



Los dinosaurios

Proyecto de Ed. Infantil para desarrollar el aprendizaje significativo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Febrero 2022

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf73_2020_847-19-133-8

“Los dinosaurios. Proyecto de Ed. Infantil para desarrollar el aprendizaje significativo”
por Noelia del Pino Suárez Marrero para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

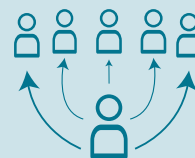
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	13
5. Conclusiones	14
6. ¿Te animas?	15
7. Material complementario	16



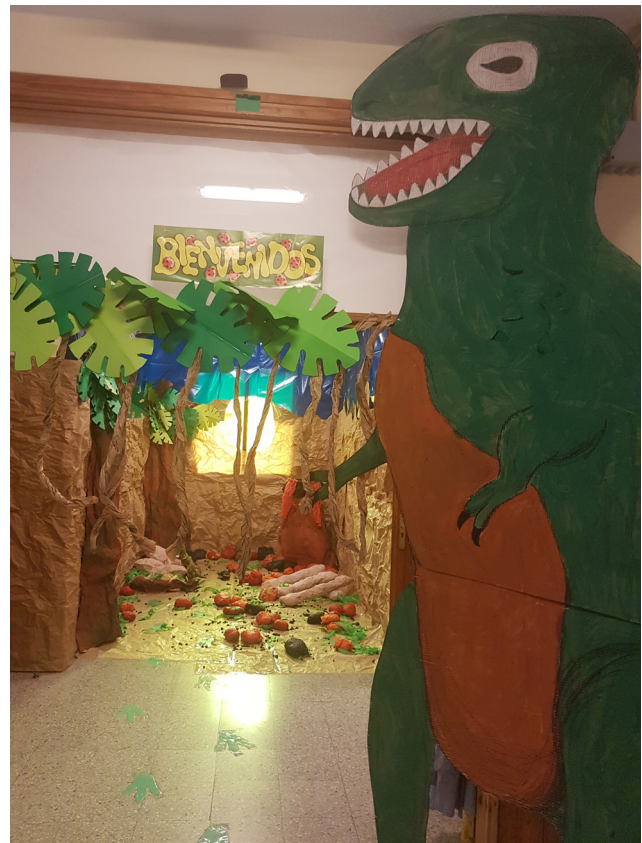
1. Introducción



RESPONSABLE	Noelia del Pino Suárez Marrero
CENTRO ESCOLAR	CEIP José Pérez y Pérez
DIRECCIÓN	C/Sargento Provisional, nº5
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Las Palmas, Las Palmas de Gran Canaria
WEB DEL CENTRO	CEIP José Pérez y Pérez
EMAIL DE CONTACTO	nsuarezmarrero@gmail.com

El proyecto “Los dinosaurios” se desarrolla en el nivel de 5 años de Educación Infantil. El proyecto surge del interés de los niños y niñas por el tema. Siempre, antes de iniciar un proyecto se les pregunta: ¿qué os gustaría aprender?, y después de salir varios tópicos el más votado es el que se trabaja, en este caso ha sido: “los dinosaurios”.

La metodología que se emplea está basada en el aprendizaje significativo, se parte del interés y de lo que sabe el alumnado. La experiencia se desarrolló a lo largo de un trimestre de manera globalizada, teniendo en cuenta todas las áreas de la Educación Infantil. Las preguntas que los niños se plantean y quieren aprender son: ¿dónde viven?, ¿cómo son?, ¿de qué se alimentan?, ¿existen? Por medio de la investigación, la manipulación y la observación se resuelven todos estos interrogantes.



● Rincón de los dinosaurios.

Entre los recursos tecnológicos que se utilizan destacamos la pizarra digital, las tabletas y el robot. La experiencia se recoge en el blog del aula para compartirla con toda la comunidad educativa.



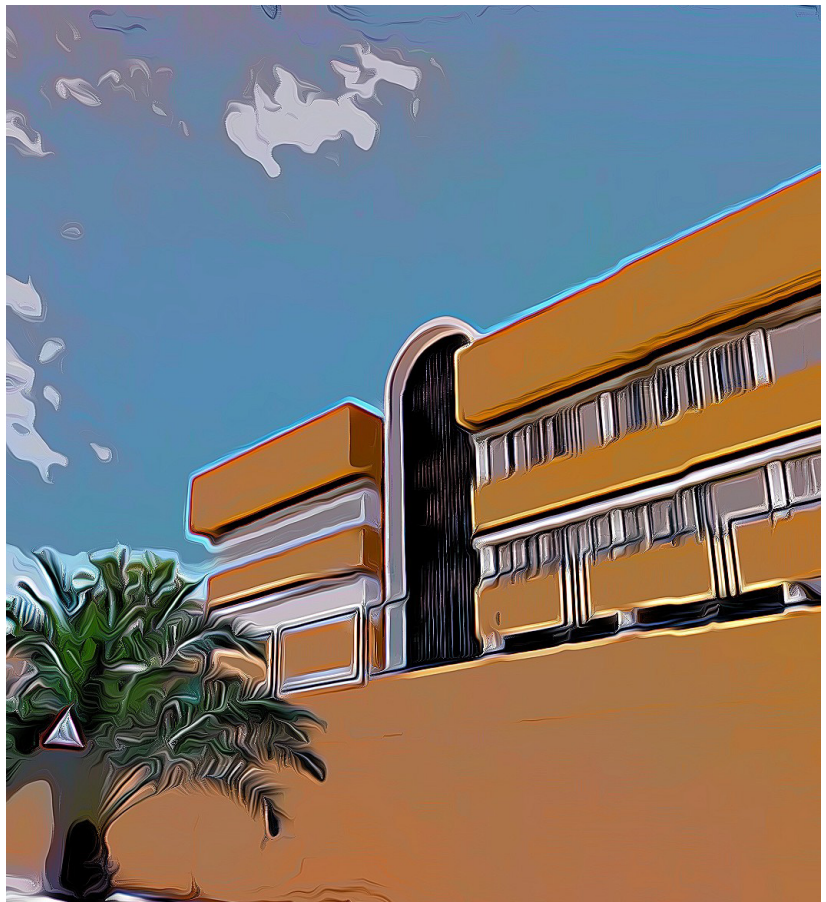
2. Punto de partida

La experiencia se desarrolla en el [CEIP bilingüe José Pérez y Pérez](#) en Las Palmas de Gran Canaria. El centro cuenta con el [proyecto AICLE](#), un plan de acción para promover el aprendizaje de idiomas y la diversidad lingüística. Se pretende mejorar el proceso de aprendizaje de Inglés, favoreciendo el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado a través de un currículo que utilice la Lengua Extranjera como medio de aprendizaje de contenidos de otras áreas o materias curriculares no lingüísticas.

Se encuentra situado en el barrio de la Feria, un entorno socio cultural medio-bajo. El centro actualmente es línea uno, aunque la gran mayoría de los grupos son dobles. Consta de un edificio de dos plantas, en el que hay cinco grupos de Educación Infantil, un aula enclave y once grupos de Educación Primaria. Los espacios son bastante amplios, con varios patios para las diferentes etapas, un Aula de Música, un Aula de Psicomotricidad, Biblioteca, Sala de Informática (Aula Medusa), Aula de Inglés, Comedor, Cocina y diferentes Aulas de Apoyo. Todas las aulas cuentan con pizarra digital interactiva y ordenador. Cada año se van dotando a las aulas de tabletas. El claustro de profesores está formado por 17 tutores y tutoras así como especialistas que atienden a un tipo de alumnado muy diverso, propio del barrio en el que nos encontramos. El alumnado del centro presenta niveles muy heterogéneos de desarrollo cognitivo y aprendizaje.

Esta experiencia se desarrolla en un grupo de 5 años. En el aula nos encontramos con 26 niños y niñas de los cuales tres presentan informe o pre informe psicopedagógico: retraso madurativo, TEA, y déficit de atención e hiperactividad. Un grupo de la clase posee un nivel cognitivo muy alto, otro medio y otro medio bajo.

Con el trabajo por proyectos respetamos el nivel madurativo de cada niño y niña, se adaptan las actividades a las características del grupo-clase de tal manera que todos vamos caminando de la mano y evolucionando a nuestro ritmo de aprendizaje.



• CEIP José Pérez Pérez

3. Paso a paso

El proyecto “Los dinosaurios” es escogido por el grupo-clase. La maestra es quien diseña, guía y orienta, siempre partiendo de los intereses y las cuestiones que ellos se plantean y quieren aprender. A través de la investigación, la observación y la manipulación se resuelven cada uno de los interrogantes que se les van planteando. En el desarrollo del proyecto las herramientas de tecnología educativa son muy cruciales para el trabajo diario en el aula.

Paso 1. Características de los dinosaurios

Lo primero que vamos a investigar es: ¿cómo son los dinosaurios? Los niños y niñas dibujan un dinosaurio y exponen sus producciones, sus respuestas son diversas: grandes, con patas largas, cuello largo, color verde, color marrón, ojos grandes, dedos largos, dedos cortos. Posteriormente, investigamos si sus ideas previas se asemejan con los nuevos conocimientos.

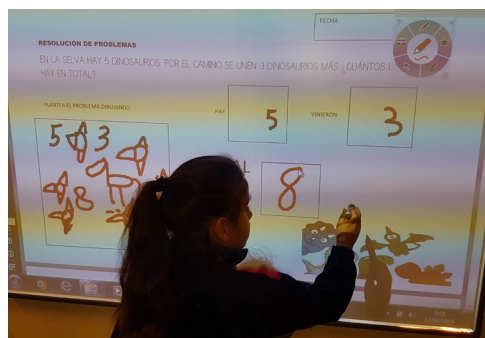
Como punto de partida, vemos un vídeo en la pizarra digital: “Tipos de dinosaurios. ¿Cuántas especies hay?”, observamos los distintos dinosaurios, analizamos y comparamos varios de los animales y así aprenden sus características y semejanzas.

Para hacerse una idea del tamaño se les presenta una lámina con distintos animales de diversos tamaños. Además, se observa el vídeo “Curiosidades de los reptiles” y aprendemos que los dinosaurios son reptiles como la serpiente, la tortuga, el lagarto, cocodrilo, camaleón, etc.

Para trabajar la lecto-escritura descomponemos la palabra dinosaurio en sílabas y en fonemas y se forman acrósticos con el vocabulario del proyecto. Asimismo, cada día se escribe en la pizarra digital cada una de las letras del abecedario en minúscula con dinosaurios cuyos nombres empiezan por la a, por la b, por la c, etc. con todas las letras del abecedario y se realiza una ficha con cada uno de los fonemas.



• Midiendo dinosaurios con policubos



• Resolución de problemas matemáticos

En la etapa de Educación Infantil, es fundamental desarrollar la expresión de todas las vivencias y experiencias del alumnado de forma oral, escrita o gráfica. A lo largo del proyecto se realizan varios problemas matemáticos: analizamos los tipos de operaciones, cómo resolverlos, y su representación gráfica.

Se ejecutan diversas tareas en los distintos rincones:

- En el rincón de las matemáticas se miden dinosaurios con policubos y se registran lo que se aprende en una ficha.
- En el rincón de las construcciones se realiza con tubos de papel higiénico y servilleta algún tipo de dinosaurios.
- En el rincón de la mesa de luz se decoran dinosaurios o se forman dinosaurios con figuras geométricas.

Con nuestro robot Bee Bot programable, trabajan los contenidos espaciales, la coordinación, y se familiarizan e inician en tareas de programación. El tapete se crea con diferentes dinosaurios. Se inicia la actividad programando el robot Bee Bot con un dinosaurio determinado, dando una breve explicación de los pasos que tienen que seguir para programar y llegar a su destino. Al principio, se realiza en la asamblea con todo el grupo y posteriormente en un rincón de trabajo.



• Robótica



• Construyendo dinosaurios con tubos de papel higiénico

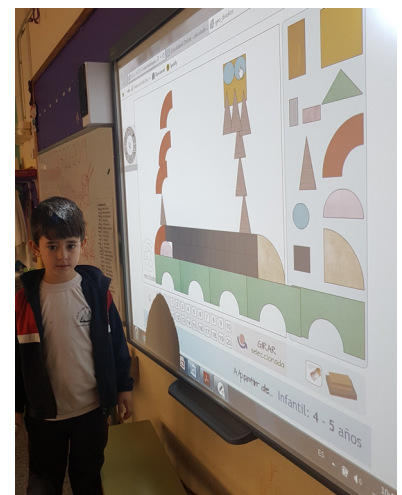


• Mesa de luz

Paso 2. ¿De qué se alimentan?

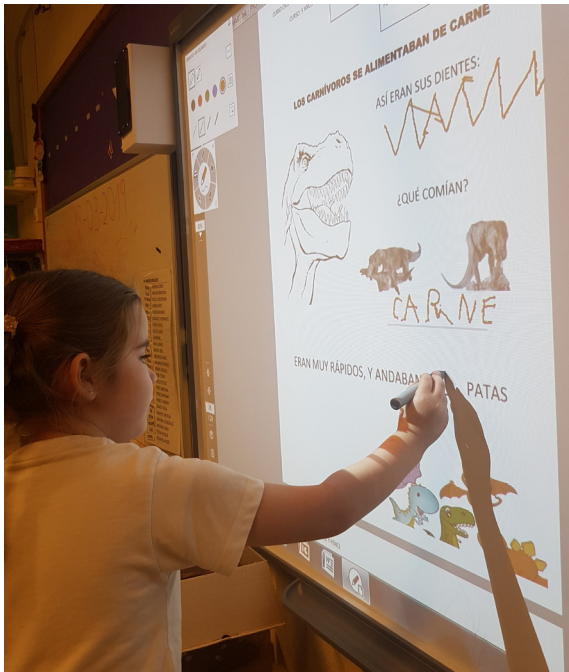
Después de varias lecturas de libros que los niños y niñas escogen en la biblioteca, se investiga cómo se alimentan los dinosaurios. Los herbívoros comen hierba, son muy lentos y andan a cuatro patas. Los carnívoros se alimentan de carne y son rápidos caminan con dos patas y por último los omnívoros comen de todo, son muy rápidos y andan a dos patas y tres dedos del pie.

En la pizarra digital con distintas formas geométricas los niños y niñas realizan un dinosaurio y exponen sus producciones finales, por ejemplo, presentan un apatosaurio que tiene el cuello largo, cuatro patas y es herbívoro. A través de las exposiciones se observa todo lo que van aprendiendo, cómo amplían su vocabulario, las destrezas digitales para desarrollar la actividad y la creatividad.

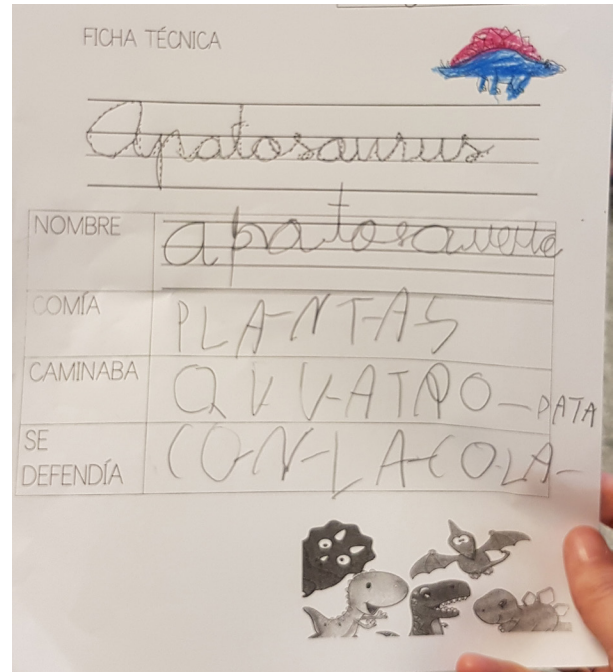


• Construyendo dinosaurios con figuras geométricas

Se va preparando una ficha técnica en formato papel de los distintos dinosaurios y se recogen datos del nombre, de qué se alimentan, cómo se defienden, y qué comen.



Trabajando en la pizarra digital



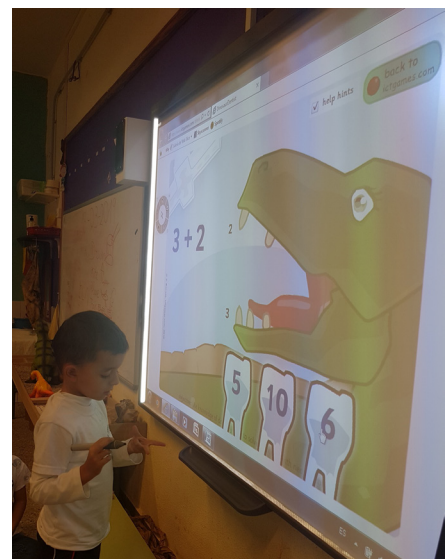
Ficha técnica "Los dinosaurios"

Paso 3. ¿Dónde viven?

Otra de las cuestiones que se plantean los niños es dónde viven los dinosaurios, para ello, nos adentramos a la época Mesozoica en los periodos Triásico, Jurásico y Cretácico. En cada uno de los periodos aprendemos a través de videos e información que traen de casa, que existen distintas especies de dinosaurios y se alimentan de manera distinta.



Dibujando en la pizarra digital



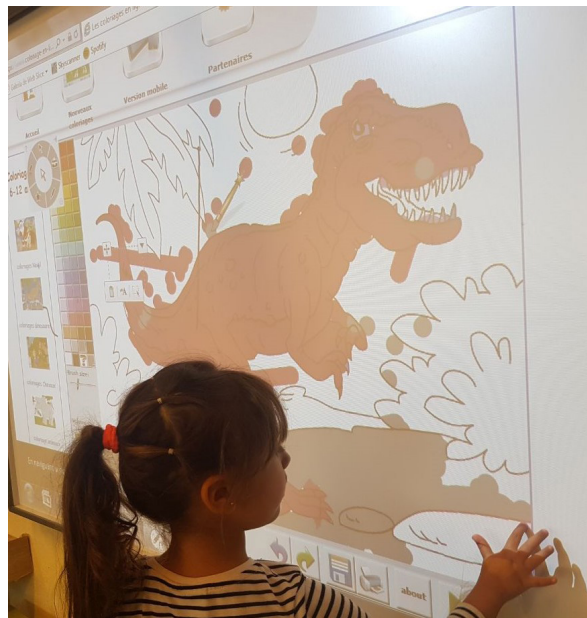
Sumas con los dinosaurios

Dibujamos en la pizarra digital en diferentes escenarios las diversas especies de dinosaurios, inventando historias y diálogos. Lo mismo ocurre en el rincón del juego simbólico.

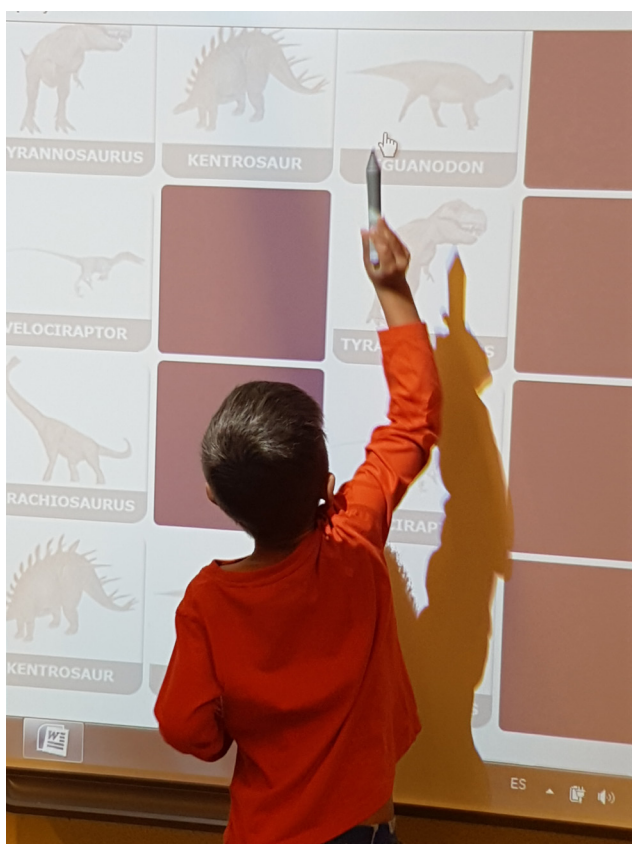
Se proyectan diversas actividades interactivas, tanto en la pizarra digital como en la tableta.



• Ordenar la imagen



• Coloreamos un dinosaurio



• Juego del Memory



• Rincón del juego simbólico

Paso 4. ¿Existieron?

Los dinosaurios desaparecieron hace 65 millones de años y hay muchas teorías, la más probable es que cayó un meteorito a la tierra y calentó el planeta, los volcanes estallaron y las plantas se secaron. Sabemos que los dinosaurios existieron gracias a los restos fósiles que han encontrado los paleontólogos.

Los niños y niñas se convierten en paleontólogos, excavan entre la arena para encontrar los distintos huesos. Como en el proyecto estudiado anteriormente habíamos trabajado



• Huesos de dinosaurio

los huesos, aprove-

charemos para re-

cordar e interrela-

cionar un proyecto con el otro. Se repasan los

nombres de los huesos más importantes: el

cráneo, la cadera, las costillas, etc. y se compara

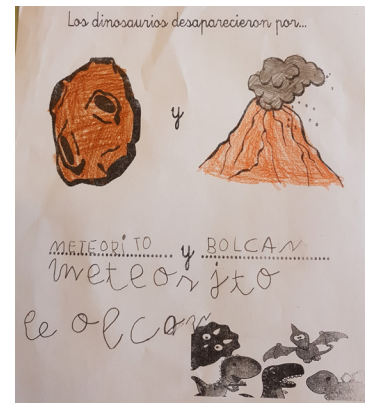
el sistema óseo del animal. Es enriquecedor

reparar proyectos anteriores porque aportan

significatividad y globalización.

Otra de las actividades interactivas en la pizarra

digital es formar los huesos de los dinosaurios.



• Ficha



• Nos convertimos en paleontólogos



• Nos convertimos en paleontólogos



• Ficha experimento del volcán



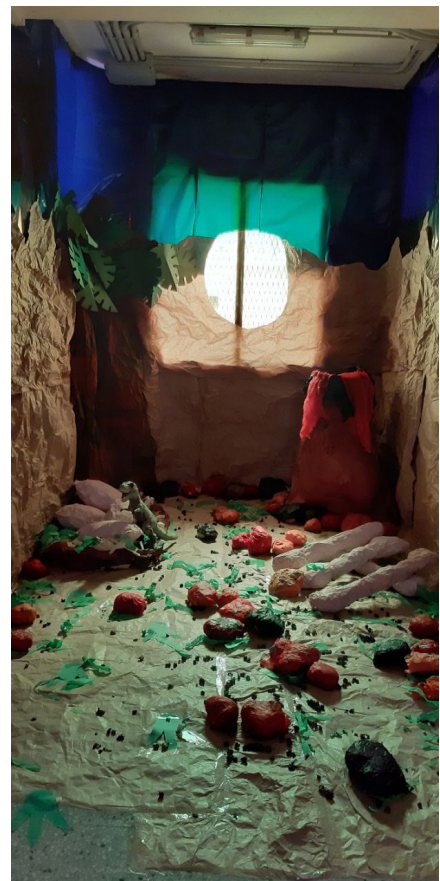
• Búsqueda de información

Paso 5. Talleres con las familias

Las familias son partícipes del proyecto, nos envían libros, cuentos, y cualquier información relevante para investigar y descubrir las cuestiones que queremos investigar. Los niños y niñas comparten los dinosaurios que traen de sus casas para realizar el rincón del juego simbólico. Es muy gratificante ver al alumnado compartiendo y jugando con los animalitos. Los viernes se realizan con las familias los talleres para decorar el rincón de los dinosaurios.



• Talleres con las familias



• Decoración del pasillo

4. Evaluamos

Se llevan a cabo varias actividades finales evaluativas para ver que han aprendido. Una de ellas es un mapa conceptual. En él, se recogen los aspectos más importantes del proyecto: de qué se alimentan, cómo nacen, en qué época existían, quién los estudia, observando así lo que han aprendido del proyecto.

Otra de las actividades que se evalúa es un juego como el "Juego de la oca". Con la ayuda del alumnado de 6.º de Primaria forman distintos grupos. El juego consta de preguntas y pruebas prácticas. Preguntas como: ¿cuáles son las características de los dinosaurios?, ¿qué significa herbívoro?, ¿cuáles son los utensilios que utiliza un paleontólogo?, etc. y las siguientes pruebas: algún problema matemático, algún juego interactivo que se haya trabajado en clase, ejercicios de robótica, etc. El trabajo inter etapa es muy enriquecedor y beneficia a todo el alumnado.

Y ya para finalizar, se realiza la fiesta de los dinosaurios. Los niños y niñas se lo pasan muy bien y disfrutan mucho. Todos los proyectos terminan en una fiesta como punto y final. Cantan y bailan las canciones de los dinosaurios que han trabajado, se hacen fotos y se organiza una comida con un fondo temático.



• Juego de los dinosaurios con la ayuda del alumnado de 6.º de Primaria.

El procedimiento fundamental que se emplea para evaluar el proyecto es la observación directa y sistemática, y las producciones del alumnado. Se recaba toda la información y al final se lleva a casa el "Libro de los dinosaurios".

Para la evaluación del alumnado, tenemos en cuenta el grado de adquisición de los contenidos y competencias de las tres Áreas en que se organiza la etapa: Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal, Conocimiento del entorno, Lenguajes: comunicación y representación.

En la puesta en práctica de las actividades, la respuesta de los niños nos indicará el grado de adquisición de los diferentes criterios de evaluación, para ello se han creado distintas rúbricas, que sirven de instrumento de evaluación.

Para evaluar la práctica docente se les plantean preguntas como: ¿os ha gustado el proyecto?, ¿qué ha sido lo más divertido?, ¿qué parte os ha gustado menos?, ¿qué dificultades habéis encontrado?, ¿qué creéis que podemos mejorar para el siguiente proyecto?

Los instrumentos de evaluación empleados fueron las grabaciones audiovisuales, la hoja de registro, etc.



5. Conclusiones

El proyecto ha sido valorado positivamente por el alumnado, que se ha sentido motivado aprendiendo y participando activamente en cada una de las actividades. La adquisición del aprendizaje ha sido excelente, se han adquirido todas y cada una de las competencias y se ha aprendido de manera significativa atendiendo a la globalidad. Al ser una metodología activa han aprendido a pensar, a verbalizar sus opiniones, a resolver cuestiones, han sido los creadores de su propio aprendizaje. Se han propiciado distintas agrupaciones de trabajo: individual, en pequeños grupos y en gran grupo. El trabajo con el alumnado de otra etapa educativa ha favorecido las relaciones inter etapas. Otro de los aspectos muy significativo es el respeto del ritmo de aprendizaje atendiendo siempre a la diversidad. Se interrelaciona un proyecto con otro. En todo el proceso se le ha dado muchísima importancia al uso de las herramientas tecnológicas educativas. La familia ha sido partícipe de todo el proceso de aprendizaje, creándose vínculos estrechos entre familia y escuela.

En definitiva, el trabajo por proyectos es muy enriquecedor y muy gratificante, con muchísimas ventajas con respecto a otras metodologías más tradicionales.



• Photocall en la fiesta de los dinosaurios



6. ¿Te animas?

La metodología por proyectos siempre suscita el interés y la motivación del alumnado. La mejor manera de aprender es aprender lo que nos gusta de una manera lúdica y significativa. De esta manera los niños y niñas mostrarán una actitud positiva hacia los aprendizajes. El uso de las herramientas digitales cada vez es más imprescindible en el trabajo diario del aula como fuente de información, de aprendizaje, de trabajo en equipo.

El publicar toda la información en el blog de aula, posibilita que las familias estén informadas, que los niños/as vean sus producciones, y que puedan reforzar los aspectos trabajados en casa.

Finalmente, me gustaría animar a los docentes a trabajar con metodologías activas, es una gran satisfacción personal y profesional comprobar: cómo nuestra tribu crece, cómo evoluciona, cómo aprende, cómo aumenta su autonomía, y cómo disfruta en el aula.

Además, quiero resaltar la importancia de incluir en nuestra aula metodologías que incluyan el uso de las herramientas tecnológicas porque le da al trabajo más significatividad y porque cada vez los niños/as están más en contacto con estos medios y la escuela tiene que estar acorde con la realidad social y las necesidades de nuestro alumnado.



• Fiesta de los dinosaurios



7. Material complementario

Mis materiales:

- Mi blog “Educamos en la escuela”
- Fichas del proyecto “Los dinosaurios”

Páginas de vídeos y juegos:

- [Cokitos.com: juegos de dinosaurios.](#)
- [Colorear dinosaurios en línea.](#)
- [Juegos de memoria en línea con dinosaurios.](#)
- [Rompecabezas en línea sobre dinosaurios.](#)
- [Tipos de dinosaurios. Aprende con Dani.](#)
- [Dinosaurios. Vídeo educativo para niños.](#)
- [¿Dónde están los dinosaurios?.](#)
- [Curiosidades de los reptiles.](#)
- [Dinosaurios para niños en español](#)
- [Las mejores canciones de Dinosaurios](#)



Proyecto de Ed. Infantil para desarrollar el aprendizaje significativo **Los dinosaurios**



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO