendrá que contar las casillas por las que pasa y, además, programar giros a izquierda y derecha orientándose en el plano. Una vez llegado al destino final, los/as maestros/as realizarán una breve explicación del lugar donde han llegado para que los/as niños/as aprendan sobre la cultura británica y responderán las preguntas que puedan surgir. Por ejemplo: Big Ben: *El Big Ben es la Torre del Parlamento Británico que se encuentra al lado del río Támesis. Esta torre tiene 4 relojes y una gran campana en su interior que pesa más de 14 toneladas.*⁴

Sesión 4**Actividad 8: SEGUNDA PARADA... ¡EGIPTO!**

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 1 hora.

Objetivos:

- Iniciarse en la lectura de mapas.
- Desarrollar habilidades de orientación a través de mojones.
- Descifrar pergamino mediante una asociación biyectiva.
- Trabajar el abecedario.
- Fomentar el trabajo en equipo.

Contenidos:

- Geografía: Egipto, El Cairo y las pirámides de Keops, Kefrén y Micerino.
- Nociones espaciales: orientación y utilización de un mapa.

⁴ Tras finalizar esta actividad, como queda reflejado en la actividad 5, el alumnado sellará su pasaporte con el sello de Reino Unido y dibujará la ciudad de Londres en él.

- Imagen corporal: ubicación del propio cuerpo en el espacio mediante mojones.
- Conteo: relaciones biyectivas entre objetos.
- Lectoescritura: el abecedario.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 7 (ver anexo 3), tablet, mapas del tesoro (debe realizarse de acuerdo al recreo de cada centro), abecedario, papiro (ver anexo 11), palas y rastrillos.
- Espaciales: patio del recreo.

Desarrollo:

Al comienzo de la sesión se abrirá de nuevo la caja de Fogg, en esta encontrarán el código QR número 7 y dos mapas del tesoro adaptados a las habilidades que tiene el alumnado de 5-6 años, que representan el recreo mediante mojones (árboles, columpios) que puedan ayudar a la orientación del alumnado. Se comenzará reproduciendo el vídeo del código QR ([ver contenido del código aquí](#)), en él, Fogg les dice haber vuelto a olvidar la bandera del país, de tal forma que deben volver a realizar la actividad 6 al completo orientándola esta vez a Egipto.

Una vez finalizada realizarán la siguiente misión, buscar los pergaminos robados. Para ello los/as maestros/as harán dos grupos de 12 y 13 personas y les entregarán un mapa del tesoro cada uno. Asimismo, se provisionará al alumnado de palas y rastrillos para cavar. A continuación, se les dirá que deben buscar los pergaminos por el patio guiándose por el mapa, el cual deberá ser explicado para su mejor entendimiento.

Cuando encuentren los papiros, se volverá al aula y se analizarán en grupo. Uno de ellos será un abecedario con simbología egipcia y el otro con una escritura egipcia (ver anexo 11) que deben descifrar con el primero. La escritura es “Las pirámides de Egipto se llaman Keops, Kefrén y Micerino y están cerca del El Cairo, capital de Egipto”.

Una vez descifradas se pasará a la siguiente actividad.

Actividad 9: RECONSTRUIMOS EGIPTO

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Iniciarse en la historia del antiguo Egipto.
- Conocer qué es una pirámide y su función.
- Conocer la cultura de los antiguos egipcios.
- Realizar manualidades que desarrollen habilidades motrices finas.

Contenidos:

- Geografía: Egipto, su cultura y su pasado.
- Expresión plástica: la coordinación viso-manual.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: pizarra digital, video sobre las pirámides de YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Q1jvRPhL3PM>, tablet, cartulina con pirámide para recortar y colorear (ver anexo 12), cartulina con sarcófago y momia para colorear (ver anexo 12), papel higiénico, colores, pegamento y tijeras.
- Espaciales: espacio de trabajo del aula.

Desarrollo:

Tras la finalización de la actividad número 8, los/as maestros/as preguntarán al alumnado quiénes serán Keops, Kefrén y Micerino generándoles, así, interés. Después, les explicarán que fueron tres faraones egipcios. Además, en esta breve explicación se incluirán curiosidades de las pirámides como sus tamaños o su ubicación cercana a La Esfinge y se hablará de otros faraones importantes como Cleopatra y Tutankamón. A continuación, los/as maestros/as pondrán un vídeo explicativo sobre qué son y como se hicieron las pirámides. Una vez finalizado el vídeo se realizarán preguntas que aseguren la comprensión del mismo como:

- *¿Quiénes hicieron las pirámides?*
- *¿Para que servían las pirámides?*
- *¿Qué tenían las pirámides en la parte superior?*
- *¿Quiénes eran las personas que se momificaban?*
- *¿Cuánto se tardaba en momificar a una persona?*

Seguidamente se harán dos grupos en función de las preferencias del alumnado (cada grupo trabajará con un/una profesor/a). Un grupo coloreará una pirámide de acuerdo a lo descrito en el vídeo y le dará forma recortando y pegando. Otro grupo creará una momia

pegando trozos de papel higiénico sobre la figura de una persona en un sarcófago que deberá colorear (ver anexo 12).

Una vez finalizado se guardarán las pirámides y los sarcófagos con las momias en las respectivas maletas de viaje a la espera de que el/la maestro/a tutor/a los corrija.⁵

Sesión 5

Actividad 10: TERCERA PARADA... ¡LA INDIA!

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Conocer la cultura india.
- Crear valores de respeto hacia otras culturas.
- Iniciar al alumnado en la animación virtual.
- Desarrollar las habilidades motrices finas.

Contenidos:

- Geografía: la India (sus monumentos, cultura, tradiciones, y forma de vida).
- La interculturalidad y los valores interculturales.
- Expresión plástica: la coordinación viso-manual.
- Tecnologías de la información y la comunicación: animación virtual.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 8 (ver anexo 3), código QR con acceso al siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=yN7r023xUWE&t=96s> (ver anexo 13), henna, pegatinas de diamantes de colores, tablets, aplicación: <https://sketch.metademolab.com/>, papel y pinturas de colores.
- Espaciales: espacio de trabajo del aula.

Desarrollo:

En esta ocasión la caja de Fogg contendrá el código QR número 8, además de este, la caja contendrá un código de enlace a un vídeo sobre la cultura india, henna, plantillas de

⁵ Tras finalizar esta actividad, como queda reflejado en la actividad 5, el alumnado sellará su pasaporte con el sello de Egipto y dibujará elementos de la cultura egipcia en él.

tatuajes y pegatinas de brillantes para ponerlas a modo de bindis (lunar de la frente típico hindú) en los niños y niñas.

Esta sesión comenzará visualizando el código QR 8 ([ver contenido del código aquí](#)) en el que Fogg propondrá realizar la actividad 6 orientándola a La India. Una vez finalizada la actividad 6, se comenzará la actividad 10. Esta consistirá en visualizar un vídeo a través del código QR del anexo 13 (ver enlace en materiales) sobre la cultura india para niños/as. Una vez visualizado, se realizarán una serie de preguntas para comprobar que han adquirido los principales conceptos. Estas preguntas serán:

- *¿La India es un país con mucha o con poca población?* Respuesta: La India tiene mucha población.
- *¿Cuál es el palacio más famoso de la India?* Respuesta: El Tag Mahal.
- *¿Cómo se llaman los trajes típicos de la India?* Respuesta: Sari (mujer) y Dhoti (hombre).
- *¿Qué río es sagrado para los hindúes?* Respuesta: El Ganges.
- *¿Qué animal es muy respetado en la India?* Respuesta: Las vacas.

A continuación, los/as alumnos/as realizarán un dibujo de ellos mismos con la vestimenta tradicional india: Sari en el caso de las niñas y Dhoti en el caso de los niños. Cuando estos dibujos se finalicen, los/as alumnos/as abrirán en sus tablets la aplicación Metademolab, tomarán una foto de sus dibujos y les darán vida y movimiento. Cuando se termine de realizar la actividad, los dibujos se guardarán en la maleta de viaje, para ser corregidos posteriormente.

Cabe añadir, que, en el proceso de dibujo, los/as maestros/as estarán poniendo bindis a cada alumno/a y haciéndoles y tatuaje de henna.

Actividad 11: BAJO EL VOLCÁN

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 30 minutos.

Objetivos:

- Eliminar prejuicios y estereotipos racistas.
- Valorar la interculturalidad.
- Aprender a detectar situaciones injustas y no permitir que se lleven a cabo.

Contenidos:

- Los valores positivos/negativos y el respeto.
- La interculturalidad y los valores interculturales.
- Trabajo de los estereotipos y prejuicios.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: pizarra digital, aplicación Smart Board con la imagen de un volcán y 25 acciones (una para cada estudiante) en las que haya buenas y malas acciones morales.
- Espaciales: espacio de la pizarra digital.

Desarrollo:

Esta actividad pretende acercar la igualdad y los valores de respeto entre alumnos/as. De esta forma en la aplicación Smart Board (Lumio), se creará una actividad en la que haya un volcán central y una serie de acciones respetuosas e irrespetuosas hacia otras culturas bajo el mismo en forma de dibujo. Estas acciones deben estar a la altura del alumnado de manera que puedan moverlas sin problema en la pizarra digital.

Para comenzar la actividad se explicará a los/as niños/as que el volcán que ven en la pizarra digital está en la India y que se llama Volcán Barren. Se continuará explicando que dicho volcán está enfadado porque algunos niños y niñas de otros países están tratando de manera irrespetuosa a los niños y niñas indios. Por último, se les explicará que el volcán ha amenazado con quemar con su lava todas las acciones racistas o irrespetuosas y necesita ayuda para detectarlas.

De esta manera, los/as estudiantes irán saliendo a la pizarra digital a categorizar las acciones como buenas o malas, explicar por qué y en el caso de ser malas arrojarlas al volcán.⁶

Sesión 6

Actividad 12: CUARTA PARADA... ¡CHINA!

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 30 minutos.

⁶ Tras finalizar esta actividad, como queda reflejado en la actividad 5, el alumnado sellará su pasaporte con el sello de la India y dibujará elementos de la cultura india en él.

Objetivos:

- Reconocer la ubicación, capital y principales ciudades chinas.
- Conocer y vivenciar la cultura china.
- Interesarse y respetar otras culturas (china).

Contenidos:

- Geografía: China (sus tradiciones culturales, cultura, comida tradicional y vestimenta).
- Las diferentes formas de vida: el respeto y la tolerancia hacia la interculturalidad.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y una persona china cercana a la escuela.
- Materiales: Código QR número 9 (ver anexo 3) y tablet.
- Espaciales: espacio de la asamblea.

Desarrollo:

La siguiente actividad comienza, al igual que las sesiones anteriores, escaneando el código QR número 9. Este propondrá realizar la actividad 6 orientada a China ([ver contenido del código aquí](#)). Una vez finalizada la actividad de presentación, se procederá a sentar al alumnado en la asamblea.

Aprovechando la interculturalidad existente en España, se pretende realizar un intercambio cultural con una familia/persona china cercana a la escuela. De esta manera, se propone que una familia/persona china acuda al aula de manera presencial. Esta persona (la cual debe haber sido contactada antes por el/a maestro/a para pactar los temas a trabajar), hablará a los/as alumnos/as sobre su país y su cultura, de tal forma que trate los siguientes temas: ubicación de China, capital, Hong Kong (ciudad visitada por Phileas Fogg), cultura, modo de vida, vestimenta y comida tradicionales. Esta explicación estará pactada previamente de manera que el/la maestro/a conozca el formato y los recursos que llevará la persona de la charla al aula. Asimismo, los/as alumnos/as podrán realizar preguntas de todo tipo a la persona que ofrece la charla.

Cuando finalice la exposición, los/as alumnos/as tomarán el pasaporte y dibujarán en él lo que más les haya llamado la atención de la charla. Asimismo, la persona china les sellará el pasaporte.

Actividad 13: COMO SE COME ESTO

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 1 hora.

Objetivos:

- Conocer la gastronomía tradicional china.
- Adquirir autonomía para cocinar platos sencillos.
- Desarrollar la coordinación motriz fina.

Contenidos:

- Geografía: China (sus tradiciones culturales, forma de vida y gastronomía).
- Los instrumentos de medida: las cucharadas.
- La coordinación viso-manual.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a, el/la maestro/a de refuerzo y una persona china cercana a la escuela.
- Materiales: 25 platos, 25 pares de palillos chinos, una cazuela de arroz cocido, un plato con jamón de york cortado en tacos, un plato con tacos de zanahoria cocidos, un plato de guisantes cocidos, un plato con tortilla francesa partida en pequeños trozos, 25 tenedores y cucharas para servir la comida.
- Espaciales: el aula con varias mesas organizadas en línea a modo de autoservicio.

Desarrollo:

Aprovechando la oportunidad de tener una persona de origen chino en el aula, se procederá a realizar una receta tradicional con todo el alumnado. En este caso se elaborará arroz tres delicias. Para elaborarlo los/as alumnos/as verán a la persona china observar cómo se hace. Esta, primero colocará el arroz con una cuchara para luego añadirle arroz, guisantes jamón de york y tortilla. Es importante recalcar las cantidades para que en la elaboración todos los/as niños/as añadan la misma cantidad.

Una vez hayan visto el proceso, se les indicará que se cojan un plato de la primera mesa (están colocadas en línea), y vayan añadiendo ingredientes como en el ejemplo que se les ha mostrado. Los/as maestros/as controlarán que el proceso se haga correctamente contando con ellos las cucharadas de cada ingrediente. Una vez hayan finalizado su plato irán a su pupitre y esperarán a que los/as compañeros/as terminen de cocinar. Cuando todos/as hayan terminado, se les darán unos palillos chinos, y la persona china les

enseñará a comer con ellos (probablemente no puedan comer con ellos, por lo que hay que tener tenedores desechables para repartirlos).

Se recomienda que esta actividad se lleve a cabo antes del recreo para sustituir la merienda por arroz tres delicias. Asimismo, previamente a realizar la actividad se deberá preguntar a las familias por posibles alergias o intolerancias, de tal modo que se elimine ese alimento del alcance del/la alumno/a o se controle su consumo por el/la maestro/a.

Sesión 7

Actividad 14: QUINTA PARADA... ¡JAPÓN!

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 1 hora.

Objetivos:

- Conocer la cultura japonesa y despertar interés por la misma.
- Crear valores de respeto hacia la cultura japonesa.
- Desarrollar habilidades motrices finas a través de manualidades.

Contenidos:

- Geografía: Japón (sus tradiciones culturales, comida tradicional, vestimenta y forma de vida).
- El respeto y la tolerancia hacia otras culturas (japonesa).
- La coordinación viso-manual.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 10 (ver anexo 3), tablet, pizarra digital, Google imágenes, 25 platos de cartón, algodón, tiras de papel verde, papeles de colores, tijeras, pegamento, papeles de colores cuadrados, cartulina con forma de pai-pai (ver anexo 14), pintura de dedos.
- Espaciales: espacio de la asamblea y espacio de trabajo organizado por estaciones.

Desarrollo:

Tras la asamblea matutina, los/as niños/as escanearán el código QR número 10 de la caja de Fogg. En este código, Fogg propondrá hacer la actividad número 6 orientándola a Japón e introducirá las actividades 14 y 15 ([ver contenido del código aquí](#)). Una vez se

finalice la actividad, un/a maestro/a colocará las mesas de trabajo de los/as estudiantes a modo de circuito con cuatro estaciones. Mientras tanto, el/la otro/a maestro/a realizará una explicación sobre la cultura japonesa en relación a las diferentes estaciones del circuito. Además, explicará el funcionamiento de las mismas y creará tres grupos de trabajo.

La primera estación será la de cocina tradicional. Allí, el alumnado cocinará sushi. Para ello tendrá un plato de papel, algodón (a imitación de arroz), papel de color verde cortado en tiras (algas) y diferentes papeles de colores (ingredientes) y los recortará y pegará de acuerdo al ejemplo del anexo 14. Antes de realizar este apartado el/la maestro/a encargado de realizar la explicación, expondrá a los/as alumnos/as a través de la pizarra digital y Google imágenes, cuáles son las comidas tradicionales de Japón, cómo se hace el sushi, etc. A su vez, resolverá las dudas que le surjan al alumnado.

La segunda estación será la de papiroflexia (origami). Aprovechando que este arte es de origen japonés, el alumnado realizará un comecocos sencillo para poder jugar después con él. En esta estación habrá un/a profesor/a supervisando y explicando cómo hacer el comecocos. Por otro lado, en la explicación previa se deberá exponer que el origami es japonés y se enseñando figuras a los/as niños/as.

La última parada estará dedicada a la vestimenta japonesa. Previamente a la realización de la actividad, los/as alumnos/as verán en Google imágenes los tradicionales kimonos japoneses. A continuación, los/as alumnos/as realizarán un pai-pai (Uchiwa) en cartulina decorándolo con pintura de dedos (ver anexo 14).

Al finalizar la actividad, guardarán en su maleta todas las manualidades realizadas.

Actividad 15: YOKOHAMA ESTÁ LLENA DE MIMOS

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 25 minutos.

Objetivos:

- Imitar iconos/imágenes a modo de espejo.
- Estimular la lateralidad.
- Desarrollar la coordinación motriz diferenciando las partes derecha e izquierda del cuerpo.

Contenidos:

- La imagen corporal y las nociones espaciales del propio cuerpo: izquierda y derecha.
- Ubicación del propio cuerpo en el espacio, desplazamientos y lateralidad.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: pegatinas rojas y azules, iconos de personas representando diferentes posturas corporales (ver anexo 15).
- Espaciales: patio del recreo.

Desarrollo:

Para recrear esta actividad, los/as maestros/as deberán colocar por el patio del recreo una serie de iconos de personas realizando diferentes posturas con su cuerpo. Además, pondrán en el alumnado una pegatina azul en la mano derecha y una roja en la mano izquierda y se les recalcarán los nombres de ambas manos para que los recuerden.

La actividad comenzará diciendo a los/as niños/as que busquen por el patio diferentes iconos de personas y que cuando los encuentren griten ¡mimo! En este momento toda la clase se reunirá con el/la niño/a que encuentre el icono y recreará la figura del icono. Para ello, primero deberán nombrar en conjunto donde ponen cada mano cuando les pregunte el/la profesor/a. Ejemplo: *¿Dónde va la mano derecha? En la cintura.* Una vez nombren dónde se colocan los brazos (derecho e izquierdo) y las piernas (derecha e izquierda), representarán la figura y seguirán buscando otras. Una vez finalice el juego encontrando todas las figuras, se volverá al aula.⁷

Sesión 8

Actividad 16: SEXTA PARADA... ¡ESTADOS UNIDOS!

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Conocer los principales monumentos y lugares de la ciudad de Nueva York.
- Generar interés, acercar y vivenciar la cultura estadounidense dentro del aula.
- Desarrollar las habilidades motrices finas mediante las manualidades.

⁷ Tras finalizar esta actividad, como queda reflejado en la actividad 5, el alumnado sellará su pasaporte con el sello de Japón y dibujará elementos de la cultura japonesa en él.

- Diferenciar, identificar y describir la posición objetos en el espacio.
- Demostrar la comprensión a través de la expresión oral.

Contenidos:

- Geografía: Nueva York (sus monumentos y lugares destacados).
- Ubicación un cuerpo en el espacio y nociones espaciales: izquierda, derecha, encima, debajo, al lado de, etc.
- Expresión plástica: la coordinación viso-manual.
- La comunicación: expresión oral.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR numero 11 (ver anexo 3), tablet, código QR (ver anexo16) con enlace a video <https://www.youtube.com/watch?v=QBWaW6DCqlc>, mesa con carreteras de papel formando un mapa, puzle para colorear de la Estatua de la libertad, el Empire State y Central Park (ver anexo 16), pinturas de colores, folio del tamaño del puzle y pegamento.
- Espaciales: espacio de trabajo.

Desarrollo:

Al finalizar la asamblea, el alumnado escaneará el código QR número 11. En él Phileas Fogg, animará a realizar la actividad número 6 enfocada a Estados Unidos ([ver contenido del código aquí](#)). A continuación, dará unas breves instrucciones acerca de cómo realizar la actividad 16, que será complementada por las indicaciones de los/as maestros/as.

Para realizar esta actividad el/la maestro/a necesita crear un plano de carreteras de papel simulando una ciudad sobre una mesa. En dicha ciudad habrá lugares perdidos que el alumnado debe encontrar. En dichos lugares, habrá tres sobres de diferentes colores que se utilizarán para formar tres equipos. En cada sobre habrá un código QR en el que pone Nueva York y un puzle de un monumento de la ciudad. Los/as alumnos/as deberán escanear con sus tablets el código QR que pone Nueva York y visualizar el vídeo. A continuación, tendrán que formar el puzle pegándolo en un folio para después colorearlo e incluirlo en el mapa de las carreteras. Cuando todos/as los/as alumnos/as coloquen en el plano sus monumentos, se les formularán preguntas para trabajar la ubicación espacial (izquierda, derecha, encima, debajo, etcétera).

Una vez finalicen, realizarán una breve exposición grupal ante sus compañeros/as explicando su monumento o lugar de Nueva York de acuerdo con lo aprendido en el video.

Actividad 17: SKYLINE DE NUEVA YORK

Tipo de actividad: desarrollo.

Duración: 30 minutos

Objetivos:

- Reconocer qué es un rascacielos y asociarlo con la ciudad de Nueva York.
- Iniciarse en la técnica del puntillismo.
- Desarrollar las habilidades motrices finas mediante manualidades.

Contenidos:

- Geografía: Nueva York (sus principales monumentos y lugares destacables).
- Localización de un cuerpo en el espacio: perspectivas de los objetos.
- Expresión plástica: la coordinación viso-manual y el puntillismo.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: cartulina blanca tamaño folio, folio con skyline de Nueva York para punzar (ver anexo 17), alfombrilla, punzones, platos, pintura de dedos, Blutack.
- Espaciales: espacio de trabajo del aula.

Desarrollo:

Esta actividad comenzará haciendo referencia al vídeo de la actividad 16, el cual dice que Nueva York es la ciudad de los rascacielos. Es por ello por lo que se explicará al alumnado que es un rascacielos y se responderá a las dudas que les puedan surgir.

Para la elaboración de esta actividad, se entregará al alumnado un folio en el que deben punzar el skyline de la ciudad de Nueva York. Una vez troquelen el interior del dibujo, se colocará la plantilla resultante sobre una cartulina blanca con Blutack (este paso lo realizarán los/as maestros/as). A continuación, en platos se pondrán pinturas de colores. Los/as niños/as tendrán que untar su dedo e ir coloreando el skyline de Nueva York con la técnica del puntillismo (haciendo puntos de colores con sus dedos). Una vez rellenen

todo el skyline de color, se levantará la plantilla y se dejará secar para después guardarlo en la maleta de viaje.⁸

Sesión 9

Actividad 18: ¡SUENA EL TIMBRE!

Tipo de actividad: evaluación.

Duración: 30 minutos.

Objetivos:

- Reconocer las banderas de cada país.
- Conocer las capitales de cada país.
- Conocer los seis continentes y la ubicación de los países en ellos.
- Reconocer las figuras geométricas dentro de una imagen.

Contenidos:

- Geografía: los países, su ubicación en el mapa, sus capitales y sus banderas (Reino Unido, Egipto, La India, China, Japón y Estados Unidos).
- Geografía: los continentes y su ubicación en el mapa.
- Las figuras geométricas básicas y su reconocimiento: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo y romboide.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 12 (ver anexo 3), tablet, timbres de recepción o campanas.
- Espaciales: espacio de trabajo del aula por grupos.

Desarrollo:

Esta actividad comenzará visualizando el código número 12 en el que Fogg da las gracias por ayudarlo a recordar su viaje ([ver contenido del código aquí](#)). A continuación, pasa a recordar uno a uno los lugares visitados mediante preguntas (el/la maestro/a) debe hacer paradas en el vídeo para que el alumnado le responda por los países. Finalmente, pide hacer un repaso de todas las banderas, continentes y capitales jugando a un juego. Para

⁸ Tras finalizar esta actividad, como queda reflejado en la actividad 5, el alumnado sellará su pasaporte con el sello de Estados Unidos y dibujará elementos de la cultura estadounidense en él.

ello, se formarán 5 grupos de 5 personas y se les entregará un timbre o campana que deberán hacer sonar cuando tengan la respuesta a las siguientes preguntas:

- *¿De qué país pertenece esta bandera? (El/la maestro/a muestra una bandera al azar).*
- *¿La bandera tiene ... círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos?*
- *¿En qué continente está ese país?*
- *¿Cuál es la capital de ese país?*

El equipo que antes toque la campana y conteste correctamente obtendrá un punto. Ganará el equipo que obtenga más puntos. Asimismo, los/as maestros/as registrarán en sus cuadernos de evaluación las respuestas del alumnado.

Actividad 19: KAHOOT DE LOS PAÍSES

Tipo de actividad: evaluación.

Duración: 30 minutos en sesión 9 y 30 minutos en sesión 10.

Objetivos:

- Reconocer elementos de la cultura de Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos.
- Conocer y diferenciar los platos tradicionales de Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos.
- Reconocer los monumentos más significativos de Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos.
- Evaluar a través de las TIC.

Contenidos:

- Geografía: La cultura, tradiciones y monumentos más significativos de Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: tablets, Kahoot sesión 9: <https://create.kahoot.it/share/reino-unido-egipto-e-india/a14b37b4-7601-4804-8644-bbb1be96ea62> , Kahoot sesión 10: <https://create.kahoot.it/details/775c8a74-a379-4f39-8295-6a98b752911e> .
- Espaciales: espacio de trabajo.

Desarrollo:

Para el desarrollo de esta actividad, se sentará al alumnado en el espacio de trabajo y se les entregará una tablet con el siguiente Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/reino-unido-egipto-e-india/a14b37b4-7601-4804-8644-bbb1be96ea62> . En él habrá una serie de preguntas de verdadero/falso o de elección de una respuesta, que los/as maestros/as leerán al alumnado en voz alta junto con sus respuestas una a una. El alumnado, deberá elegir la opción correcta y responder. Este ejercicio deben realizarlo todos a la vez y nadie debe quedarse atrás, ya que de lo contrario el/la niño/a perdido no podría responder al no saber cuál es la pregunta.

Una vez finalizado, los/as maestros/as registrarán las respuestas de cada alumno/a de modo que se observe si han logrado o no los objetivos de la propuesta didáctica.

Esta actividad se realizará durante la sesión 9 con contenidos sobre Reino Unido, Egipto e India. Durante la sesión 10 se volverá a trabajar con el Kahoot: <https://create.kahoot.it/details/775c8a74-a379-4f39-8295-6a98b752911e>, en el que se tratan contenidos sobre China, Japón y Estados Unidos.

Sesión 10

Actividad 20: ¿YA CONOZCO LOS MEDIOS DE TRANSPORTE!

Tipo de actividad: evaluación.

Duración: 45 minutos.

Objetivos:

- Reconocer los diferentes medios de transporte.
- Conocer las características de los medios de transporte.
- Leer y escribir las palabras que designan a los medios de transporte.

Contenidos:

- Los medios de transporte: identificación y características.
- Lectoescritura de las palabras: avión, tren, bicicleta, barco, camión, autobús, moto, elefante, globo aerostático y coche.

Recursos:

- Humanos: el/la maestro/a tutor/a y el/la maestro/a de refuerzo.
- Materiales: Código QR número 13 y 14 (ver anexo 3), tablets y juego: <https://www.cokitos.com/anagramas-medios-de-transporte/play/>
- Espaciales: espacio de trabajo del aula.

Desarrollo:

Para dar comienzo esta actividad, el alumnado escaneará el código QR número 13 que se encuentra en la caja de Fogg. En este código les formulará preguntas sobre los transportes utilizados durante su viaje ([ver contenido del código aquí](#)). Al finalizar cada pregunta, los/as maestros/as realizarán pausas en el video para que los/as alumnos/as respondan. Además, registrarán en la rúbrica su cuaderno las respuestas del alumnado a modo de evaluación.

Una vez finalizada la presentación de Phileas Fogg, se evaluará el proceso de aprendizaje de la escritura de los medios de transporte con el juego “anagramas medios de transporte” reflejado en los recursos. Para ello se entregará una tablet a cada alumno/a y se le pedirá que escriba correctamente cada anagrama de los medios de transporte⁹. Al finalizar el juego, se revisarán las palabras acertadas y los errores (se notifican al terminar de escribir todos los anagramas) registrándolos en el cuaderno del/la profesor/a.

Cabe recordar, que al finalizar la actividad 20, se realizará la actividad 19 con los ejercicios del Kahoot: <https://create.kahoot.it/details/775c8a74-a379-4f39-8295-6a98b752911e> dedicados a contenidos de China, Japón y Estados Unidos.

Por último, se escaneará el código QR número 14 en el que Fogg se despide del alumnado y le pide que muestre su maleta de viaje a las familias ([ver contenido del código aquí](#)).

5. CONCLUSIONES

Este Trabajo de Fin de Grado pretende traer novedad y frescura al olvidado campo de las ciencias sociales dentro del segundo ciclo de la Educación Infantil. Para ello, se ha elaborado un marco teórico actualizado que sustenta la propuesta didáctica anteriormente expuesta. Esta propuesta se considera apta y lista para poner en marcha los centros educativos que deseen aplicarla. Asimismo, se les concede a los últimos la oportunidad de modificarla y adaptarla conforme a sus contextos educativos.

⁹ El juego contiene tres anagramas que no se han trabajado en la propuesta didáctica y no se deben evaluar: helicóptero, cohete y tractor.

A continuación, se efectúa una valoración de la consecución de los objetivos tanto generales como específicos planteados en este TFG, para continuar tratando las limitaciones que presenta el mismo, las perspectivas del TFG de cara a un futuro y las aportaciones a nivel personal.

El objetivo general del TFG “Desarrollar una propuesta didáctica innovadora utilizando metodologías activas que acerquen las ciencias sociales al aula de infantil”, se ha visto ampliamente cumplido, ya que la propuesta presentada utiliza como guía y base el trabajo por proyectos; una metodología activa que parte de los intereses de los/as estudiantes para iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje involucrándolos/as de una forma activa en el aprendizaje de la geografía. Asimismo, la propuesta didáctica incluye ideas y actividades innovadoras como la inclusión de tecnologías educativas al aula como Beebot, ChatterKid, Metademolab, Lumio o Kahoot entre otras aplicaciones. Esta innovación, convive con elementos de la enseñanza tradicional como pueden ser los cuentos, sin embargo, cobra un carácter nuevo al introducir la interdisciplinariedad entre asignaturas y contenidos que facilita la construcción de conocimiento en el alumnado.

Del mismo modo, los objetivos específicos planteados en el TFG también se han cumplido en mayor o menor grado. En primer lugar, a título personal, tras una larga investigación, se ha conocido la LOMLOE y con ella los contenidos relacionados con las ciencias sociales, los cuales, como se afirma a lo largo del trabajo, se consideran escasos para la importancia que cobran en el día a día de una persona adulta. En segundo lugar, se han buscado contenidos de geografía y se han adaptado a sus destinatarios de Educación Infantil 5 años de una manera correcta. En este proceso se ha empleado mucho tiempo, debiendo adaptar y a la vez contrastar los contenidos de ciencias sociales del Currículum. La forma de acercar esos contenidos, como se expone anteriormente, se ha basado en la combinación de aplicaciones y softwares educativos con métodos de enseñanza más tradicionales, con lo cual se cumple el objetivo de introducir las TIC en el aula. Asimismo, a nivel personal, se han conocido los diferentes softwares educativos, llegando a la conclusión de que existen muy pocos gratuitos de buena calidad, lo que puede limitar la introducción de las TIC en el aula por falta de presupuesto para softwares de calidad. Aun así, los presentados en esta propuesta son gratuitos y aptos para llevarlos al aula. Para finalizar, el último objetivo planteado que persigue la investigación sobre nuevas metodologías activas de enseñanza, también se ha cumplido, ya que la

metodología base es un trabajo por proyectos, metodología que hoy en día se puede considerar poco innovadora, sin embargo, con la introducción de un cuento como guía del proyecto o la inclusión de las TIC, se ha conseguido remodelar el concepto para hacerlo innovador.

Sin embargo, el TFG presenta una serie de limitaciones. En primer lugar, dada la extensión máxima de páginas permitida para su realización, se percibe como los países seleccionados no se trabajan en profundidad. Así de cara a aplicar la propuesta didáctica dentro de un aula, se recomienda crear más actividades de cada país de manera que al menos se trabajen durante dos sesiones. Sin embargo, pensando de cara a largo plazo lo ideal sería trabajar el proyecto a lo largo de un trimestre de tal forma que se trabaje cada país en profundidad durante una semana. De esta manera, el alumnado irá construyendo conocimiento poco a poco.

La segunda limitación que presenta el TFG se manifiesta de cara a la aplicación y puesta en marcha del contenido de este, ya que en esta ocasión no se ha podido aplicar directamente en el aula. Es por esto, que de cara a un futuro se propone poner en práctica el TFG analizando los puntos positivos y negativos del mismo. De esta manera, se podrá valorar la propuesta presentada analizando su utilidad y eficacia dentro del aula con la finalidad de registrar si se logran o no los objetivos planteados para la propuesta didáctica. Esto, además, permitiría realizar cambios para mejorarla y adaptarla a los destinatarios finales, de tal manera que fuera útil y generara un aprendizaje significativo en los mismos.

A nivel personal, este TFG ha permitido poner en práctica conocimientos adquiridos en las asignaturas de Aprendizaje de las ciencias sociales en Educación Infantil y Fundamentos de geografía y de historia en Educación Primaria, lo que resulta muy gratificante. En general, el trabajo y esfuerzo dedicado a la investigación y la elaboración de este TFG es satisfactorio, pues los resultados obtenidos alejan al alumnado y al profesorado de las metodologías tradicionales y los acercan a la innovación y la actualización educativas, asegurando así la educación de calidad exigida por la LOMLOE. Asimismo, se considera que la propuesta didáctica resultante es motivadora y despierta el interés del alumnado gracias a los principios metodológicos utilizados, de tal forma que este logre aprender contenidos de ciencias sociales de una manera significativa en la etapa de Educación Infantil.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Aguiar, M. V., y Cuesta, H. (2009). Importancia de trabajar las TIC en educación infantil a través de métodos como la webquest. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2009, (34), 81-94.
- Arroyo, M. J., Pinedo, R., y de la Iglesia, M. (2020). Coordinación docente e interdisciplinariedad para la adquisición de competencias en el Grado de Educación Primaria e Infantil: Percepciones de alumnado y profesorado. *Tendencias pedagógicas*, 35, 102-117.
- Benítez, A. (2008). El trabajo por proyectos en Educación Infantil. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*, 12, 1-12.
- Bermejo, B. (2014). *Los cuentos infantiles: un enfoque intercultural*. [TFG]. Universidad de Zaragoza.
- Bolten, J. (2016). Qué es competencia intercultural. Modelos teóricos y consecuencias de su aplicación práctica. En B. F. W. Springer (coord.). *La comunicación hispano-alemana: por qué no nos entendemos y cómo conseguirlo* (pp. 263-278). Reichenberger.
- Cervera, J. (1989). En torno a la literatura infantil. *Revista de filología y su didáctica*, 12, 157-168.
- Cuenca, J. M. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales en Educación Infantil. En Universidad de Jaén (Ed.), *Didáctica de las Ciencias Sociales, Currículo Escolar y Formación del Profesorado* (pp. 289-311). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Jaén.
- Cuento. (s.f.). En *www.rae.es*. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de <https://dle.rae.es/cuento#otras>.
- Cultura. (2001). En *www.rae.es*. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de <https://www.rae.es/drae2001/cultura>

- De Caso, A. M., Blanco, J., y Navas, G. (2012). Las tics en segundo ciclo de educación infantil. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 189-197.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022.
- De la Fuente, M. (2012). Aprendizaje por proyectos en Educación Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 19, 1-7.
- Domínguez, L. (2023). *Nosotros: profesores de literatura infantil*. [Diapositiva de PowerPoint]. Studium: Literatura infantil y la enseñanza de la literatura. https://studium22.usal.es/pluginfile.php/725897/mod_resource/content/0/Tema%202.pdf
- Educapeques. (9 de agosto de 2019). Juegos para enseñar ciencias sociales a los niños. *Portal de educación infantil y primaria: educapeques*. <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/ciencias-sociales.html>
- Hart, R. (1979). *Children's experience of place*. Irvington.
- Inarejos, J. A. (2017). *Guía docente para la enseñanza de la geografía y la historia en Educación Infantil*. Servicio de ediciones de la Universidad de Extremadura.
- Instituto Nacional de Estadística. (2023). *Indicadores de Migración Exterior*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=5842>
- Intercultural. (s.f.). En *www.rae.es*. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de <https://dle.rae.es/intercultural#Ra6Zgbj>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Marquès, P. (8 de junio de 2003). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. *Ardilla digital*. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TI>

- Martín, P. (2012). La importancia de la educación en valores en Infantil. *Revista Universitaria de Educación Infantil*, 1(12), 1-57.
- Mendioroz, A. y Rivero, P. (2022). Enfoques de la didáctica de ciencias sociales en magisterio de Educación Infantil en la universidad pública española. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 26(1), 349-369.
- Ochaita, E., y Martínez, J. A. H. (1989). Desarrollo y aprendizaje del conocimiento espacial: aportaciones para la enseñanza del espacio geográfico. *Boletín de la Asociación de Geógrafos españoles*, 8, 10-20.
- Piaget, J., Inhelder, B. y Szeminiska, A. (1948). *La géométrie spontanéé del' enfant*. P.U.F.
- Quintero, M.P. (2005). Érase una vez... un cuento. *Revista Digital de Investigación y Educación*, 16.
- Rael, I. (2009). Espacio Y Tiempo En Educación Infantil. *Revista Digital*, 15, 1-11.
- Rodríguez, A. M., Hinojo, F. J. y Reda, M. (2019). Diseño e implementación de una experiencia para trabajar la interculturalidad en Educación Infantil a través de realidad aumentada y códigos QR. *Educar*, 55 (1), 59-77.
- Sáez, J. (1999). *Cuentos pedagógicos, relatos educativos*. Diego Marín Librero.
- Sarceda, M. C., Seijas, S. M., Fernández, V. y Fouce, D. (2015). El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación teórica y práctica. *RELADEI. Revista latinoamericana de educación infantil*, 4 (3), 159-176.
- Sellés, V. (2019). *Interculturalidad como valor en las aulas de educación infantil*. [TFG]. Universitat Jaume I.

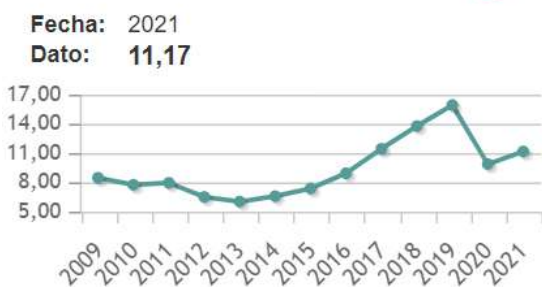
Valencia, A. M. (2018). *Como por medio del cuento se recrean los imaginarios para enseñar geografía*. [Trabajo de grado para optar al Título de Licenciado en Ciencias Sociales]. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

Verne, J. (1872). *La vuelta al mundo en 80 días*. Hetzel.

7. ANEXOS

Anexo 1

Total Nacional. Indicadores de migraciones. Tasa de Inmigración procedente del extranjero. Total. Todas las edades. Anual. Dato base. Total.



Fuente: Instituto Nacional de Estadística (2023).

Anexo 2

Cronograma de la propuesta didáctica

Sesión 1	Actividades 1, 2
Sesión 2	Actividades 3, 4 y 5
Sesión 3	Actividades 6 y 7
Sesión 4	Actividades 8 y 9
Sesión 5	Actividades 10 y 11
Sesión 6	Actividades 12 y 13
Sesión 7	Actividades 14 y 15
Sesión 8	Actividades 16 y 17
Sesión 9	Actividades 18 y 19
Sesión 10	Actividades 20 y 19.

Fuente: elaboración propia.

Anexo 3

Transcripción del vídeo del código QR número 1.

Buenos días, chicos y chicas. Me presento, soy Phileas Fogg, un señor inglés que dio la vuelta al mundo en 80 días hace ya más de 100 años. Os mando este mensaje porque tengo un problema que quizá vosotros podáis ayudar a resolver. El otro día comencé a pensar en los países que había visitado durante la vuelta al mundo y he olvidado cómo se llamaban. Además, como ha pasado tanto tiempo, me he olvidado leer y no sé si será posible que me ayudéis a recordar mi viaje leyendo este libro en el que está escrita mi famosa historia. ¿Os gustaría leerla y mandarme un mapa que me recuerde qué países visité? Esta noche pasaré a leer el mapa. Muchas gracias, chicos y chicas.

Código QR número 1:



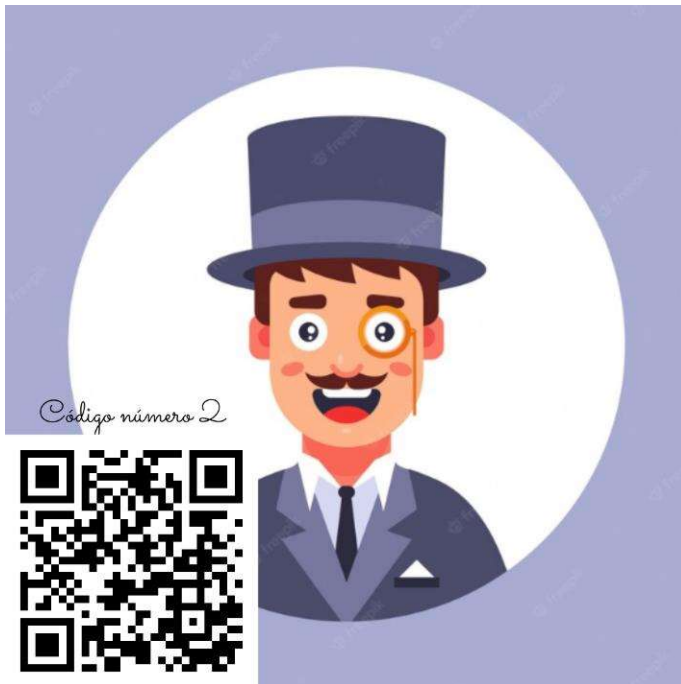
https://youtube.com/shorts/yv6Wzyyy_8Y?feature=share

Transcripción del vídeo del código QR número 2.

Hola de nuevo chicos/as. Anoche estuve viendo el mapa que realizasteis y ¡menos mal! Ya recuerdo el nombre de todos los países que visité. Sin embargo... en algunos de ellos he olvidado a las personas que vivían allí, sus comidas, sus vestimentas, sus monumentos...

Anoche apunté y metí en un sobre los lugares que visité para que me podáis ayudar a redescubrirlos de nuevo, pero... llegó una ráfaga de aire y se han perdido todos los sobres por vuestro patio. ¿Podéis buscarlos por mí y ubicarlos en nuestro mapamundi?

Código QR número 2.

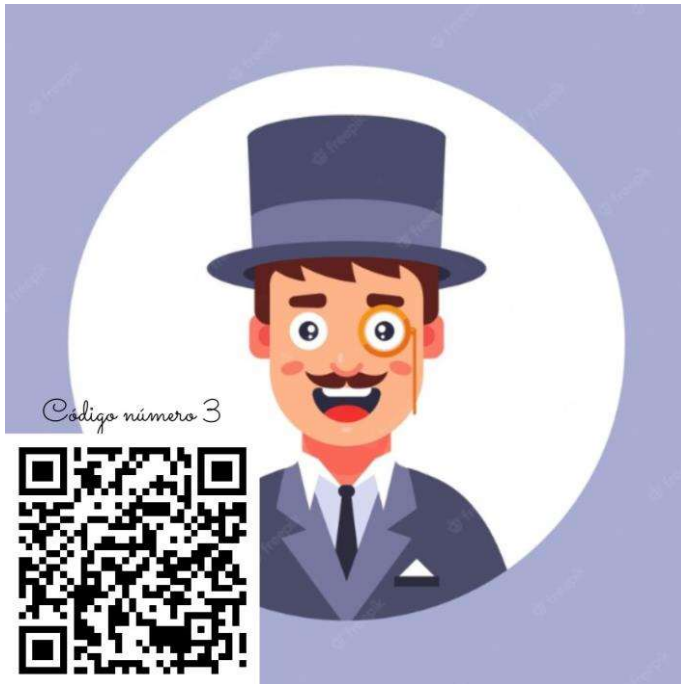


<https://youtube.com/shorts/P4MBKoVSThs>

Transcripción del vídeo del código QR número 3.

¡Genial! Ya sabemos que países vamos a visitar Reino Unido, Egipto, India, China, Japón y Estados Unidos ahora solo nos queda averiguar... ¡el medio de transporte que tomar!

Código QR número 3.

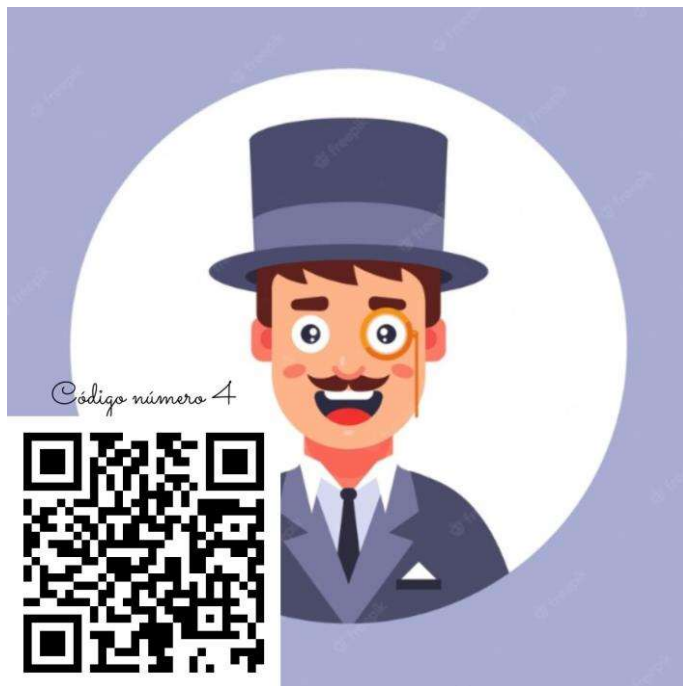


<https://youtube.com/shorts/KGubul8jiCA?feature=share>

Transcripción del vídeo del código QR número 4

Ahora que ya sabemos cómo viajar... ¡necesitamos un pasaporte! Este será la llave para que nos identifiquen y poder entrar en cada país. En esta caja encontraréis pasaportes que debéis sellar a vuestro paso por los países, pero...primero debéis dibujaros.

Código QR número 4.



<https://youtube.com/shorts/nzzy5eaPOYs>

Transcripción del vídeo del código QR número 5.

¡Me encanta como han quedado vuestros pasaportes! Ya estamos listos para viajar a la ciudad de Londres en Reino Unido, no os olvidéis de traer una maleta para guardar recuerdos de cada país.

Código QR número 5.



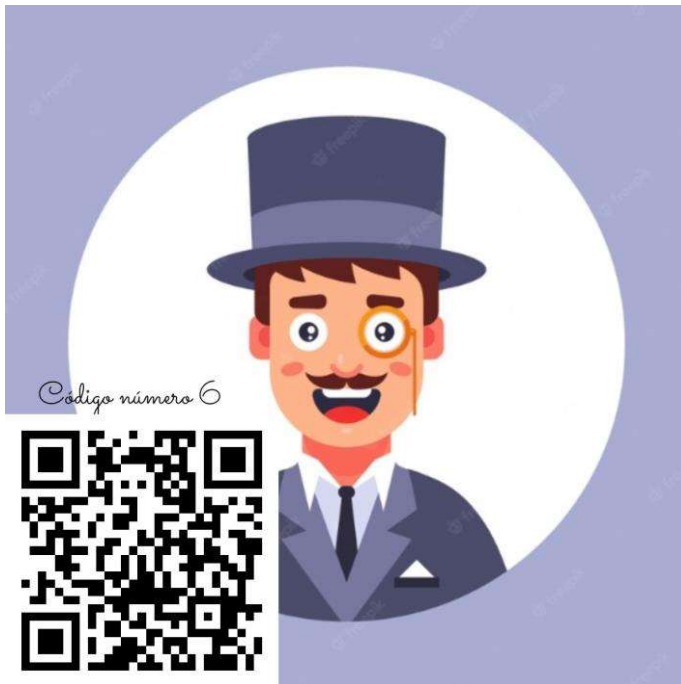
<https://youtube.com/shorts/0ca70PnS8iE?feature=share>

Transcripción del vídeo del código QR número 6.

Good morning guys! Ya he visto que habéis llegado a Londres en avión. ¿Qué tal ha ido el viaje? Londres es la ciudad en la que vivo, de ella solo recuerdo que está en Reino Unido y que la bandera de este país tiene la forma que la que os he dejado en mi caja. ¿Podéis buscar en internet cuáles son sus colores?

Cuando terminéis he dejado un mapa con algunos monumentos que podéis visitar y algunos restaurantes para comer la comida tradicional de Londres. Mi amigo Beebot os enseñará la ciudad encantado.

Código QR número 6.



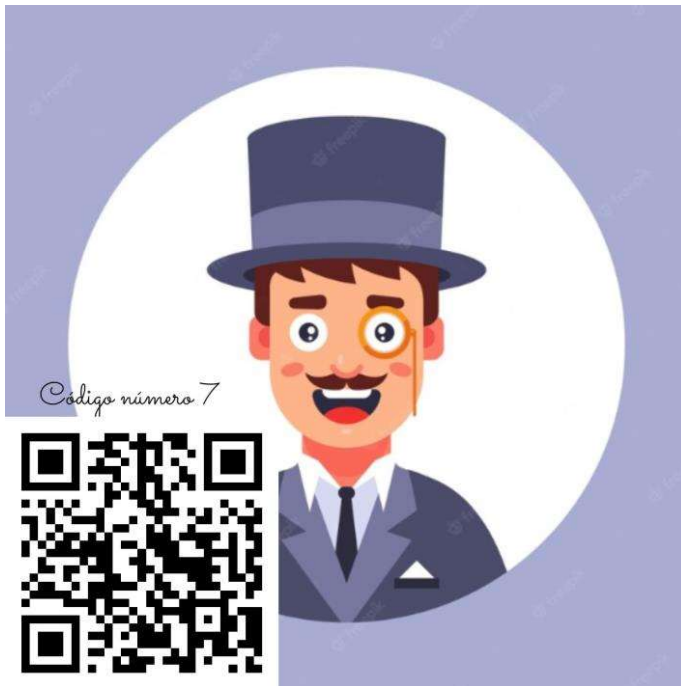
<https://youtube.com/shorts/uRy5nv947ms>

Transcripción del vídeo del código QR número 7.

¡Salam!, ¿Cómo habéis llegado a Egipto? ¿Os podéis creer que otra vez he olvidado la bandera del país? Seguro que podéis ayudarme a recordarla de nuevo.

Como leísteis en mi historia, un detective me estaba persiguiendo, y hemos tenido la mala suerte de que nos ha robado un manuscrito que necesitamos para continuar el viaje. Por suerte, tenemos un mapa que indica donde lo ha escondido. ¿Queréis encontrarlo para continuar?

Código QR número 7.



https://youtube.com/shorts/TaQHHzH_yDg

Transcripción del vídeo del código QR número 8.

नमस्ते (Namaste), chicos y chicas como ya habréis podido comprobar... sí, no recuerdo nada de India, ni la bandera, ni su capital... nada de nada. Seguro que podéis recordármelo tan bien como hicisteis ayer. Recordad que yo escucho todo lo que aprendéis a través del micrófono de la pizarra digital.

India, si os acordáis, es el país en el que rescaté a Aouda, por eso, la he preguntado que me podía contar sobre la India y me ha mandado un vídeo para que aprendáis más sobre su país y su cultura, está guardado en el código de la caja. Además, me ha mandado henna para que podáis haceros tatuajes y bindis para que os los coloquéis en la frente.

Código QR número 8.



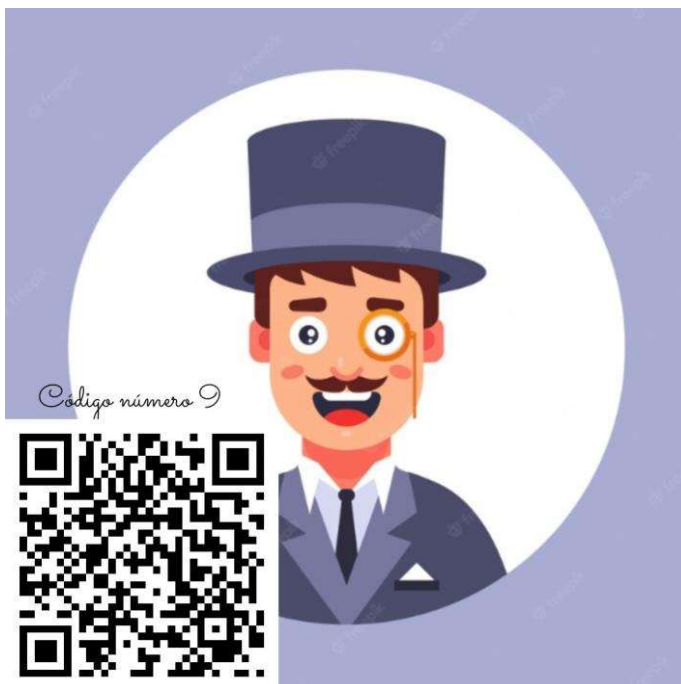
<https://youtube.com/shorts/UbUAq3yv4LY>

Transcripción del vídeo del código QR número 9.

你好 (Ni hao), nuestra aventura cada vez está más cerca de terminar. Hoy acabamos de llegar a China tras un largo viaje en (poner nombre del transporte seleccionado para viajar), como siempre tenéis que recordarme cosas sobre este país.

Hoy os traigo una sorpresa. Mi amigo/a ha venido a visitarnos, él/ella es chino/a y viene a hablarnos de su país y de su cultura. ¡Qué ganas de escucharle y recordarlo todo! Además, he oído que vamos a preparar un banquete con comida china mmm. ¿Queréis que empiece ya?

Código QR número 9.



https://youtube.com/shorts/asICYW64_Rk?feature=share

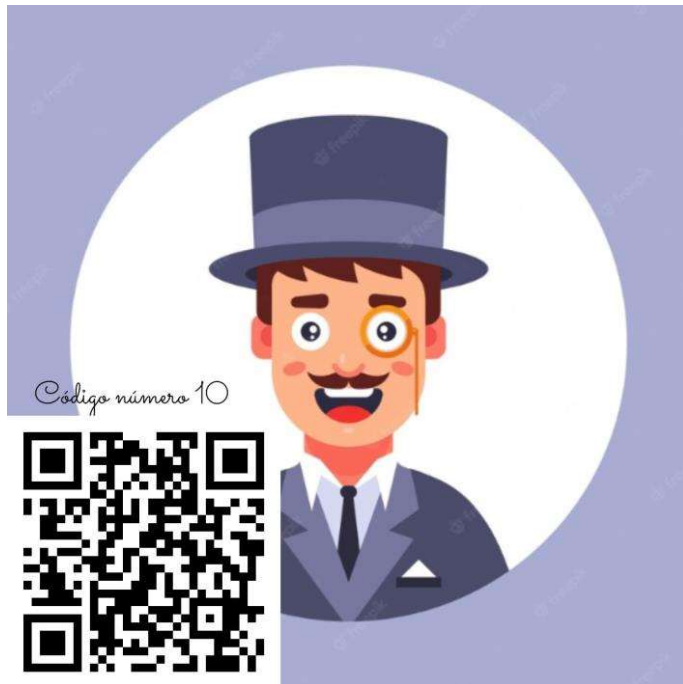
Transcripción del vídeo del código QR número 10.

こんにちは (Kon'nichiwa). Por fin hemos llegado a Japón, pero antes de hablar de él quiero preguntaros ¿Os gustó el arroz tres delicias de china? (Pausa) ¡Me alegro un montón!

Como ya os imaginaréis tenéis que recordarme la bandera y la ubicación del país porque estoy muy perdido. Pero... tengo buenas noticias, recuerdo que en Yokohama comí una comida deliciosa de la que no recuerdo el nombre y me hicieron figuritas de papel. ¿Me podéis hacer una?

Ahh y se me olvidaba, ¡tened cuidado con los mimos que andan sueltos por la ciudad de Yokohama!

Código QR número 10.



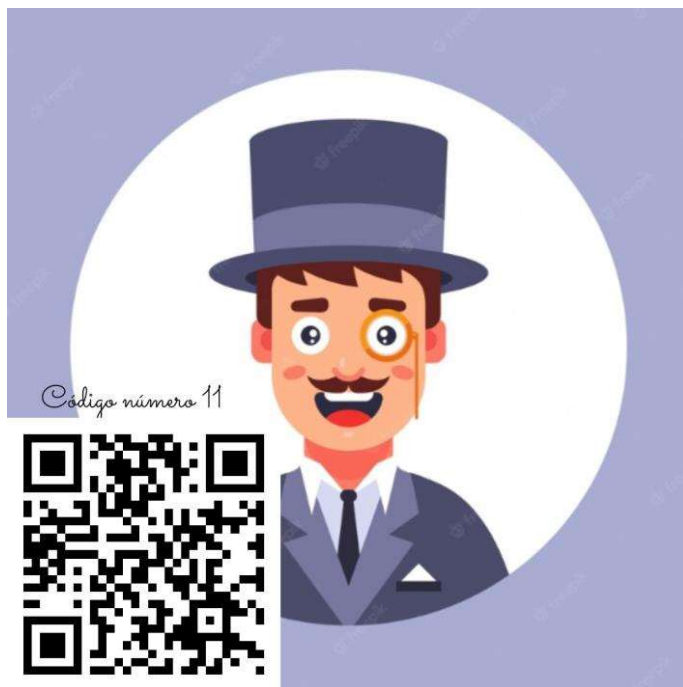
<https://youtube.com/shorts/IyowPz3HxgA>

Transcripción del vídeo del código QR número 11.

Hello! Por fin hemos llegado a la última parada, la ciudad de Nueva York, que se encuentra en Estados Unidos. Como podréis imaginar, he olvidado completamente la bandera de este país, por lo que en la caja he dejado varias banderas para que me recordéis su color.

He conseguido que un amigo me mande un mapa de Nueva York, pero está incompleto. En la mesa os he dejado las carreteras de la ciudad, de modo que vosotros debéis investigar qué monumentos y lugares importantes faltan y colocarlos en su lugar. Para ayudaros he buscado un vídeo que podéis encontrar en el código QR en el que pone Nueva York dentro de vuestros sobres. ¡Espero que podáis ayudarme!

Código QR número 11.



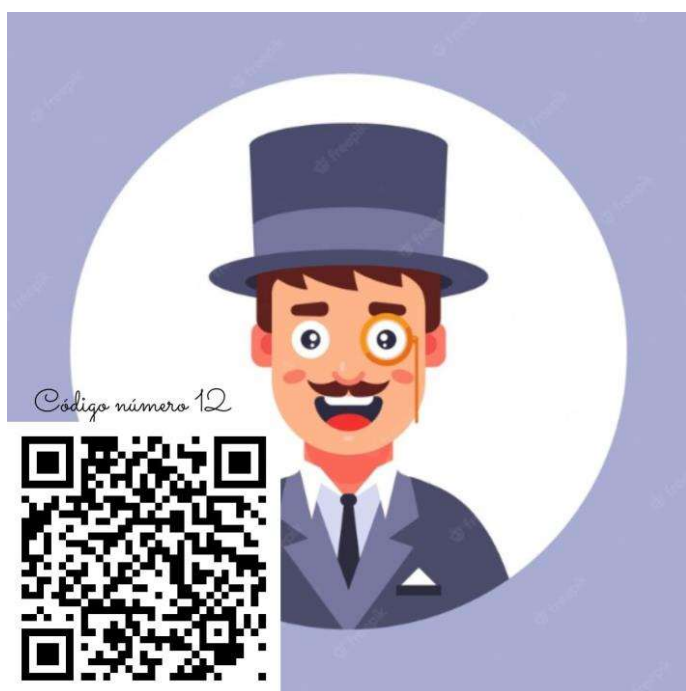
<https://youtu.be/Kmo8Wtlm-Zo>

Transcripción del vídeo del código QR número 12.

¡Guau! Qué rápido hemos dado la vuelta al mundo, muchas gracias por recordarme todo lo que había olvidado, sois los mejores. ¿Alguien recuerda los países por los que hemos viajado?

Primero hemos ido a... (pausa para que conteste el alumnado), después a (pausa para que conteste el alumnado), a continuación, a (pausa para que conteste el alumnado), seguidamente a (pausa para que conteste el alumnado), después a (pausa para que conteste el alumnado) y por último a (pausa para que conteste el alumnado). ¡Genial! ¡Recordáis todos los países! Pero... ¿y sus banderas, capitales y continentes en los que se encuentran? ¡Vamos a comprobarlo!

Código QR número 12.



<https://youtube.com/shorts/A08DRNsXMcc?feature=share>

Transcripción del vídeo del código QR número 13.

Ayer pude comprobar que conocéis a la perfección todos los países, pero... ¿os acordáis de todos los medios de transporte que hemos utilizado? ¡Vamos a comprobarlo!

¿En qué medio de transporte viajamos de España a Reino Unido? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

¿En qué medio de transporte viajamos de Reino Unido a Egipto? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

¿En qué medio de transporte viajamos de Egipto a la India? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

¿En qué medio de transporte viajamos de la India a China? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

¿En qué medio de transporte viajamos de China a Japón? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

¿En qué medio de transporte viajamos de Japón a Estados Unidos? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

¿En qué medio de transporte viajamos de Estados Unidos a España de nuevo? (Pausa para que conteste el alumnado). ¿Es un transporte colectivo o individual? (Pausa para que

conteste el alumnado). ¿El transporte es terrestre, marítimo o aéreo? (Pausa para que conteste el alumnado).

Vamos a comprobar con vuestras tablets si sabéis escribir estos medios de transporte...

Código QR número 13.

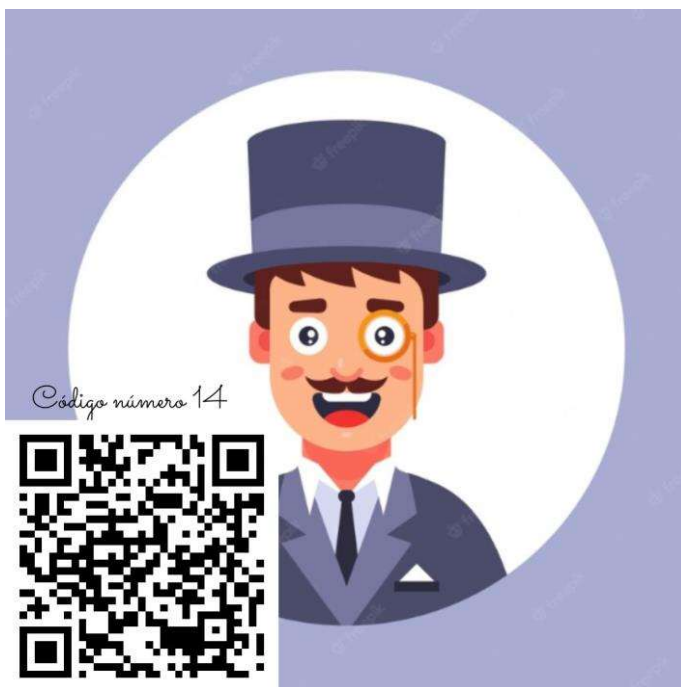


https://youtu.be/fzcQm6_2Ev8

Transcripción del vídeo del código QR número 14.

Chicos y chicas, he de reconocer que ha sido un viaje espectacular y me lo he pasado genial. ¿Os ha gustado a vosotros? Muchísimas gracias por recordarme la aventura que viví en tiempos pasados, habéis sido unos grandes acompañantes. Os pido por favor, que llevéis vuestras maletas de viaje a casa y mostréis a vuestras familias todas nuestras aventuras juntos. ¡Hasta la vista!

Código QR número 14.



<https://youtube.com/shorts/OxIBu03Ufu0?feature=share>

Fuente: elaboración propia.

Anexo 4

Mapamundi para imprimir en tamaño A2.



Fuente: <https://www.pequeocio.com/mapamundi/>

Anexo 5

Ejemplos de preguntas sobre la lectura del cuento *La vuelta al mundo en 80 días* de la colección “ya leo a” de la Editorial Alma.

- ¿Cómo era Phileas Fogg?
- ¿Por qué despidió a su criado?
- ¿Cómo se llama su nuevo criado?
- ¿Contra quién apostó dar la vuelta al mundo?
- ¿Conseguirá Phileas Fogg dar la vuelta al mundo en 80 días? ¿Qué pensáis?
- ¿Quién persigue a Phileas Fogg? ¿Por qué lo persigue? ¿Creéis que es un ladrón de verdad?
- ¿Qué medios de transporte utiliza Phileas Fogg para viajar?
- ¿En qué lugar salva a Aouda? ¿De qué pensáis que la salva?
- ¿En qué lugar se pierde Passepartout?

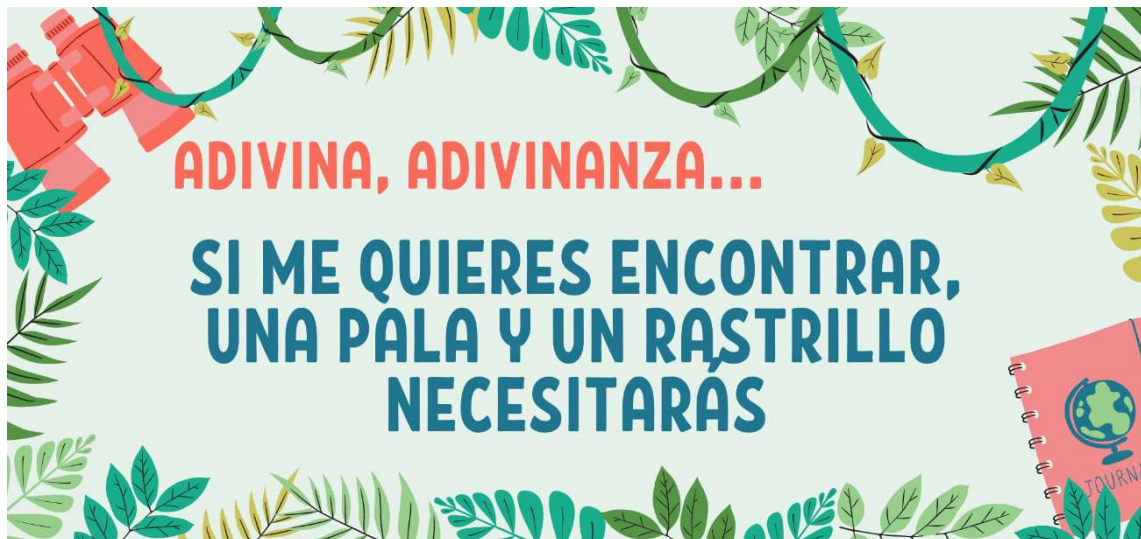
- *Tras perderse, ¿en qué lugar trabaja Passepartout?*
- *¿Consigue Phileas Fogg ganar la apuesta de dar la vuelta al mundo en 80 días?*

Anexo 6

Adivinanzas para buscar los países escondidos.



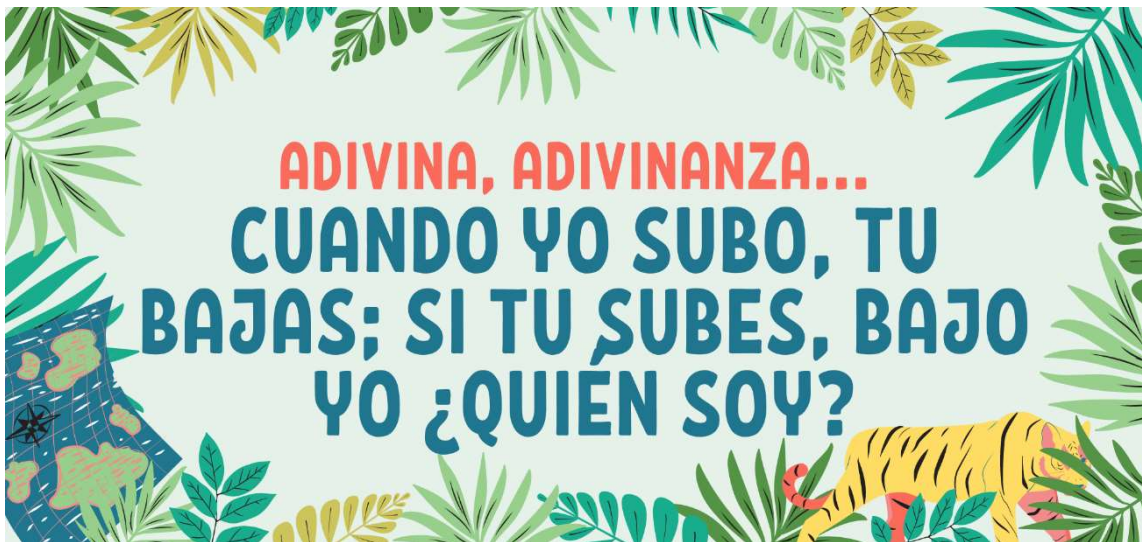
Solución: el tobogán.



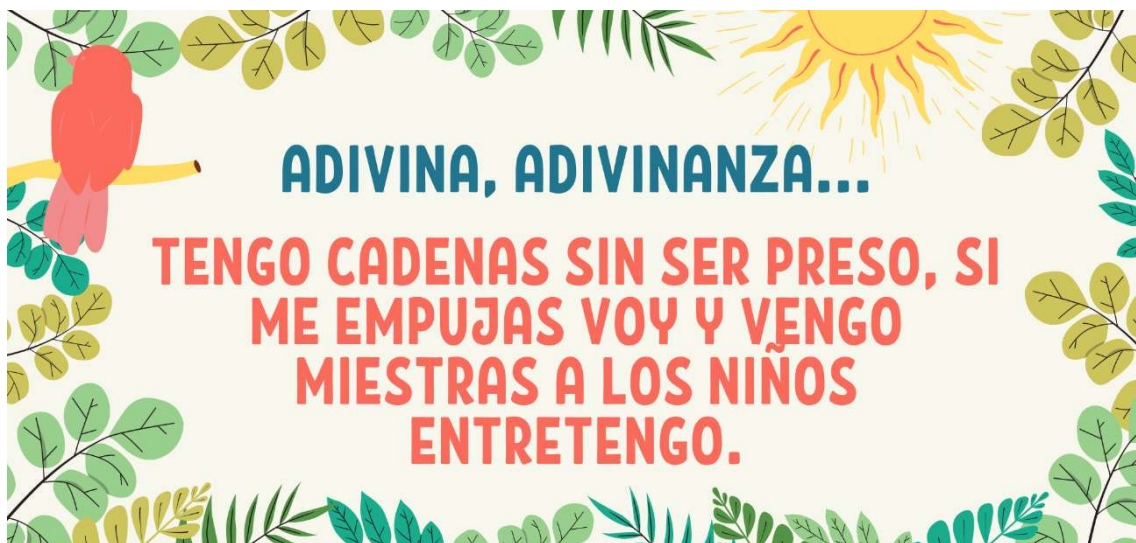
Solución: el arenero.



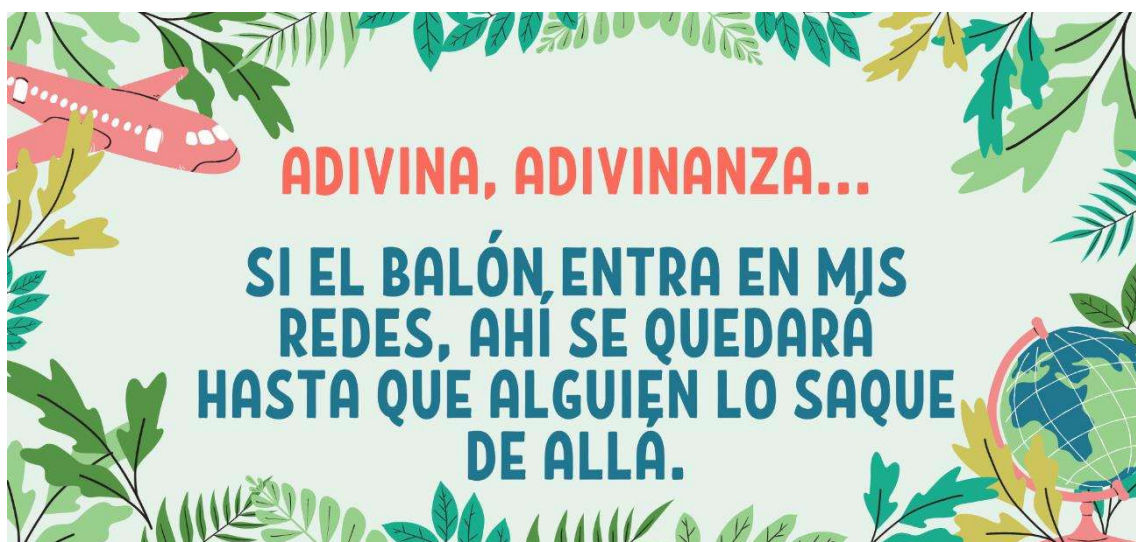
Solución: árbol.



Solución: el balancín.



Solución: el columpio.



Solución: la portería.

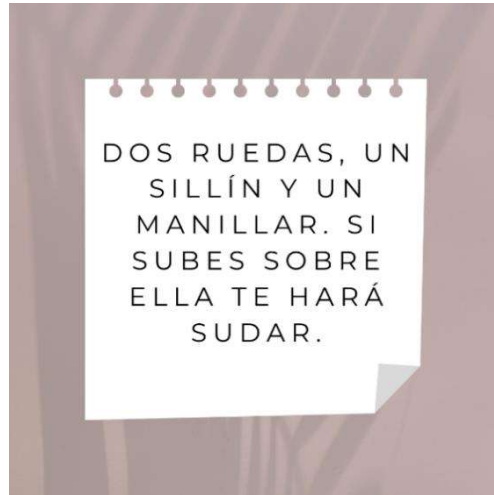
Fuente: elaboración propia.

Anexo 7

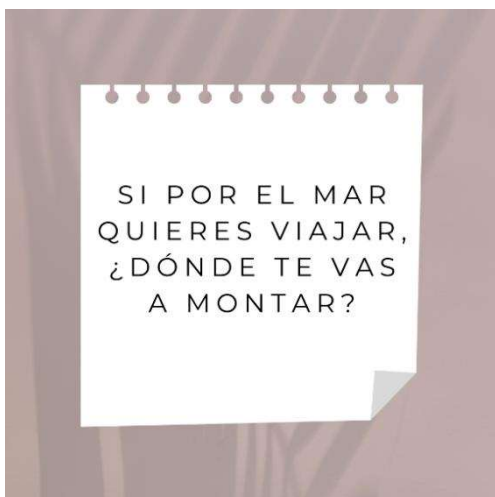
Adivinanzas para unir a la cartulina con botellas.



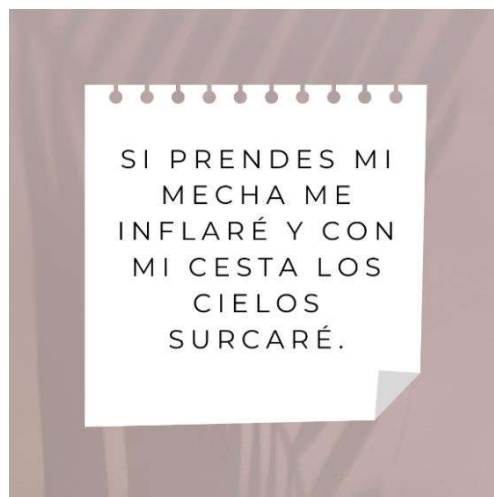
Solución: el tren.



Solución: la bicicleta.



Solución: el barco.



Solución: el globo aerostático.

TENGO SEIS
RUEDAS Y A
VECES MÁS,
PARA LLEVAR LA
CARGA DONDE
DEBA LLEGAR.

Solución: el camión.

SOY UN
VEHÍCULO
ALARGADO, QUE
RECOGE A
PERSONAS Y
POR LA
CARRETERA LAS
LLEVA A TODOS
LADOS

Solución: el autobús.

VEHÍCULO SOY Y
HAGO MUCHO
RUIDO, PERO
SOLO DOS
PERSONAS
PUEDE VIAJAR
CONMIGO.

Solución: la moto.

TIENE FAMOSA
MEMORIA,
GRAN TAMAÑO Y
DURA PIEL,
Y LA NARIZ MÁS
GRANDOTA
QUE EN EL
MUNDO PUEDA
HABER

Solución: el elefante.

TIENE ALAS Y NO
ES UN
PÁJAROVUELA
POR EL AIRE Y
NOSOTROS NO LO
TOCAMOS

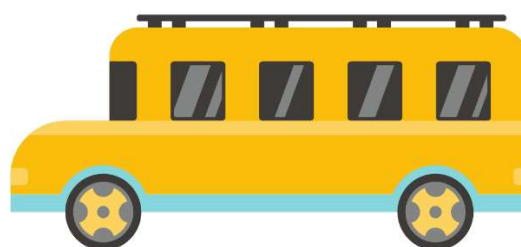
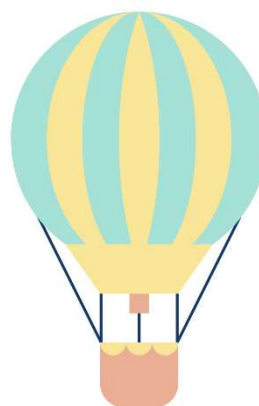
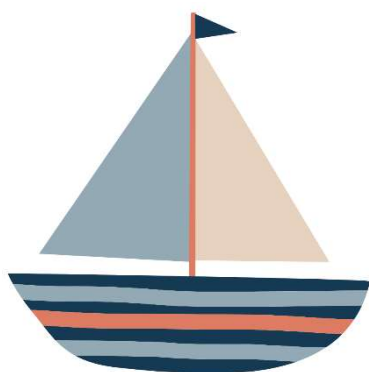
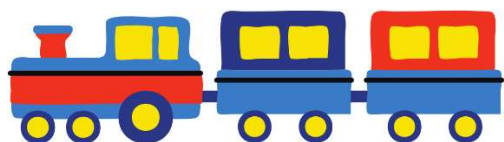
Solución: el avión.

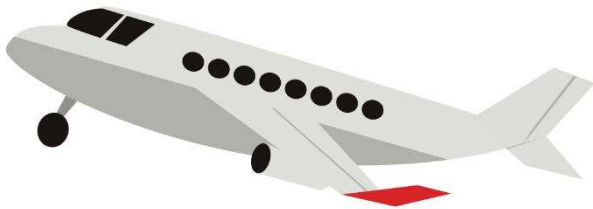
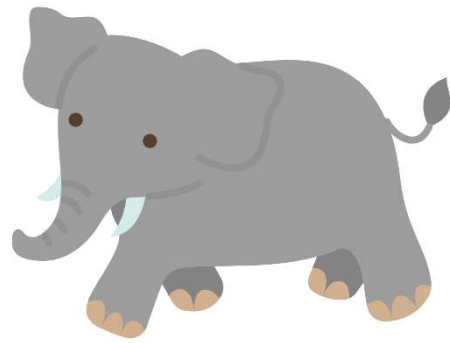
EN MI VIAJA LA
FAMILIA Y EL
EQUIPAJE Y
PASO LAS
NOCHES EN EL
GARAJE. ¿QUIÉN
SOY?

Solución: el coche.

Fuente: elaboración propia.

Dibujos de medios de transporte.





Fuente: elaboración propia.

Tarjetas de medios de transporte.

AVIÓN

TREN

BICICLETA

BARCO

CAMIÓN

AUTOBÚS

MOTO

ELEFANTE

**GLOBO
AEROSTÁTICO**

COCHE

Fuente: elaboración propia.

Ficha de para plastificar de los medios de transporte.

Nombre: _____

Completa los nombres de los medios de transporte con vocales ayudandote de las tarjetas.

_V__N **C_CH_**
TR_N

B_C_CL_T_

B_RC_

C_M__N

__T_B_S

M_T_

_L_F_NT_

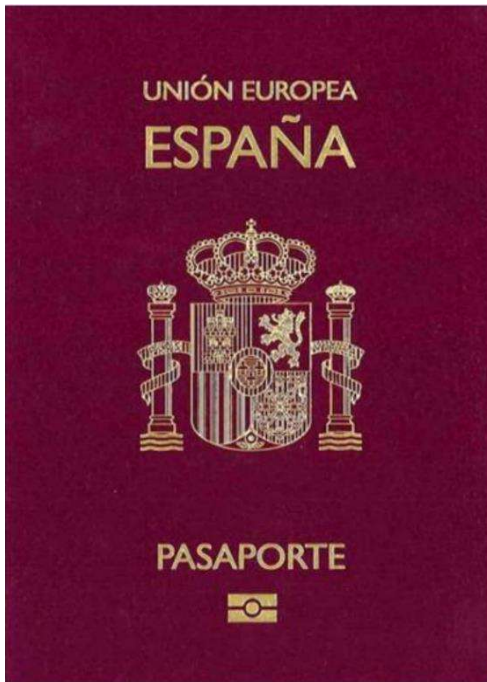
GL_B_ **__R_ST_T_C_**

Fuente: elaboración propia.

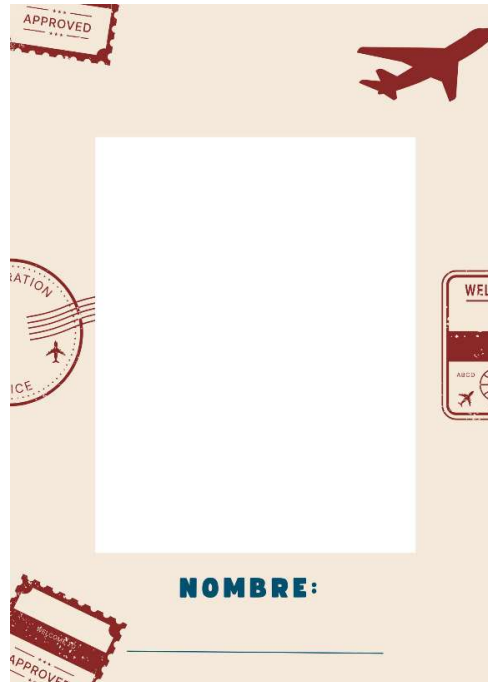
Anexo 8

Pasaporte.

Portada



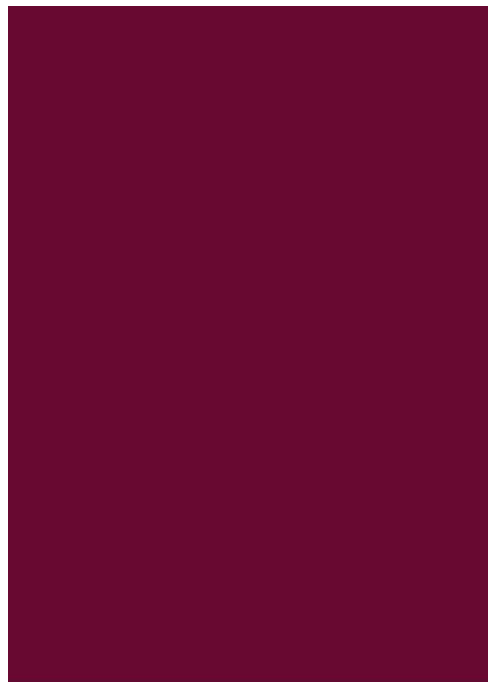
Página número 1



Páginas número 2,3,4,5,6 y 7



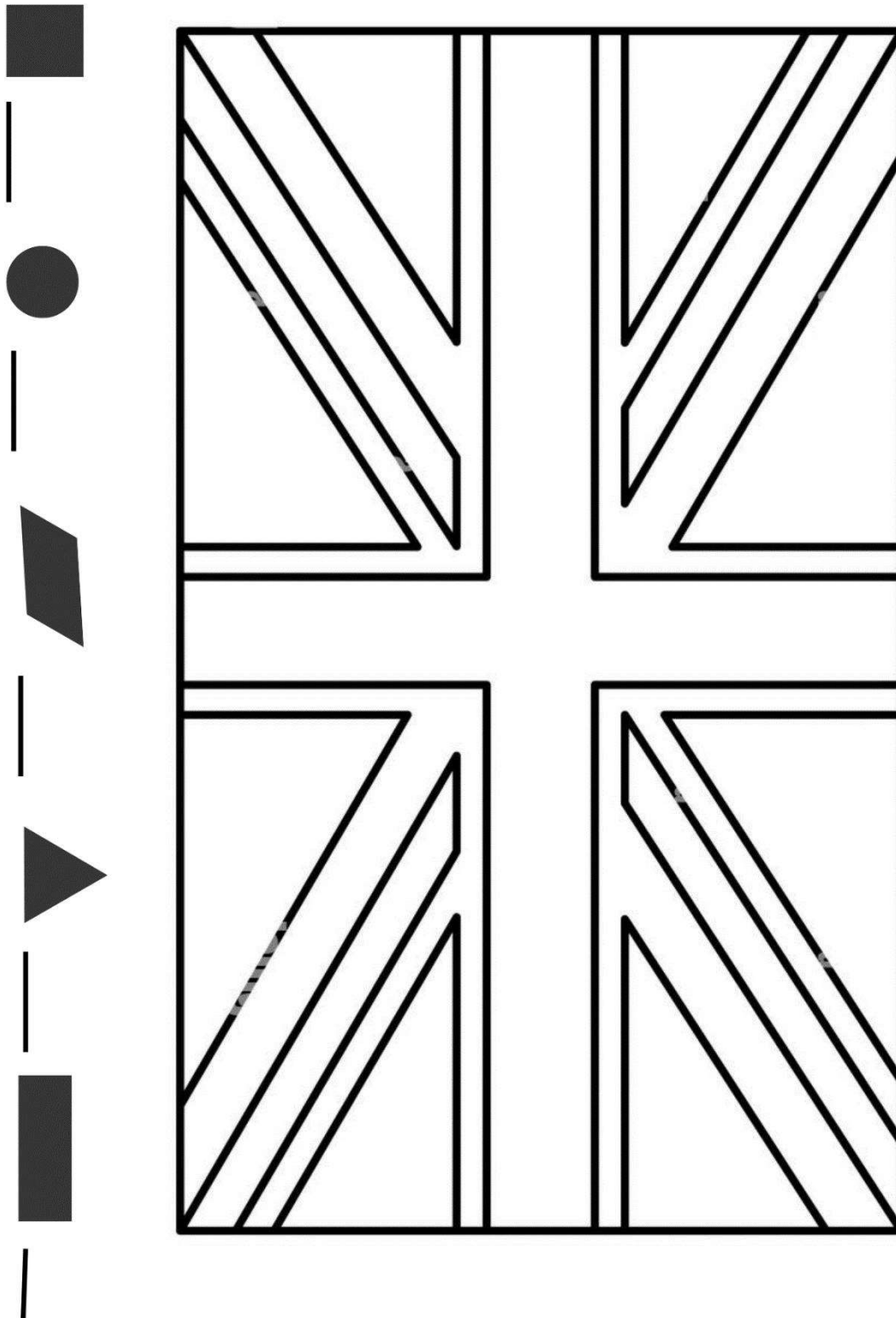
Contraportada

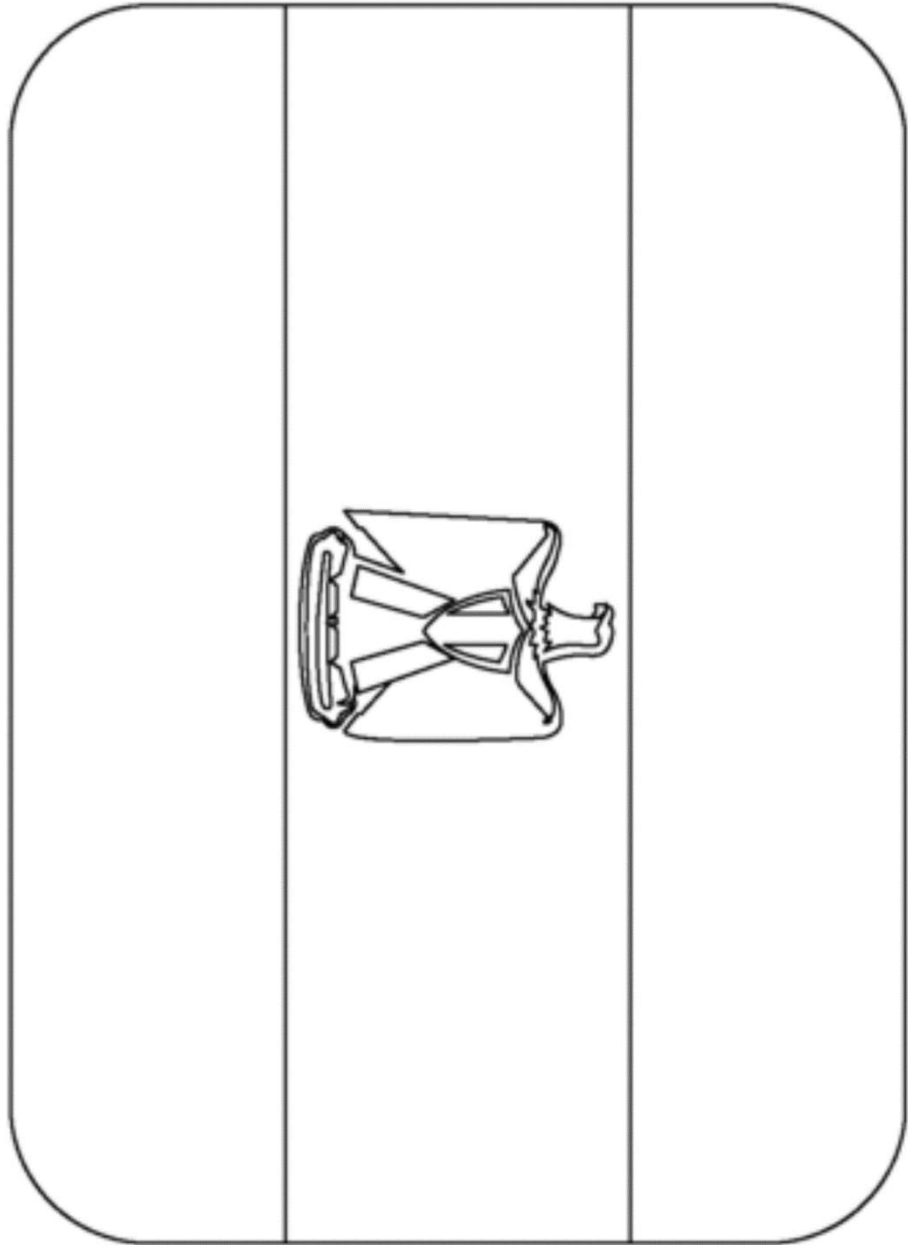


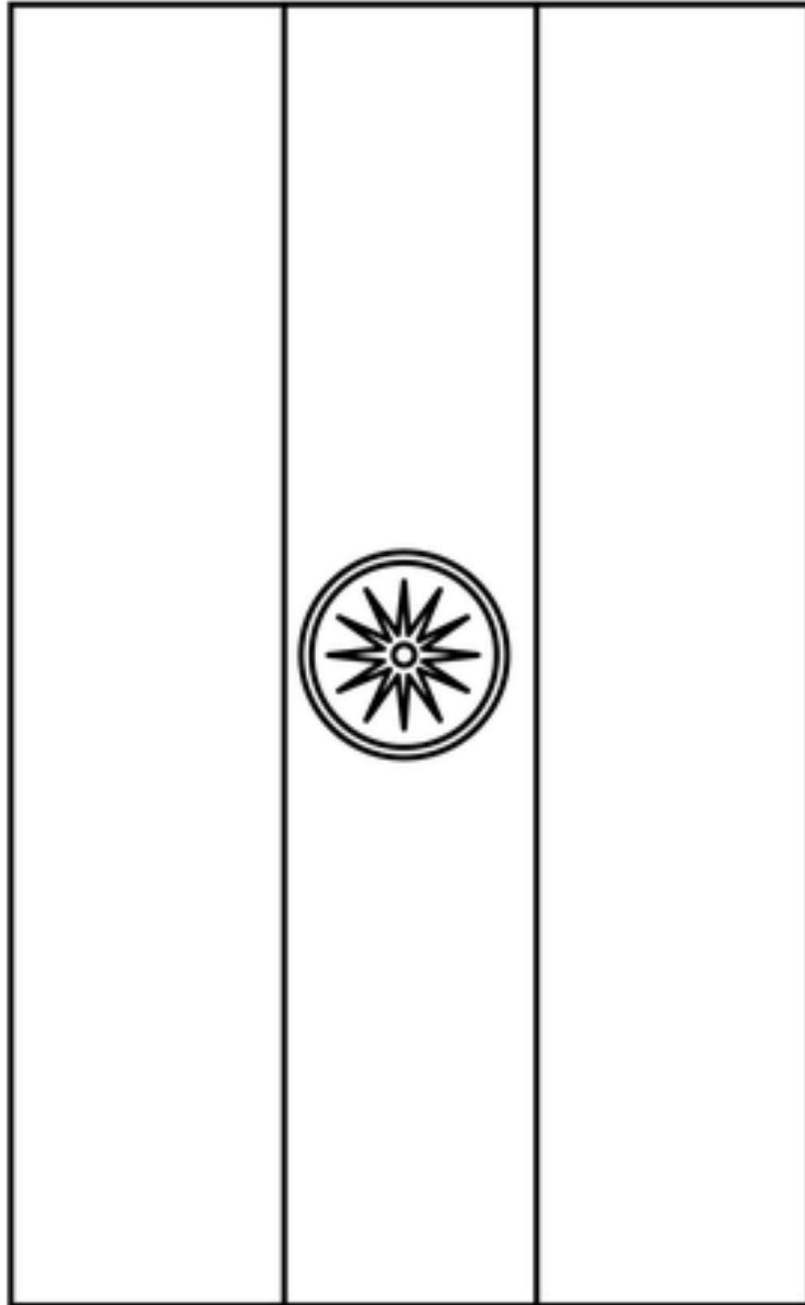
Fuente: elaboración propia.

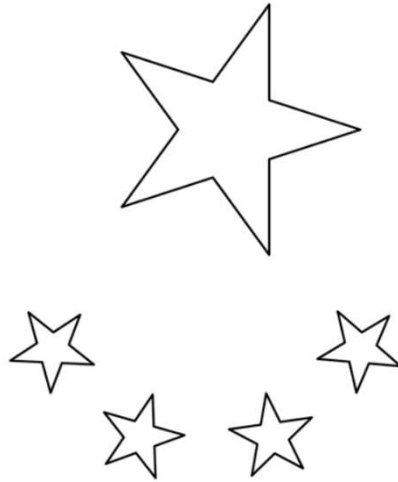
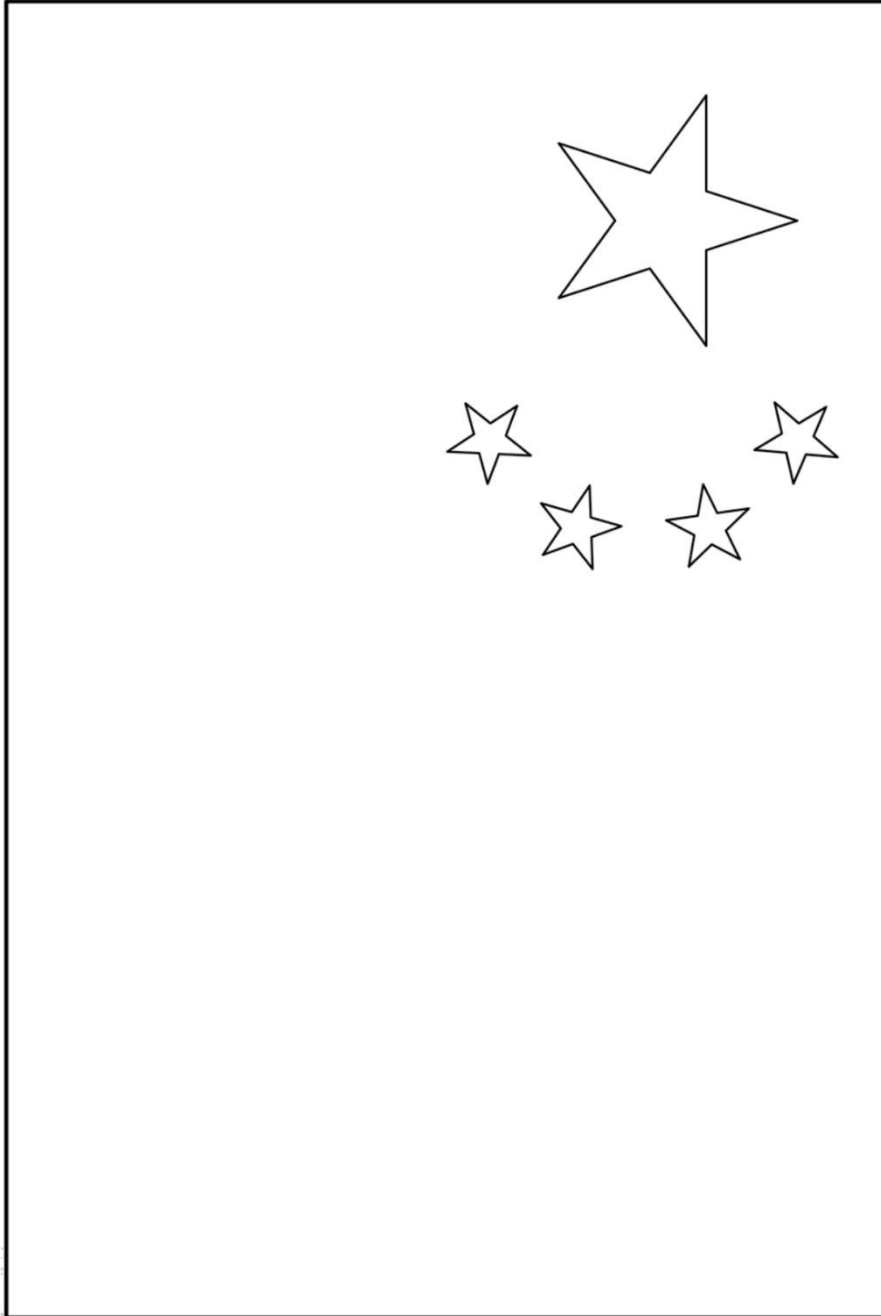
Anexo 9

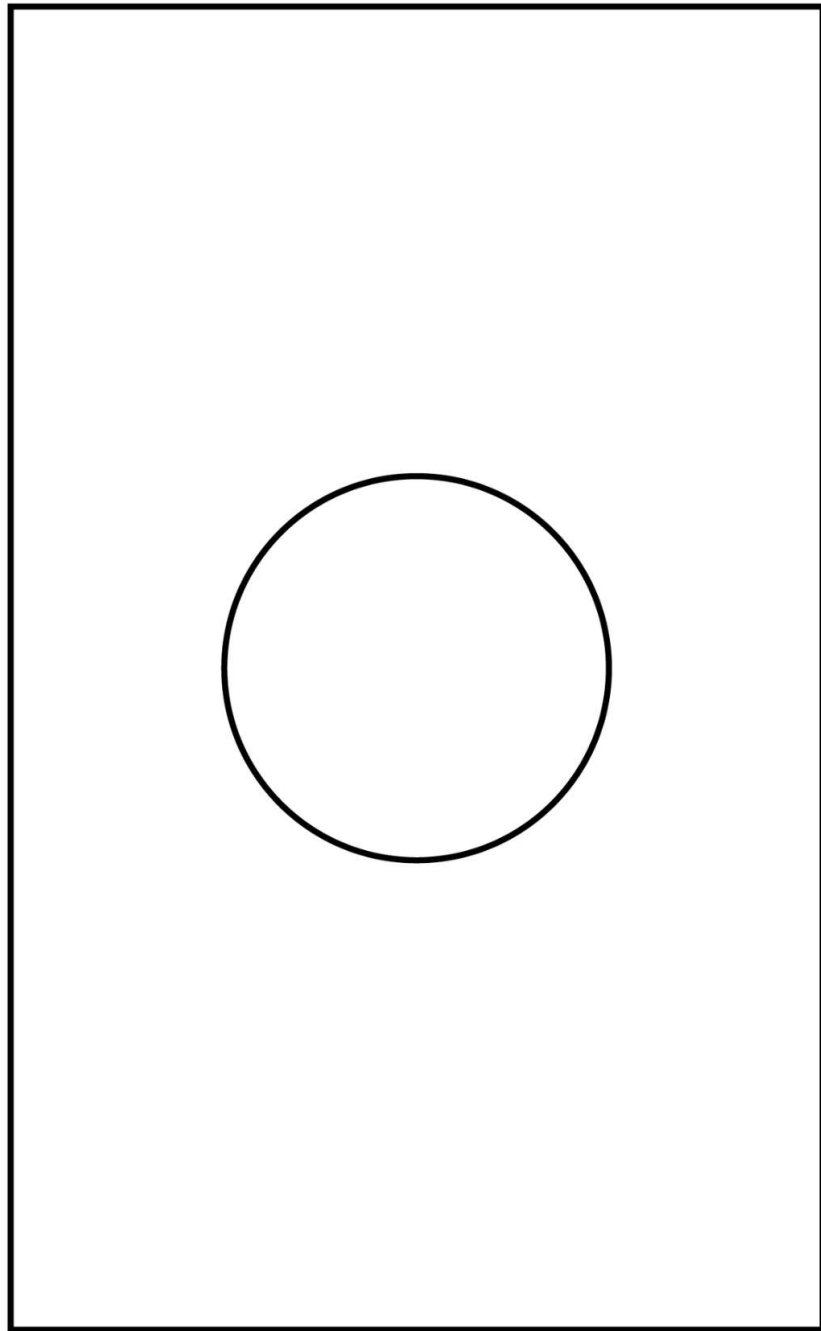
Banderas de cada país con figuras geométricas para identificar.

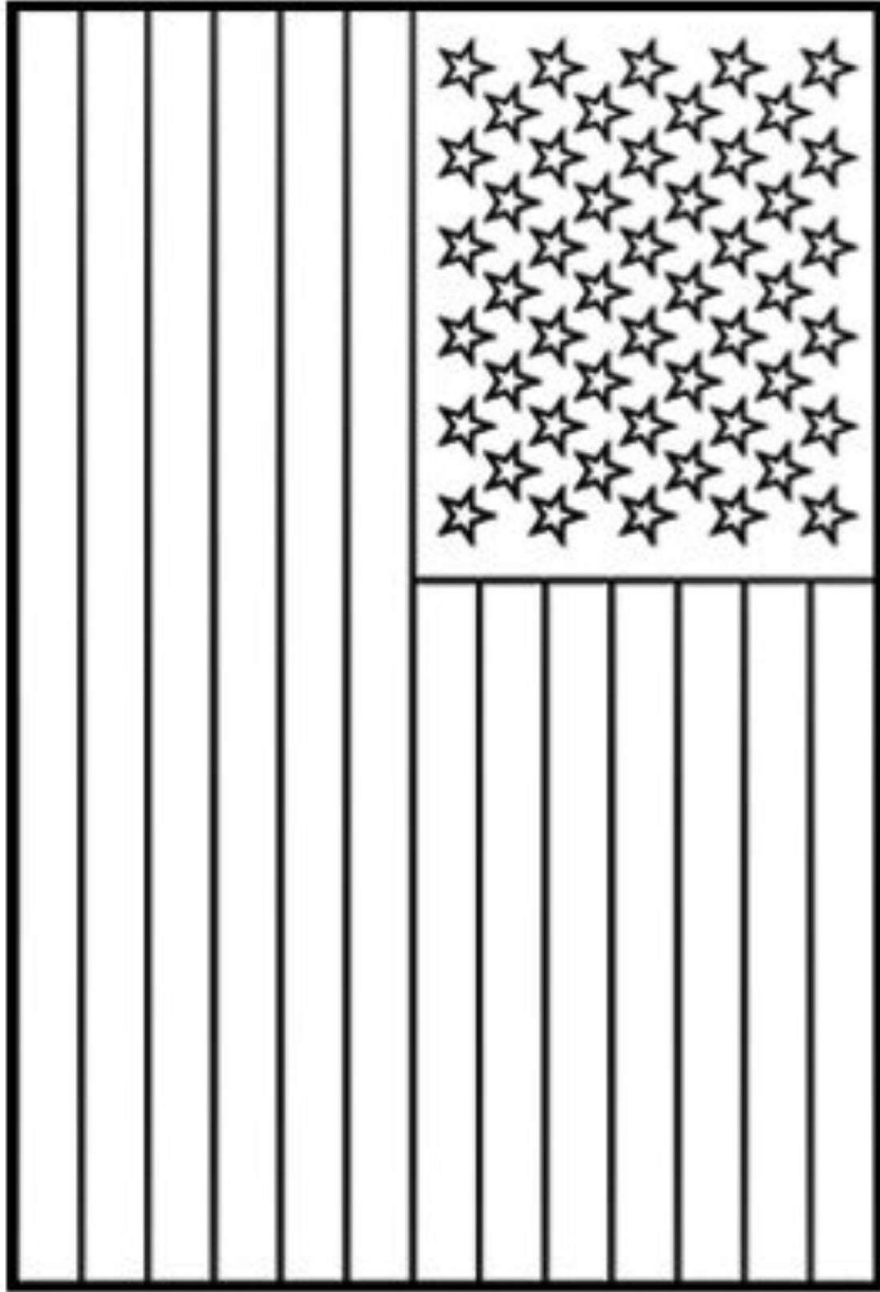












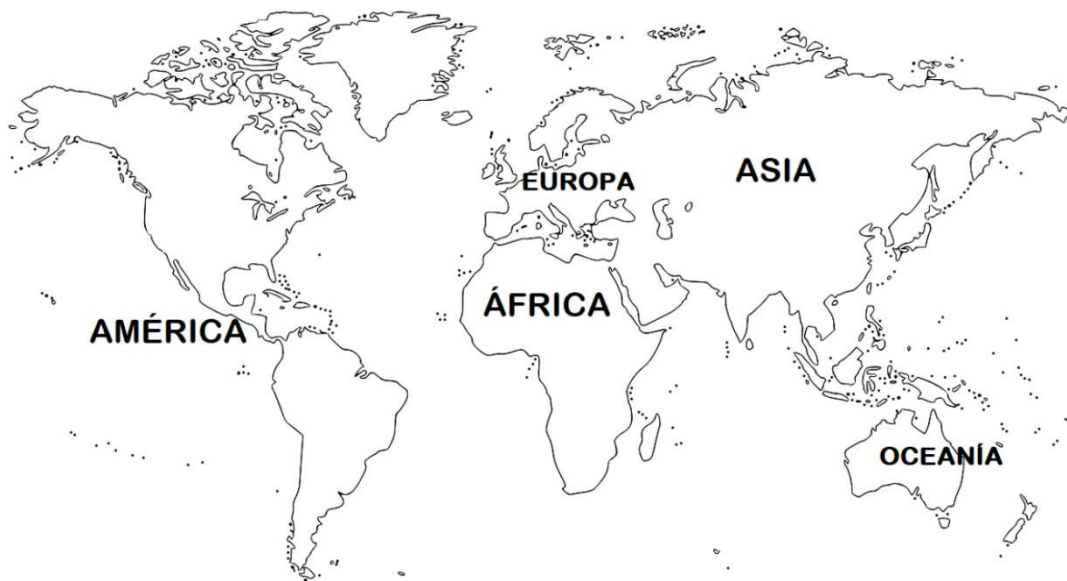
Parte posterior de las banderas.

NOMBRE: _____

PAÍS: _____

CAPITAL: _____

CONTINENTE:



Fuente: elaboración propia.

Anexo 10

Lugares emblemáticos de Londres y restaurantes de comida típica británica para colocar en la alfombra de ciudad de Beebot.





TOWER BRIDGE





BUCKHIMHAM PALACE

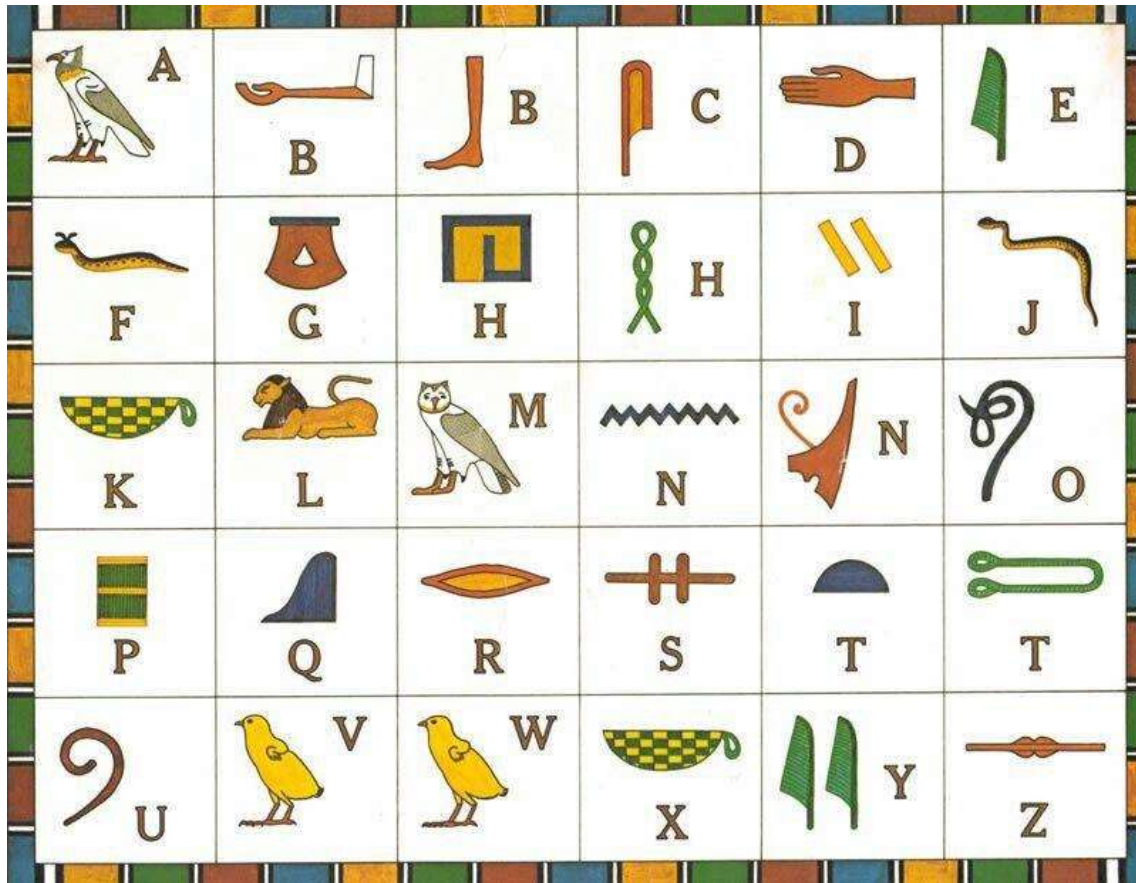




Fuente: elaboración propia.

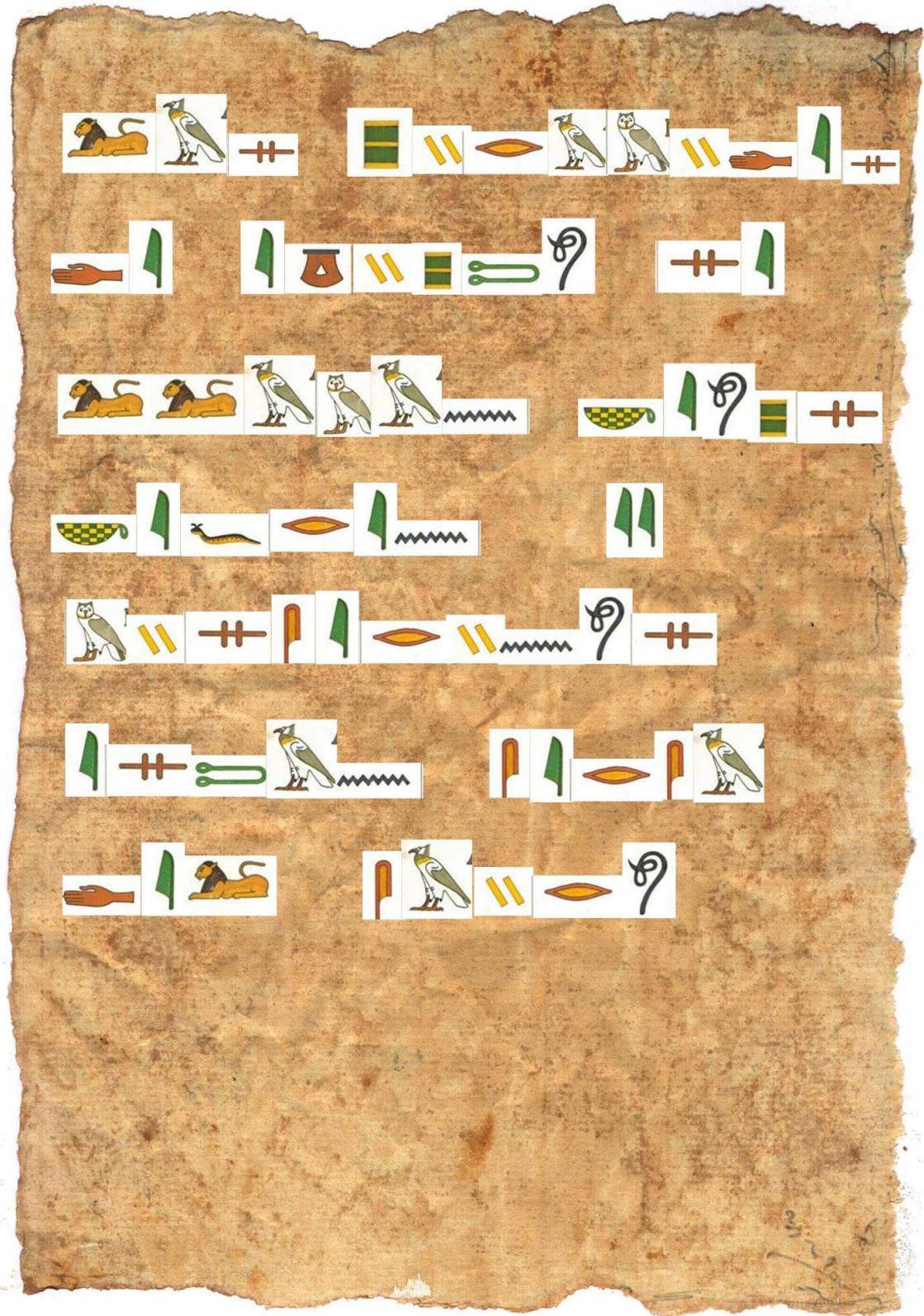
Anexo 11

Abecedario egipcio.



Fuente: Pinterest.

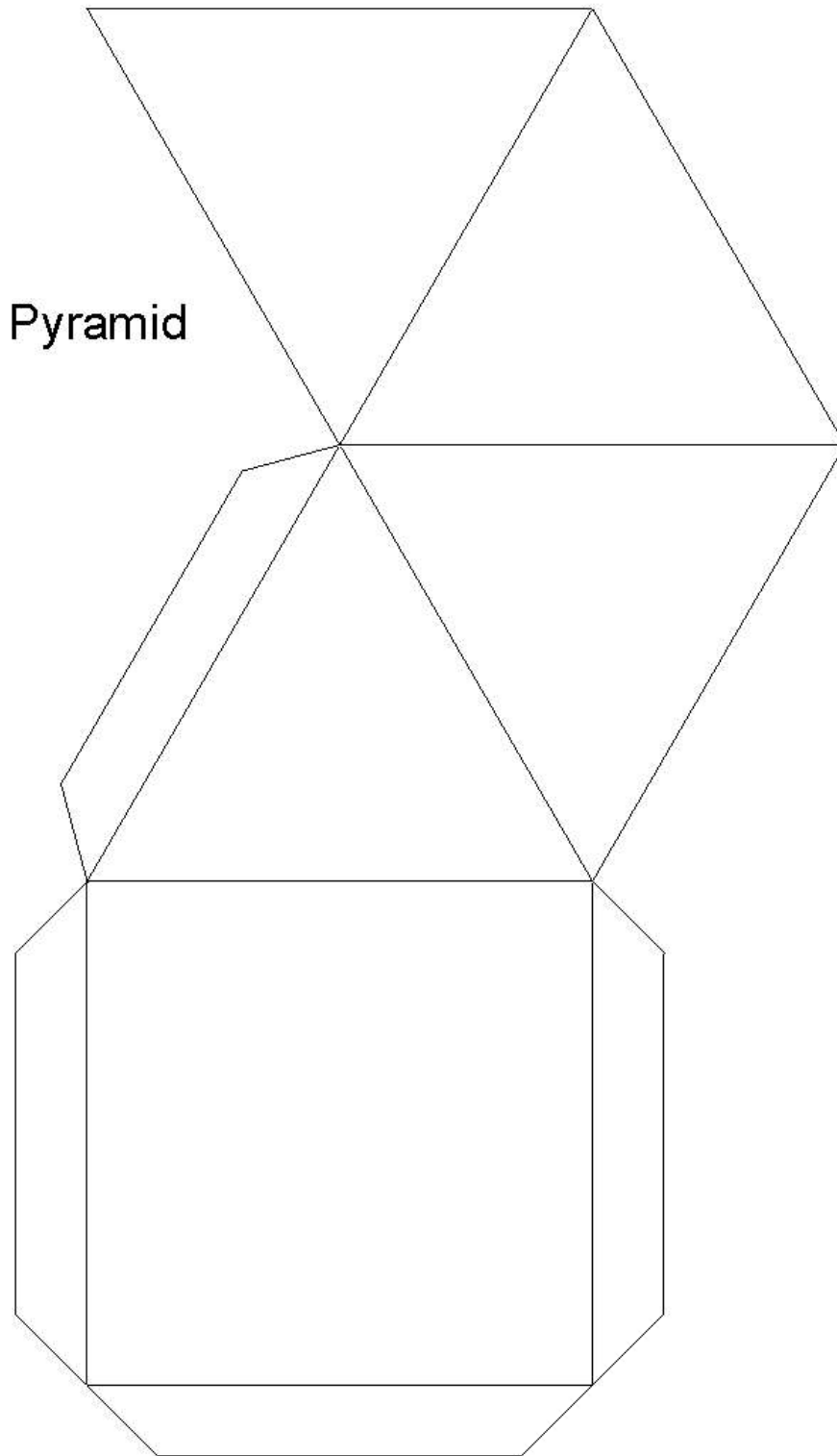
Papiro para descifrar.



Fuente: elaboración propia.

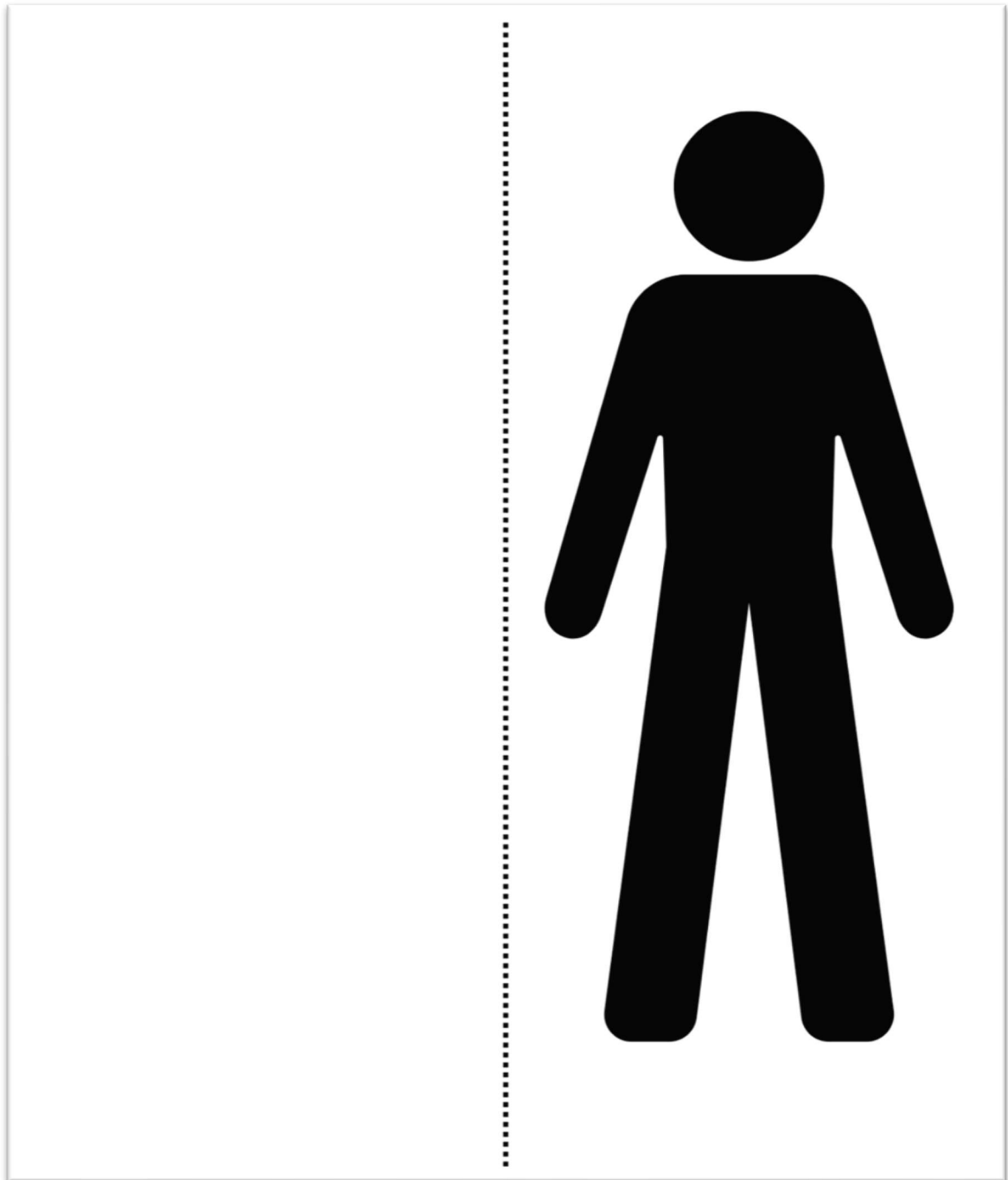
Anexo 12

Pirámide para recortar y colorear.



Recuperado de: <https://www.polyhedra.net/es/model.php?name-en=square-pyramids>

Sarcófago para decorar y pegar vendas de papel higiénico.



Fuente: elaboración propia.

Anexo 13

Vídeo de la India.



Fuente: YouTube.

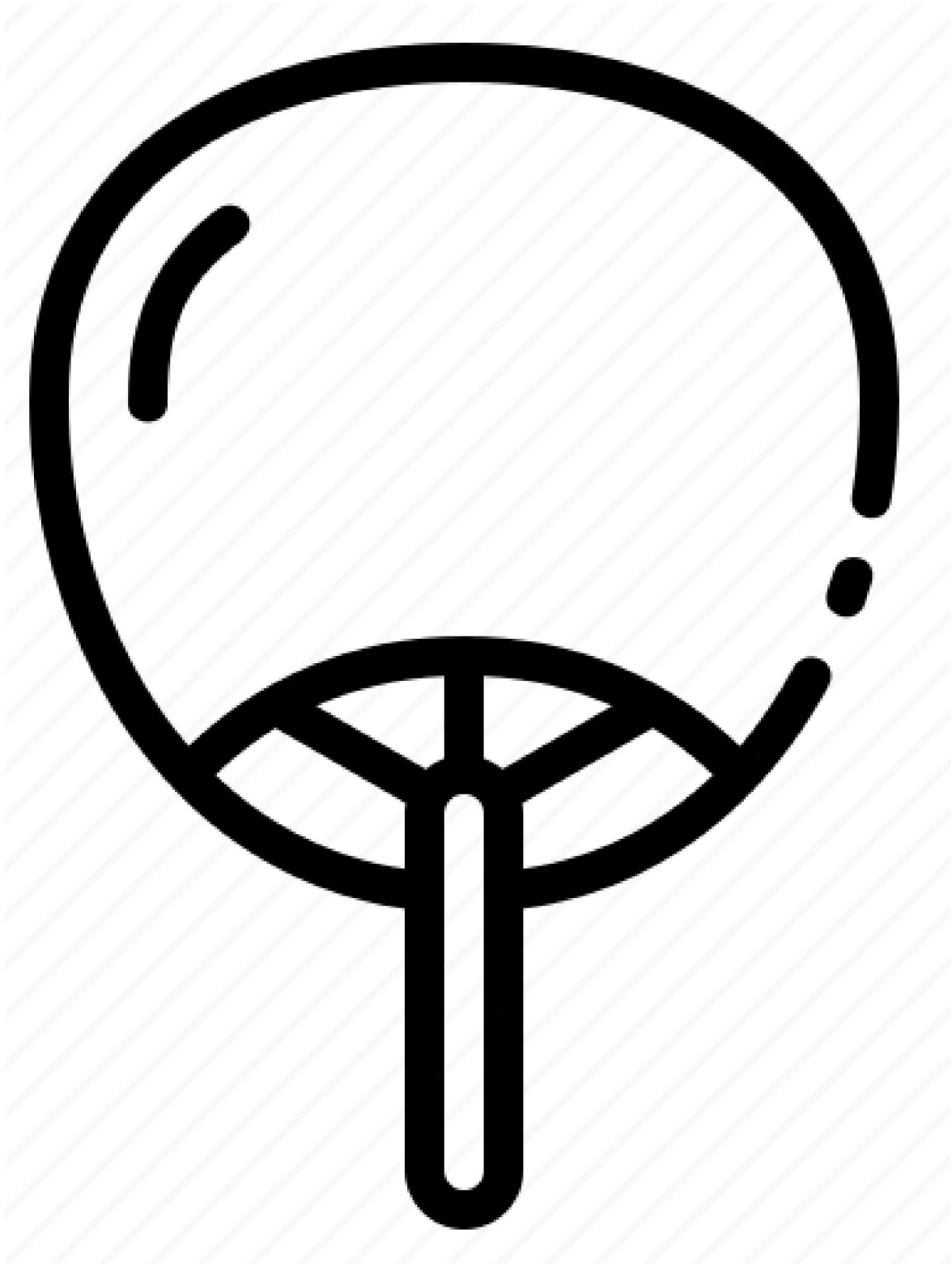
Anexo 14

Ejemplo de manualidad Sushi.



Fuente: elaboración propia.

Silueta de pai-pai para imprimir en cartulina y decorar con pintura de dedos.



Fuente: https://www.iconfinder.com/icons/6537761/fan_hand_japan_japanese_summer_traditional_uchiwa_icon

Anexo 15

Iconos para imprimir y colocar por el patio del recreo.



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/568720259200337825/>

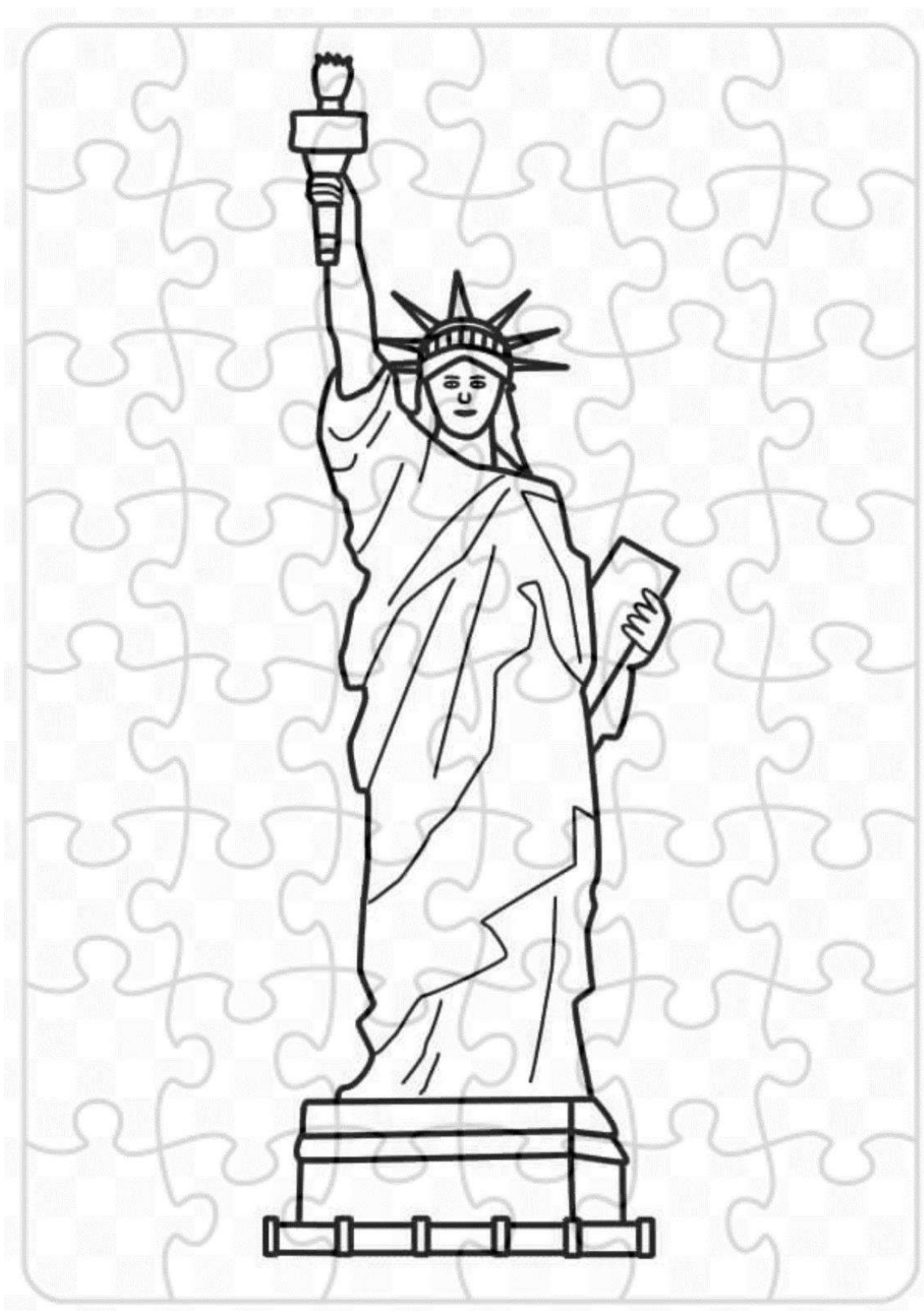
Anexo 16

Enlace a video sobre Nueva York.

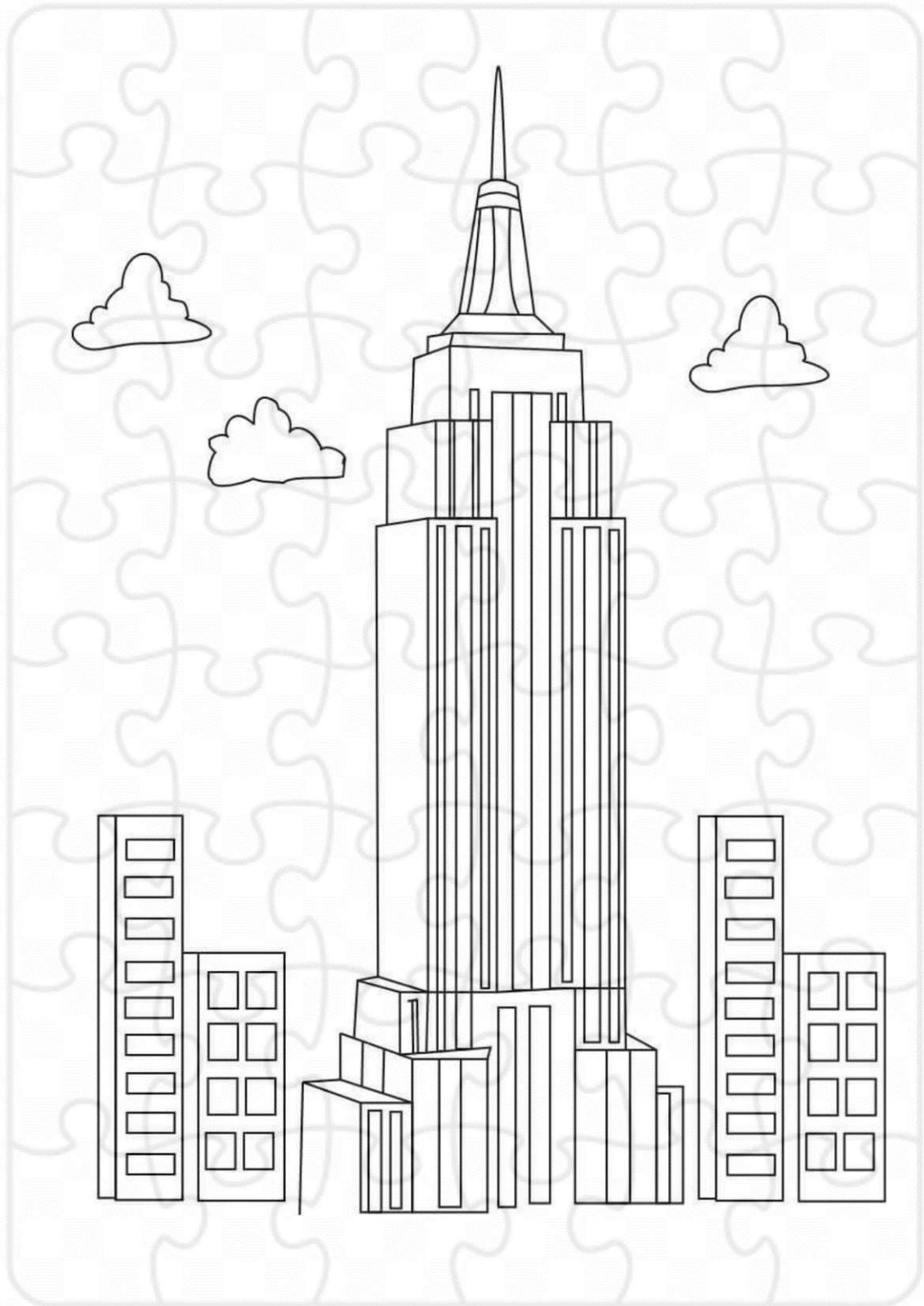


Fuente: YouTube

Puzles de la Estatua de la libertad, el Empire State y Central Park para colorear.



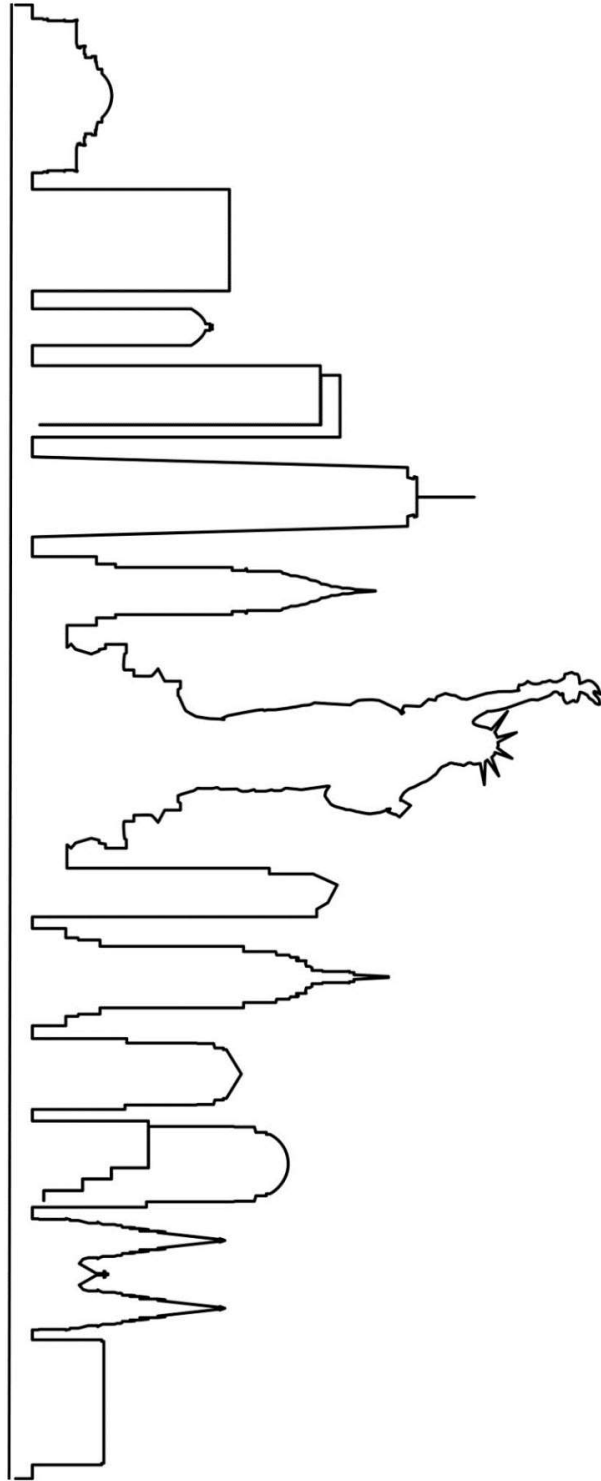




Fuente: elaboracion propia.

Anexo 17

Silueta del Skyline de Nueva York para punzar.



Fuente: elaboración propia.