



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**LA FRANCOFONÍA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL A
TRAVÉS DEL ABP: “EXPLORANDO LA FRANCOFONÍA EN UN
VIAJE INESPERADO”**

Autora:

Sandra Ortún Magén

Directora:

María Teresa Barea García

RESUMEN

En el ámbito educativo actual, el aprendizaje de lenguas extranjeras desde los primeros niveles de la educación infantil está experimentando un notable crecimiento. Con esta propuesta como punto de partida, el presente Trabajo de Fin de Grado se centra en el desarrollo de un proyecto educativo integral cuyo objetivo principal es introducir al alumnado en el aprendizaje del idioma francés.

Este proyecto se fundamenta en la utilización de diversos aspectos de la cultura escrita, audiovisual, de diferentes países francófonos como herramienta para iniciar a los niños y niñas en el conocimiento del idioma francés. Para ello, se ha adoptado la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que proporciona un enfoque participativo y práctico para el aprendizaje del idioma y la cultura de los países francófonos.

El resultado de esta iniciativa es un proyecto diseñado para su implementación en un colegio bilingüe, que busca dar respuesta a la creciente demanda en la sociedad actual de incluir la enseñanza de idiomas extranjeros desde las primeras etapas del sistema educativo.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN

2. JUSTIFICACIÓN

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Origen del Aprendizaje Basado en Proyectos

3.2 Definición

3.3 Fases del ABP

3.4 Principios/ elementos clave

3.5 Beneficios del ABP

3.6 Las TICs en el ABP

3.7 Evaluación del ABP

3.8 La Francofonía

4. PRÁCTICA

4.1 Propuesta de intervención

4.2. Contexto

4.3. Temporalización

4.4. Metodología

4.5. Competencias clave

4.6. Áreas de conocimiento

4.7. Actividades

4.8. Evaluación

5. CONCLUSIÓN

6. BIBLIOGRAFÍA

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es examinar las ventajas y la viabilidad del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como un enfoque pedagógico adecuado para enseñar francés en las primeras etapas educativas. Se propone que esta metodología innovadora sea utilizada para introducir a los niños y niñas en el idioma y la cultura francesa desde la Educación Infantil.

Esta propuesta surge de la necesidad social y educativa de integrar el aprendizaje de idiomas extranjeros, como el francés, desde las etapas iniciales del desarrollo educativo. Esta demanda proviene tanto de los padres como de los propios centros educativos, quienes reconocen la importancia de familiarizar a los estudiantes con otras culturas y lenguas desde una edad temprana. En el currículo marca sobre que el bilingüismo en Educación Infantil promueve el desarrollo equitativo de habilidades lingüísticas, preparan a los niños para un mundo globalizado, fomentan la inclusión cultural y pueden mejorar el rendimiento académico.

Al implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos en las aulas de Educación Infantil, se busca crear un entorno estimulante que motive a los estudiantes a explorar activamente el idioma y la cultura francesa. A través de este proyecto, los niños y niñas no solo adquirirán habilidades lingüísticas, sino que también desarrollarán una comprensión y respeto por las diversas culturas presentes en el mundo francófono.

El proyecto, titulado "Explorando la francofonía en un viaje inesperado", tiene como objetivo principal cultivar en los estudiantes un sentido de aprecio y comprensión hacia la cultura francófona. A través de experiencias educativas centradas en el aprendizaje del idioma y la exposición a diferentes aspectos culturales, se busca enriquecer el desarrollo personal y académico de los estudiantes, así como promover su conexión con la diversidad cultural que representa la francofonía.

2. JUSTIFICACIÓN

Iniciar el aprendizaje de idiomas desde una edad temprana, en este proyecto en específico en el francés, ofrece una serie de beneficios significativos para el desarrollo integral de los niños y niñas. En primer lugar, el proceso de adquisición de un nuevo idioma estimula áreas clave del desarrollo cognitivo, como la memoria, la atención y la resolución de problemas. Al enfrentarse a la tarea de comprender y comunicarse en un idioma diferente al materno, los niños y niñas ejercitan y fortalecen su capacidad de pensamiento abstracto y su flexibilidad mental.

Además, el conocimiento del francés proporciona una ventana única hacia la rica diversidad cultural de los países francófonos. Al aprender sobre las costumbres, tradiciones y formas de vida de estas comunidades, los niños y niñas desarrollan una apreciación más profunda y respetuosa hacia las diferencias culturales. Este enfoque temprano en la diversidad promueve la empatía, la tolerancia y la comprensión intercultural, habilidades fundamentales en un mundo cada vez más interconectado.

Aprender francés desde una edad temprana les brinda a los niños y niñas la oportunidad de conectarse con entornos de diferentes culturas y nacionalidades, ampliando así su perspectiva del mundo y su comprensión de la diversidad.

El francés es reconocido como una de las lenguas más importantes del mundo por varias razones. En primer lugar, es uno de los idiomas oficiales de varias organizaciones internacionales, como las Naciones Unidas, la Unión Europea, la Cruz Roja Internacional y la UNESCO. Esta presencia en instituciones globales le otorga al francés un estatus especial como un idioma de diplomacia, cooperación y comunicación internacional.

Además, el francés es hablado en varios países de los cinco continentes y tiene una gran influencia en áreas como la cultura, la moda, la gastronomía y las artes. Es la lengua materna de millones de personas y es ampliamente aprendida como segunda lengua por personas de todo el mundo. Por lo tanto, tener habilidades en francés abre una amplia gama de oportunidades en términos de viajes, estudios, trabajo y relaciones internacionales.

El ABP es apropiado en la etapa de educación infantil y para proyectos lingüísticos debido a su capacidad para fomentar la participación activa de los niños, involucrándolos en experiencias significativas y motivadoras que promueven el aprendizaje del idioma de manera natural y contextualizada.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

3.1. ORIGEN

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología activa, la cual no es nueva, puesto que se remonta a ideologías pasadas. Se sustenta en las ideologías constructivistas, que representan una corriente influenciada por diversas tendencias psicológicas, filosóficas y educativas. Según De Diego Bravo (2012), el constructivismo se define como una ideología que considera que la persona es un producto moldeado por su entorno y sus características internas. Entre los precursores clave de esta ideología se encuentran pedagogos, psicólogos y educadores como Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky y Dewey.

Según López (2018), con el transcurso del tiempo, el Método de Proyectos ha evolucionado, dando paso a lo que hoy en día se reconoce en las aulas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Este proceso de evolución ha sido influido por dos factores decisivos: el constructivismo y la transformación de la sociedad. Según varios pedagogos nombrados anteriormente constructivistas, el aprendizaje no se limita a ser un proceso individual, sino que también es un fenómeno sociocultural. Bada (2015) afirma que la participación activa de los estudiantes es de suma importancia para las diferentes situaciones.

En este sentido, el individuo se construye gradualmente a través de la acumulación de conocimientos previos y la interacción entre los factores mencionados: el entorno y las disposiciones internas. Una cita de Ausubel (1976) engloba la esencia de esta metodología: "La educación apoyada en el constructivismo implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son contrarios al aprendizaje, sino más bien la base del mismo".

William Kilpatrick (1871-1965) es reconocido como el principal innovador del origen de la metodología del ABP, la cual es la que prevalece en los diferentes centros educativos en la actualidad. Según López (2018), Kilpatrick da más importancia a fomentar la motivación interna durante la enseñanza, en comparación a la motivación externa, lo que significa que el alumnado no aprenda solo por compromiso (la externa), sino a partir de sus intereses propios (la interna). Para lograr el objetivo, el alumnado debe implicarse en las tareas, para fomentar la interacción social entre sus iguales.

Un hecho significativo en la evolución del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es la aparición de internet a partir de la década de los años noventa (López, 2018). Este acontecimiento marcó el inicio de una reflexión y revisión sobre el papel del docente, generando un cambio profundo en su función. En este sentido, el docente ha experimentado una transformación, pasando de ser un mero transmisor de conocimientos a desempeñar un papel más orientador y guía. Todo lo mencionado anteriormente está estrechamente relacionado tanto con la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ABP como con la evolución que esto implica en el rol que asume el docente en este enfoque (Pérez de Albéniz et al., 2021).

En los años noventa, se produce una transformación educativa crucial que está vinculada a la introducción de Internet, como señala López (2018), aspecto que ya ha sido mencionado anteriormente. Esta transformación se refleja en la capacidad de buscar información en cualquier momento, lo cual ha generado un cambio significativo en la manera en que obtenemos datos sobre cualquier tema del que se trabaje.

López (2018) sostiene que las metodologías didácticas de la actualidad deben ajustarse a estas circunstancias con el objetivo de lograr una enseñanza efectiva en los centros educativos.

3.2. DEFINICIÓN

José Sánchez, maestro de Educación Física y Doctor en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte: “El ABP es un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas a través de la implicación del alumno en procesos de investigación de manera relativamente autónoma que culmina con un producto final presentado ante los demás.”. Definición de los manuales de ABP para los maestros. Esta metodología consiste en una serie de tareas de aprendizaje enfocadas en la resolución de preguntas y/o problemas. Implica que los estudiantes participen activamente en el diseño y planificación de su propio proceso de aprendizaje, tomen decisiones y se involucren en procesos de investigación. Además, brinda la oportunidad para que los alumnos trabajen de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo,

culminando en la creación de un producto final que se presenta ante los demás (Jones, Rasmussen, & Moffitt, 1997).

El proyecto de aula tiene como objetivo poner en práctica los conocimientos adquiridos acerca de un producto o proceso particular, desafiando a los estudiantes a aplicar conceptos teóricos para abordar dificultades de la realidad (Rodríguez-Sandoval, Vargas-Solano, & Luna-Cortés, 2010). A partir de las definiciones previas, se hace evidente que tanto el papel del profesor como el del estudiante difieren considerablemente de los métodos de enseñanza tradicionales.

En el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el alumnado busca soluciones a las diferentes dificultades que le presentan, plantean preguntas, participan en debates, diseñan planes, llevan a cabo investigaciones para recopilar datos, llegan a conclusiones, presentan sus resultados a otros, ajustan sus preguntas y crean o mejoran un producto final (Blumenfeld, Soloway, Marx, Krajcik, Guzdial, & Palincsar, 1991).

Dado que en el ABP los estudiantes asumen un rol activo en su aprendizaje, el profesor desempeña un papel clave para garantizar que los proyectos asignados a los estudiantes logren encontrar un equilibrio óptimo entre el nivel de habilidad de los alumnos y el grado de desafío planteado por la tarea. Encontrar este balance es fundamental para fomentar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y gratificante. Cuando el nivel de dificultad se ajusta adecuadamente a las capacidades individuales de los estudiantes, se crea un entorno propicio para el crecimiento y el desarrollo personal, al mismo tiempo que se evita la frustración por retos demasiado abrumadores o el aburrimiento ante actividades demasiado simples (Johari & Bradshaw, 2008).

3.3. FASES DEL ABP

Vergara (2016), Trujillo (2015) y Majó (2010), hablan sobre una serie de procesos que se deben llevar a cabo en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos:

3.3.1. Presentación y diseño.

El proceso comienza definiendo un proyecto educativo basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Se enfatiza la importancia de comprender el contexto del proyecto, identificar recursos, necesidades, fortalezas y dificultades. Se destaca la necesidad de reflexionar sobre los objetivos de aprendizaje, relacionándolos con los contenidos formativos y las habilidades a desarrollar. El papel del docente es crucial, requiriendo estrategias para motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa y garantizar el trabajo autónomo. El maestro debe tener habilidades multidisciplinarias y de orientación a la gestión de proyectos para evitar problemas de motivación y promover el autoaprendizaje. La fase inicial plantea preguntas clave como "¿Qué sabemos?", "¿Qué queremos saber?" y "¿Qué problemas detectamos?", generando una pregunta guía para dirigir la investigación y la acción. (García y Pérez, 2018; Vergara, 2016)

3.3.2. Investigación- Acción.

De acuerdo con Vergara (2016), la Pregunta Guía impulsa la búsqueda de información para abordar un problema o cuestión. Cada proyecto genera diversas líneas de investigación, determinadas por las intenciones del grupo.

La fase de investigación, que es búsqueda de información, llevará indiscutiblemente a la acción, donde los participantes aplican estrategias y habilidades para responder a la pregunta inicial. Las preguntas que se plantean en esta fase pueden ser: "¿Cómo puedo averiguar sobre el problema?"; "¿Con qué herramientas?"

La fase de acción viene tras haber investigado y respondido a las preguntas planteadas, en la cual se contrasta información, se compara, para conseguir el producto final y dar respuesta a la pregunta guía. Con estas comparaciones y dándoles respuesta, se fomenta el trabajo cooperativo y autónomo, desarrollando habilidades de comunicación, análisis, síntesis y pensamiento creativo. El resultado es un producto final que refleja el aprendizaje y puede contribuir a la realidad, destacando la importancia de la difusión pública del mismo.

3.3.3. Evaluación.

Vergara (2016), la evaluación en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es crucial, enfocándose tanto en los resultados como en el proceso continuo de implementación. Se destacan cuestiones clave para el trabajo en ABP, como los pilares, fases, beneficios y dificultades. La evaluación se centra en los aprendizajes obtenidos durante y después del proyecto, reflexionando sobre cómo se incorporan al día a día de los estudiantes. Este proceso puede generar nuevas preguntas y acciones, dando lugar a nuevos proyectos, “¿qué hemos hecho?”; “¿qué hemos aprendido?”; “¿Qué se me ha dado bien?”; etc., que ayudarán al alumnado a reflexionar.

3.4. PRINCIPIOS/ ELEMENTOS CLAVE

Varios autores han formulado sugerencias acerca de los componentes fundamentales que deben estar presentes en todo proceso de aprendizaje de calidad basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Entre ellos, se pueden mencionar las propuestas de Vergara (2016), Trujillo (2015) y Larmer y Mergendoller (2012), destacando los siguientes principios a tener en cuenta en esta metodología:

3.4.1. Contenidos significativos

Smith (2018) señala que el proyecto debe centrarse en los conocimientos, y las habilidades deben estar alineados con los planes de estudio y los niveles de calificación. Cuando los estudiantes se involucran en un proyecto, exploran los contenidos de una manera más profunda, lo que resulta en un aprendizaje significativo que no se logra de la misma manera en otros tipos de metodologías.

Cuando los docentes planifican un proyecto, es esencial que se enfoquen en los estándares de aprendizaje establecidos y reflejen lo que consideran fundamental en el currículo. Además, el tema seleccionado debe ser significativo para los estudiantes, es decir, debe resonar como algo real y relevante para sus intereses y entorno. La elección del tema se convierte, por tanto, en una decisión crucial.

3.4.2. Manifestación espontánea del interés

Al alumnado le van surgiendo debido a su entorno, la escuela, sus iguales, diversos intereses que fomentan una motivación hacia el aprendizaje (Vergara, 2016). A raíz de esto el maestro debe relacionar cierto interés para involucrarlo dentro del aprendizaje y potenciarlo.

3.4.3. Creación de un escenario

Vergara (2016) afirma que se debe crear y generar un contexto ya sea real o ficticio que tenga relación con el proyecto educativo. Resaltando la importancia de este para que el aprendizaje sea motivador y llame la atención del alumnado.

3.4.4. Necesidad de saber

Se debe empezar el proyecto ya sea con un vídeo, noticia, para conectar con el interés del alumnado para crear un debate entre estos y les puedan surgir preguntas para activar la necesidad de conocer nuevos aprendizajes. (Lamer y Mergendoller, 2012)

3.4.5. Una pregunta que dirija la investigación

Continuando con Lamer y Mergendoller (2012), se debe formular una pregunta clave para que el alumnado esté estimulado con una respuesta abierta relacionada con el aprendizaje. Si no se expresa claro esa pregunta podría generar confusión en cuanto al objetivo que se propone conseguir.

3.4.6. Voz y voto para el alumnado

El alumnado debe ser el encargado de repartirse las tareas que han de realizar, ayudado y guiado por el maestro para obtener diferentes responsabilidades. Se puede hacer ya sea un informe o una exposición. (Lamer y Mergendoller, 2012)

3.4.7. La investigación lleva a la innovación

Después del debate, el maestro recopila una serie de preguntas que facilitan la precisión y delimitación de la pregunta principal o guía. Se orienta el trabajo hacia esta cuestión, incentivando la búsqueda de información en diversas fuentes como libros, sitios web, documentales y noticias. Esta investigación debe conducir a la formulación de nuevas preguntas, la exploración de recursos adicionales y, finalmente, a la elaboración de conclusiones (Larmer y Mergendoller, 2012).

3.4.8. Evaluación, retroalimentación y revisión

Larmer y Mergendoller (2012) comentan que el docente debe supervisar los borradores o planes que los estudiantes están elaborando, al mismo tiempo que revisa las fuentes que están utilizando y sigue de cerca el progreso que están logrando. La evaluación a lo largo de todo el proyecto es crucial para garantizar la calidad del trabajo. Cualquier corrección debe realizarse de manera constructiva, ya que en la vida real, el trabajo de calidad no siempre surge de manera perfecta en el primer intento, sino que es el resultado de una revisión continua .

3.4.9. Presentación del producto final ante una audiencia.

Los resultados deben presentarse frente a una audiencia real, que puede incluir otras clases, directores de estudios, padres y madres, de manera virtual, entre otros. Esto permite que todos los estudiantes reflexionen sobre el trabajo realizado, consideren lo que harán a continuación y destaquen lo aprendido a lo largo de todo el proyecto (Smith, 2018).

3.5. BENEFICIOS DEL ABP.

El ABP tiene múltiples beneficios a la hora de obtener competencias socioemocionales como la comunicación, la escucha activa, cooperación, permite situarse en contextos reales, ayuda a motivar al alumnado (González-Morales et al., 2011; Harmer y Stokes, 2014; Jollands et al.,

2012; Vogler et al., 2018). El ABP permite obtener mejores habilidades de pensamiento crítico y en resolución de problemas que se les pueden presentar en la vida cotidiana en las diferentes áreas, dando soluciones a estos, para el futuro desenvolverse mejor (Pérez de Albéniz et al, 2021, pp. 14-15).

Ayuda a la cooperatividad entre el alumnado para poder trabajar en equipo, ayuda a la integración entre los iguales. Una combinación entre todos los beneficios ayuda a que los resultados académicos mejoren y haya una mejor comprensión de los aprendizajes con esta metodología en comparación a la tradicional (Gozález y Veiga Díaz, 2014).

Spronken-Smith y Kinghams (2009), afirman que el alumnado con esta metodología obtiene un mayor disfrute, se realizan los trabajos de una manera más satisfactoria y sus aprendizajes son de una manera más constructiva.

Otro de los beneficios según (Kahn y O'Rourke (2005), De Graaf y Kolmos (2007) y Harmer y Stokes (2014), es un incremento de la motivación interna y del interés de la enseñanza-aprendizaje ya que el alumnado es el protagonista de este.

Todo esto refuerza una idea previamente mencionada en este proyecto: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología ideal para generar aprendizajes significativos para el alumnado. En este enfoque, los estudiantes se convierten en agentes activos en el proceso de aprendizaje, respaldando las afirmaciones de Spronken-Smith y Kinghams (2009) sobre el mayor grado de satisfacción que experimentan cuando se implementa la metodología ABP, principalmente debido al papel activo que desempeñan en la construcción de sus propios aprendizajes.

3.6. LAS TICS EN EL ABP

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ofrecen oportunidades tanto a docentes como a estudiantes para relacionarse de manera interactiva, instantánea e innovadora con otras personas.

El proceso de aprendizaje es activo y no pasivo. Las nuevas tecnologías estimulan la producción, no sólo la reproducción del conocimiento, creando entornos que promueven el aprendizaje a través de la acción. El aprendizaje es integrado y contextualizado, esto permite a

los estudiantes visualizar la relación entre diferentes elementos y establecer conexiones significativas. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son herramientas apropiadas para apoyar este proceso de aprendizaje.

3.7. EVALUACIÓN DEL ABP

La evaluación, según Buscá et al. (2010), es un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al profesorado realizar una valoración continua de las competencias adquiridas por todos los estudiantes. Además, estos autores subrayan la importancia de la participación activa de los estudiantes tanto en el proceso de enseñanza y aprendizaje como en la evaluación. Trujillo (2013), por otro lado, define la evaluación como “un procedimiento de análisis del aprendizaje para su regulación por parte del profesorado y del estudiantado”.

Como se ha dicho anteriormente, el constructivismo desempeña un papel significativo en los principios teóricos dentro del ABP, ya que enfatiza que el aprendizaje es el resultado de la elaboración mental, donde los individuos construyen nuevas ideas o conocimientos basándose en los aprendizajes previos (Karlin y Vianni, 2001). Asimismo, es crucial para la evaluación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) considerar y evaluar en los estudiantes aspectos actitudinales, procedimentales y conceptuales, garantizando una evaluación integral del aprendizaje (Jiménez et al., 2010).

Considerando evaluaciones más convencionales, se ha constatado que estas no son capaces de medir ciertas habilidades, como la capacidad de trabajar de manera colaborativa, llevar a cabo investigaciones o presentar soluciones razonables ante problemas con múltiples respuestas correctas (Carrillo y Cascales, 2020). Según Tabón et al. (2006), la evaluación tradicional se adhiere a normas y sigue un procedimiento y estrategia en los que la responsabilidad recae totalmente en el profesorado enfocándose en una prueba final para calificar a los estudiantes. Esta dinámica contrasta con la evaluación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde el grupo de docentes debe considerar todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, no limitándose solo al producto final (Carrillo y Cascales, 2020).

La evaluación, en lugar de ser simplemente una recopilación de información estándar, se lleva a cabo de manera continua y perdura tanto como el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Con esta perspectiva, el profesorado comparte la importancia tanto de su papel como del de los estudiantes en el proceso de evaluación, distribuyendo de esta manera la responsabilidad del aprendizaje entre ambos y generando motivación para la adquisición de conocimientos por parte de los discentes. (Hamodi et al., 2015).

Al establecer el proyecto de manera colaborativa entre alumno y maestro, es crucial definir la evaluación de manera clara para que todos los involucrados comprendan los contenidos a abordar, los resultados esperados y el proceso de evaluación (Vergara, 2015). Este enfoque es de gran importancia, ya que otorga protagonismo en aspectos tan significativos como la evaluación y contribuye a mejorar la autonomía de los estudiantes.

Dentro de la evaluación del ABP es importante también que se evalúen otros elementos característicos de esta metodología relacionados con el desarrollo del proceso de investigación, la práctica, la producción y creación de contenidos (Carrillo y Cascales, 2020). Se dispone de diversas herramientas, como la autoevaluación o evaluación del propio trabajo, la coevaluación o evaluación entre compañeros, y finalmente, la heteroevaluación o evaluación hacia el profesorado (Gentry, 2000 citado por Utecht, 2003).

En la evaluación del ABP, es fundamental evaluar principalmente la comprensión, la capacidad del estudiantado para resolver problemas y la habilidad para trabajar en equipo. Para llevar a cabo esta evaluación, se pueden emplear diversas herramientas que han sido abordadas detalladamente en investigaciones, como las de Trujillo (2014). Entre los instrumentos disponibles, destacan especialmente el uso de portafolios, rúbricas y diarios de aprendizaje.

Estas herramientas tienen la capacidad de ser desarrolladas y adaptadas de manera personalizada, permitiendo su aplicación a través de plataformas digitales o servicios en línea (Trujillo, 2014). Para el cuerpo docente, estas propuestas de evaluación resultan altamente útiles. Por ejemplo, el uso de portafolios facilita al profesorado la evaluación de manera más precisa y eficiente, posibilitando la valoración de matices que podrían pasar desapercibidos con otros instrumentos. La rúbrica o matriz de evaluación es un recurso que el profesorado puede emplear no solo como una guía para el alumnado, sino también como una muestra para las familias acerca de las enseñanzas que se buscan transmitir a los estudiantes. Además, Trujillo

(2014) afirma que estas herramientas pueden ser beneficiosas para el propio equipo docente, ya que permiten la autoevaluación del trabajo realizado.

3.8. LA FRANCOFONÍA

El ABP, al ser una metodología versátil, resulta idóneo para abordar tanto contenidos curriculares como transversales. Se destaca en entornos educativos como por ejemplo para integrar de manera efectiva la interculturalidad, en este trabajo en concreto se integrarán elementos relacionados con la Francofonía.

El término "francofonía" fue introducido por primera vez por Onésime Reclus, un geógrafo francés del siglo XVIII, pero fue Léopold Sedar Senghor quien le dio la definición contemporánea que conocemos hoy en día. Senghor concibió la francofonía como una forma de poner el francés al servicio de la solidaridad, el desarrollo y el acercamiento entre los pueblos a través del diálogo entre civilizaciones.

Este concepto fue mencionado por primera vez por el escritor senegalés-francés en un artículo de la revista "Esprit" en 1962. Posteriormente, participó en la cumbre de Niamey de 1970, en la cual se establecieron los cimientos de la Organización Internacional de la Francofonía.

La definición de Francofonía hace referencia a las personas que tienen en común el idioma francés; unos 321 millones de personas lo hablan por todo el mundo. La OIF (Organización Internacional de la Francofonía), tiene como objetivo fomentar el francés y la diversidad de cultura, promover la paz y los derechos, apoyar la educación y desarrollar la colaboración económica. En la categorización de las lenguas oficiales a nivel mundial, el inglés se sitúa en la posición predominante al ser lengua oficial en 63 países, seguido por el francés, que ostenta este estatus en 36 naciones.

4. PRÁCTICA:

4.1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El propósito de este proyecto llamado “Viajando por el increíble mundo de la francofonía” es introducir a los estudiantes de 5 años, aula de tercero de educación infantil, en el idioma francés dentro del contexto educativo.

Mediante este proyecto, nos sumergimos en la riqueza cultural de los países francófonos, explorando sus juegos, bailes, gastronomía y tradiciones, adecuado a la edad de los niños a la que está dirigida este proyecto, pudiendo adaptarlo tanto a cursos de infantil inferiores como a primaria.

Para llevarlo a cabo he elegido varios países donde hablan este idioma en que se “va realizar un viaje” por todos ellos para explorar el mundo, donde conocerán y aprenderán nuevo vocabulario.

4.2 CONTEXTO

En este proyecto nos encontramos en un aula de cinco años, 3º de educación infantil y se va a desarrollar durante todo el año escolar. He utilizado el ABP como metodología con la finalidad de crear un pasaporte que van a realizar ellos en el cual se refleje lo que han ido aprendiendo con las diferentes actividades realizadas en clase y en cada uno de los países en los que han viajado reflejando en cada uno de ellos dentro del pasaporte.

El proyecto está dividido en siete países, que van a ir realizando durante todo el curso, cada país tiene las cinco mismas actividades donde van aprender diferentes culturas de otros países del mundo, su paisaje, comida típica de ese país, monumentos propios de allí, su bandera y películas o cuentos relacionados con esos países.

Se va a llevar a cabo durante una hora a la semana específica para el proyecto, el martes donde irá destinada a la realización y desarrollo de este proyecto en el aula. El proyecto estará programado desde el inicio del curso concordando con el resto de profesores del aula y las diferentes actividades.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
--	-------	--------	-----------	--------	---------

9:00/ 11:00	Asamblea Religión	Asamblea Religión	Asamblea Rincones	Asamblea Rincones	Asamblea Rincones
11:00/ 12:45	Cuento Almuerzo + higiene	Rincones Almuerzo + higiene	Rincones Almuerzo + higiene	Cuento Almuerzo + higiene	Rincones Almuerzo + higiene
11:45 12:30	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12:30/ 13:30	Música	PROYECTO	Psicomotricidad	Taller matemático	Psicomotricidad
13:30/ 14:30	Rincones	PROYECTO	Taller de Lenguaje	Rincones	Estimulación del lenguaje

4.3. TEMPORALIZACIÓN

Como ya he mencionado anteriormente va a realizarse durante todo el curso, una hora a la semana con un total de 32 sesiones ya programadas con las diferentes actividades que serán explicadas detalladamente a continuación. Sumando una actividad inicial con la creación del pasaporte y finalizando con otra donde expondrán oralmente cada uno de ellos ese pasaporte.

4.4. METODOLOGÍA

En este proyecto se priorizará el desarrollo de una propuesta didáctica basada en metodologías activas, con un enfoque principal en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). A lo largo del proyecto, se emplearán diversas actividades, complementadas con otros métodos, entre los cuales se destacan:

- Aprendizaje cooperativo: Se formarán grupos heterogéneos de cuatro personas que irán variando en cada país, aunque muchas actividades sean individuales, deberán aprender ayudar a sus compañeros cuando sea necesario. Esta dinámica fomenta la interacción y el apoyo mutuo, permitiendo que todos participen activamente.

- Trabajo individual: Esta modalidad beneficia tanto a los estudiantes como al docente, ya que facilita la evaluación de los aprendizajes y la identificación de las actividades más motivadoras. Además, promueve el autoaprendizaje, brindando a los alumnos la oportunidad de desarrollar su autonomía en el proceso de adquisición de conocimientos.

- Integración de las nuevas tecnologías: Se utilizarán herramientas tecnológicas como apoyo visual y auditivo, lo que permitirá una inmersión más profunda en el contenido. Estas tecnologías complementarán la enseñanza tradicional, ampliando la comprensión y ofreciendo a los alumnos la oportunidad de explorar el tema de manera más significativa.

4.5. COMPETENCIAS CLAVE

En el contexto de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE o Ley Celaá), las competencias clave se aplican a todos los estudiantes, incluyendo aquellos de Educación Infantil. Aunque las competencias clave están diseñadas para abordar diferentes etapas educativas, en la Educación Infantil se pone un énfasis especial en el desarrollo de habilidades y capacidades básicas que sientan las bases para las etapas educativas posteriores.

- Competencia en comunicación lingüística: Se fortalecerá principalmente a través de actividades de lectoescritura y la narración de cuentos.

- Competencia plurilingüe: Dado que el proyecto se centra en la introducción del francés, esta competencia será abordada mediante bailes, canciones, juegos y otras actividades relacionadas con la cultura de los países francófonos.

- Competencia personal, social y aprender a aprender: Se trabajará en valores y habilidades como el trabajo en equipo, la tolerancia y el respeto hacia diversas culturas y países representados en la francofonía.

- Competencia emprendedora: Los alumnos desarrollarán habilidades como la autonomía, la exploración independiente y la creatividad.

- Competencia en conciencia y expresión cultural: Se destacará el patrimonio material y cultural de los países francófonos, permitiendo a los alumnos descubrir y valorar estas riquezas culturales.

4.6. ÁREAS DE CONOCIMIENTO

4.6.1. **ÁREA:** Crecimiento en armonía (En esta área se desarrolla la autonomía personal y la regulación emocional y afectiva, en este proyecto se trabajarán a través de la cocina, de las actividades manuales).

Competencias específicas:

- CA.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.
- CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

4.6.2. **ÁREA:** Descubrimiento y exploración del entorno (En esta área desarrollarán las habilidades y destrezas de manipulación y sensoriales, en este proyecto se dan en momentos de visionado de diferentes lugares del país que están descubriendo, la manipulación de diferentes alimentos)

Competencias específicas:

- DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

4.6.3. **ÁREA:** Comunicación y representación de la realidad (Desarrollarán las habilidades comunicativas y la capacidad de interactuar con el resto de sus iguales, feedback en las películas o libros que van a leer,)

Competencias específicas:

- CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.
- CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
- CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
- CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

4.7.ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD: PASAPORTE	
ESPACIO	Aula
METODOLOGÍA	- Individual
MATERIALES	
- Cartulinas - Pinturas	
DESARROLLO	
El primer día del inicio del proyecto van a crear el pasaporte, el cual les va a acompañar durante todo el trayecto, lo necesitarán para poder visitar todos aquellos países que van a	

conocer. Tendrán una cartulina por cada país donde en el van a reflejar lo que van a ir aprendiendo y observando en las diferentes actividades. El pasaporte contiene la portada y seis páginas más en blanco perteneciendo cada una a los países que van a descubrir. Decorarán la portada como ellos quieran poniendo su nombre, escribiendo la palabra pasaporte y en cada una de las páginas siguientes los nombres de los países, Francia, Canadá, Bélgica, Suiza, Senegal y Congo.

Una vez realizado el pasaporte, se realizará una asamblea donde se explicará el viaje que van a emprender con ayuda de un mapa de todo el mundo.

FRANCIA	
ACTIVIDAD: Conocemos Francia	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Mapa grande del mundo - Ordenador - Pizarra digital - Imágenes relacionadas con Francia 	
DESARROLLO	
<p>Para adentrarnos en esta actividad, se realizará primero una asamblea donde se preguntará si conocen algo de este país, si han escuchado hablar de él, etc. Seguido la maestra proyectará imágenes que estén relacionadas con Francia (Torre Eiffel, baguette, Notre Dame, mimos, el museo del Louvre, una boina). La maestra irá mostrando y diciendo en castellano y francés los nombres y se realizará una actividad donde tendrán que relacionar la imagen con el nombre. Y para finalizar escribirlas en un papel donde estarán las imágenes.</p>	

FRANCIA	
ACTIVIDAD: Pintamos la bandera francesa	
ESPACIO:	Aula
MATERIALES:	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Pizarra digital - Pinturas azul y roja - Imagen de la bandera en blanco y negro - punzones - almohadillas - tijeras 	
DESARROLLO	
<p>En esta actividad, lo primero que recordaremos es donde está situado en nuestro mapa de la clase, a continuación la maestra proyectará en la pizarra digital la bandera de Francia, diciendo los colores que tiene en ambos idiomas. Cuando terminen de pintar la bandera con los punzones o las tijeras las cortarán y se colgarán por la clase a modo de decoración.</p>	

FRANCIA	
ACTIVIDAD: Creamos nuestra Torre Eiffel	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Tizas de colores - Proyector - Moldes - Plantilla de la Torre Eiffel en cartulina 	

DESARROLLO

En esta actividad se realizará sobre una cartulina con el dibujo de la Torre Eiffel, la maestra les repartirá tizas de diferentes colores y con ellas pintarán la cartulina con forma de la Torre Eiffel.

FRANCIA

ACTIVIDAD: ¿Qué comemos hoy?

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Harina
- Agua
- Aceite
- levadura
- sal
- horno pequeño

DESARROLLO

En esta actividad los niños aprenderán a cocinar su propio pan, en este caso la baguette para relacionarlo con Francia.

Tendrán los materiales necesarios encima de las mesas cada uno el suyo propio y empezarán a mezclar los ingredientes para conseguir la masa. Una vez conseguida, la maestra enseñará cómo amasarlo para conseguir la forma de la baguette y esta será quien los hornee.

FRANCIA

ACTIVIDAD: Película de Ratatouille y pasaporte

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Almohadas
- Película de Ratatouille
- Pasaporte
- Pinturas
- Lápices

DESARROLLO

Van a ver la película de Ratatouille. Al finalizar se hablará de la película con preguntas de que han visto, si han reconocido los monumentos, objetos, y los valores encontrados en él, como que cualquier persona puede hacer lo que se proponga y le guste, no juzgar, a creer en uno mismo.

Para finalizar cogerán cada uno su pasaporte, y en la hoja de Francia la decorarán ya sea con dibujos, con palabras, que la maestra proyectará en la pizarra con imágenes vistas anteriormente, todo lo que han aprendido relacionado con Francia en los días anteriores.

BÉLGICA

ACTIVIDAD: Conocemos Bélgica

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Ordenador
- Imágenes
- Actividad de unir imagen con nombre en francés y castellano
- Ficha

DESARROLLO

Para adentrarnos en esta actividad, se realizará primero una asamblea donde se preguntará si conocen algo de este país, si han escuchado hablar de él, etc. La maestra proyectará imágenes

que estén relacionadas con Bélgica (Monumento de Grand Place, Atomium, las patatas fritas belgas, la bandera, el chocolate belga, comics). Se irán mostrando y diciendo en castellano y francés los nombres, seguido se realizará una actividad donde tendrán que relacionar la imagen con el nombre. Para finalizar escribirlas en un papel donde estarán las imágenes.

BÉLGICA	
ACTIVIDAD: Pintamos la bandera belga	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Pizarra digital - Pinturas negra, amarilla y roja - Imagen de la bandera en blanco y negro - punzones - almohadillas - tijeras 	
DESARROLLO	
<p>Esta actividad lo primero que recordaremos es donde está situado en nuestro mapa de la clase, a continuación la maestra proyectará en la pizarra digital la bandera de Bélgica, diciendo los colores que tiene en ambos idiomas. Cuando terminen de pintar la bandera con los punzones o las tijeras las cortarán y se colgarán por la clase a modo de decoración.</p>	

BÉLGICA	
ACTIVIDAD: Creamos nuestro Atomium	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	

- Juguete de construcción metálica (bolas y palos)
- Proyector
- Ejemplo creado por la maestra

DESARROLLO

Para esta actividad usaremos el juego de construcción metálica. Se dividirá la clase en grupos de cuatro y la maestra repartirá a cada uno de los grupos el juego de construcción (bolas y palos), para que creen cada uno libremente su propio Atomium y exponerlo al resto de iguales.

BÉLGICA

ACTIVIDAD: ¿Qué comemos hoy?

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Harina
- Leche
- Azúcar
- Mantequilla
- Huevos
- Levadura
- Sal
- Boles
- Gofrera

DESARROLLO

En esta actividad cocinarán y comerán una comida típica de Bélgica como son los gofres. Se les irá dando a cada niño los ingredientes necesarios en cada paso, primero la maestra fundirá la mantequilla y hacer los gofres en el horno será tarea de la maestra, el resto todo lo manipularán ellos teniendo así ellos la responsabilidad de hacer su propio gofre siempre con ayuda de la maestra cuando sea necesario.

BÉLGICA	
ACTIVIDAD: Las aventuras de Tintín y pasaporte	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Ordenador - Película de Las Aventuras de Tintín: El secreto del unicornio - Pasaporte - Lápices - Pinturas de colores 	
DESARROLLO	
<p>Van a ver la película de Tintín la cual se desarrolla en las calles de Bélgica. Al finalizar se hablará de la película con preguntas de que les ha llamado la atención, valores que pueden reflejarse como la lealtad, ayudar cuando alguien lo necesita, con un feedback entre los iguales y la maestra.</p> <p>Para finalizar cogerán cada uno su pasaporte, y en la hoja de Bélgica la decorarán ya sea con dibujos, con palabras, que la maestra proyectará en la pizarra con imágenes vistas anteriormente, todo lo que han aprendido relacionado con Bélgica en los días anteriores.</p>	

SUIZA	
ACTIVIDAD: Conocemos Suiza	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	

- Proyector
- Ordenador
- Mapa

DESARROLLO

Para adentrarnos en esta actividad, se realizará primero una asamblea donde se preguntará si conocen algo de este país, si han escuchado hablar de él, etc. La maestra proyectará imágenes que estén relacionadas con Suiza (Queso, chocolate, relojes, Alpes, Lago Ginebra, bandera, vaca alpina, la montaña Matterhom). La maestra irá mostrando y nombrándolas en castellano y francés los nombres y seguido se realizará una actividad donde tendrán que relacionar la imagen con el nombre. Y seguido escribir los nombres de las imágenes en un papel.

SUIZA

ACTIVIDAD: Pintamos la bandera

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Pizarra digital
- Pinturas blanca y roja
- Imagen de la bandera en blanco y negro
- punzones
- almohadillas
- tijeras

DESARROLLO

Esta actividad lo primero que recordaremos es en qué lugar está situado en nuestro mapa de la clase, a continuación la maestra proyectará en la pizarra digital la bandera de Suiza, nombrando en castellano y francés los colores que tiene. Cuando terminen de pintar la

bandera con los punzones o las tijeras las cortarán y se colgarán por la clase a modo de decoración.

SUIZA

ACTIVIDAD: Creamos nuestros Alpes

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector con imagen de los Alpes
- Tijeras
- Cartulina
- Pinturas de dedos o acuarela
- Pinceles
- Algodón
- Pegamento
- Papel de seda

DESARROLLO

Para crear sus propios Alpes, cada uno tendrá su propia cartulina donde con las pinturas fijándose si quieren en la proyección irán creando sus propias montañas (poniendo pegamento en la cartulina y pegando el papel de seda en forma de bolitas), con ayuda de algodón, de las acuarelas, del papel seda.

SUIZA

ACTIVIDAD: ¿Qué comemos hoy?

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Chocolate
- Moldes de formas
- Vaso

DESARROLLO

En esta actividad crearán sus propios bombones con las diferentes formas de los moldes con chocolate. Cada alumno tendrá su vaso con el chocolate derretido por la maestra y diferentes moldes.

SUIZA

ACTIVIDAD: Heidi y pasaporte

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Capítulo de la serie de Heidi
- Pasaporte
- Pinturas
- Lápices

DESARROLLO

Van a ver un capítulo de la serie de Heidi, la cual está inspirada en Suiza. Una vez acabada la película, tendrán un feedback de que les ha parecido de la película, los valores que podemos encontrar como el valor de la amistad, la naturaleza, respeto hacia las personas. Para finalizar cogerán cada uno su pasaporte, y en la hoja de Suiza la decorarán ya sea con dibujos, con palabras, que la maestra proyectará en la pizarra con imágenes vistas anteriormente, todo lo que han aprendido relacionado con Suiza en los días anteriores.

CANADÁ	
ACTIVIDAD: Conocemos Canadá	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Ordenador - Imágenes - Folios con imágenes 	
DESARROLLO	
<p>Para adentrarnos en esta actividad, se realizará primero una asamblea donde se preguntará si conocen algo de este país, si han escuchado hablar de él, etc. La maestra proyectará imágenes que estén relacionadas con Canadá (Hockey, Árbol Arce, animal arce, castor, vestimenta de los policías, bandera). La maestra irá mostrando y diciendo en castellano y francés los nombres y seguido se realizará una actividad donde tendrán que relacionar la imagen con el nombre. Y para finalizar escribir las palabras en un papel donde estarán las imágenes en francés y castellano.</p>	

CANADÁ	
ACTIVIDAD: Pintamos la bandera de Canadá	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Pizarra digital - Pinturas blanca y roja - Imagen de la bandera en blanco y negro - punzones 	

- almohadillas
- tijeras

DESARROLLO

En esta actividad lo primero que recordaremos es donde está situado en nuestro mapa de la clase, a continuación la maestra proyectará en la pizarra digital la bandera de Canadá, nombrando en francés y castellano los colores que tiene. Cuando terminen de pintar la bandera con los punzones o las tijeras las cortarán y se colgarán por la clase a modo de decoración.

CANADÁ

ACTIVIDAD: Creamos nuestro Árbol Arce

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Periódicos
- Camiseta blanca
- Silueta árbol
- Pintura de camiseta
- Pinceles

DESARROLLO

Para esta actividad van a crear una camiseta en la que plasmarán la forma de la hoja del árbol más representativo de Canadá. Con una camiseta blanca, la maestra pegará la silueta con la forma del árbol y con las pinturas irán decorándola de la forma en la que ellos quieran, con pinceles, con las manos. Cuando hayan pintado la camiseta la maestra retirará la silueta donde en el medio estará la hoja del árbol.

CANADÁ

ACTIVIDAD: ¿Qué comemos hoy?

ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Harina - áceite - Leche - Leche - Sal - Huevo - levadura - Mantequilla - Tenedor - Bol - Hornillo - bandeja 	
DESARROLLO	
<p>En esta actividad van a crear sus propias tortitas con sirope. Cada uno en un bol y sus ingredientes se mezclarán, si es necesario con la ayuda de la maestra. Amasarán creando la forma de las tortitas en en una bandeja la maestra las llevará al horno, unas vez hechas, acompañado de sirope las probarán.</p>	

CANADÁ	
ACTIVIDAD: Cuento Carson traverse le Canada y pasaporte	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Cuento - Pasaporte - Pinturas 	

DESARROLLO

Leeremos el cuento “Carson traverse le Canada”(Carson, cruza Canadá) y realizaremos un feedback acerca de libro, de las imágenes que muestran del viaje, de si les gusta viajar, donde les gustaría ir, que les ha parecido el viaje que embarca la niña y Carson (perro), los valores que pueden encontrar como el amor entre una persona y un animal, saber apreciar la naturaleza.

Para finalizar cogerán cada uno su pasaporte, y en la hoja de Canadá la decorarán ya sea con dibujos, con palabras, que la maestra proyectará en la pizarra con imágenes vistas anteriormente, todo lo que han aprendido relacionado con Canadá en los días anteriores.

SENEGAL

ACTIVIDAD: Conocemos Senegal

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Ordenador
- Mapa

DESARROLLO

Para adentrarnos en esta actividad, se realizará primero una asamblea donde se preguntará si conocen algo de este país, si han escuchado hablar de él, etc. La maestra proyectará imágenes que estén relacionadas con Senegal (Lago Rosa, bandera, lucha libre, Bosque sagrado, Parque Nacional del Delta, amuleto típico llamado Grigris). La maestra irá mostrando y diciendo en castellano y francés los nombres y seguido se realizará una actividad donde tendrán que relacionar la imagen con el nombre. Y para terminar escribir las palabras en francés y castellano en un papel donde estarán las imágenes.

SENEGAL	
ACTIVIDAD: Pintamos la bandera	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Pizarra digital - Pinturas verde, amarillo y rojo - Imagen de la bandera en blanco y negro - punzones - almohadillas - tijeras 	
DESARROLLO	
<p>Esta actividad lo primero que recordaremos es donde está situado en nuestro mapa de la clase, a continuación la maestra proyectará en la pizarra digital la bandera de Senegal, nombrando en francés y castellano los colores que tiene. Cuando terminen de pintar la bandera con los punzones o las tijeras las cortarán y se colgarán por la clase a modo de decoración.</p>	

SENEGAL	
ACTIVIDAD: Creamos nuestro amuleto Grisgris	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Cuerda - Bolas - Conchas - Decoraciones de pulseras 	

DESARROLLO

Primero la maestra hará una explicación acerca del amuleto Grisgris (utilizado para la protección contra la mala suerte) que es típico de Senegal, mostrando imágenes. Seguido con la cuerda y las decoraciones cada uno va a realizar su propio amuleto, en forma de collar, pulsera, para colgar, etc., como ellos quieran.

SENEGAL

ACTIVIDAD: ¿Qué comemos hoy?

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Ordenador
- Imágenes de diferentes comidas y frutas senegalesas
- Mango
- Plátano
- Naranja

DESARROLLO

En esta actividad para comenzar se mostrarán diferentes comidas típicas del país de Senegal (Maafe, plátano, naranja, Firewire, Yassa). Para finalizar en platos de plástico la maestra cortará el mango, plátano y naranja en trozos para que prueben estas frutas

SENEGAL

ACTIVIDAD: Mouk en Senegal y pasaporte

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Libro Mouk en Senegal. Los ojos de Mokele
- pasaporte
- Pinturas

DESARROLLO

Leeremos el libro de un oso llamando Mouk y un gato llamado Chavata que visitan en bicicleta Senegal, donde conocen información acerca de la cultura de Senegal para que los niños desarrollen más conocimientos acerca de este país y aparte sobre la amistad, empatía, perder el miedo, puesto que este libro trabaja estos valores. Al terminar el cuento hablarán de si les ha gustado, de que han aprendido, que les ha llamado la atención y comentar los valores que proporciona el cuento.

Para finalizar cogerán cada uno su pasaporte, y en la hoja de Senegal la decorarán ya sea con dibujos, con palabras, que la maestra proyectará en la pizarra con imágenes vistas anteriormente, todo lo que han aprendido relacionado con Senegal en los días anteriores.

CONGO

ACTIVIDAD: Conocemos el Congo

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Proyector
- Imágenes
- Ordenador
- Ficha con las imágenes y nombres

DESARROLLO

Para adentrarnos en esta actividad, se realizará primero una asamblea donde se preguntará si conocen algo de este país, si han escuchado hablar de él, etc. La maestra proyectará imágenes que estén relacionadas con El Congo (Parque Nacional de Odzala, gorilas, cascada de Dios Padre, Catedral de Brazzaville, bandera). La maestra irá mostrando y diciendo en castellano

y francés los nombres y seguido se realizará una actividad donde tendrán que relacionar la imagen con el nombre. Y para finalizar escribir las palabras en francés y castellano en un papel donde estarán las imágenes.

CONGO	
ACTIVIDAD: Pintamos la bandera	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none">- Proyector- Pizarra digital- Pinturas verde, amarilla y roja- Imagen de la bandera en blanco y negro- punzones- almohadillas- tijeras	
DESARROLLO	
<p>Esta actividad lo primero que recordaremos es donde está situado en nuestro mapa de la clase. A continuación la maestra proyectará en la pizarra digital la bandera del Congo, nombrando en castellano y francés los colores que tiene. Cuando terminen de pintar la bandera con los punzones o las tijeras las cortarán y se colgarán por la clase a modo de decoración.</p>	

CONGO	
ACTIVIDAD: Creamos nuestro Parque Nacional de Odzala	
ESPACIO	Aula
MATERIALES	

- Plastilina
- Cartulina
- Tijeras
- Ordenador
- Proyector
-

DESARROLLO

En esta actividad van a crear su propio Parque Nacional personalizado, en un cartulina con ayuda de una imagen en el proyector, con la plastilina y rotuladores/pinturas construirán árboles, montañas, el río creando su propia maqueta.

CONGO

ACTIVIDAD: ¿Qué comemos hoy?

ESPACIO

Aula

MATERIALES

- Ordenador
- Proyector
- Piña y plátano

DESARROLLO

En esta actividad, el docente proyectará algunos platos característicos del Congo, como el "fufu" (preparado con harina de plátano), el "pondu" (un guiso elaborado con hojas de mandioca) y diferente frutas tropicales en este país

Para concluir, se llevará a cabo una degustación de frutas autóctonas de la región, como plátanos y piñas.

CONGO

ACTIVIDAD: Kiriký y la bruja y pasaporte

ESPACIO	Aula
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Ordenador - Película de Kirikú y la bruja - Pasaporte - Pinturas 	
DESARROLLO	
<p>Verán la película de Kirikú y la bruja, seguido compartirán entre todos la película con un feedback de lo que les ha parecido. como viven en el pueblo africano, del valor y coraje que tiene Kirikú para salvar a su pueblo, positividad que tiene.</p> <p>Para finalizar cogerán cada uno su pasaporte, y en la hoja de El Congo la decorarán ya sea con dibujos, con palabras, etc., todo lo que han aprendido relacionado con El Congo en los días anteriores.</p>	

4.8. EVALUACIÓN

Evaluar constituye una actividad esencial en la labor docente, siendo una parte inherente a ella. En este proyecto, la evaluación se centra en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, permitiéndonos extraer conclusiones al finalizar cada actividad realizada que nos ayuden a realizar una autoevaluación de nuestra labor en el aula, de los tiempos empleados, de la facilidad o complejidad de cada actividad. Esto nos permite identificar aspectos a mejorar para futuras implementaciones del proyecto.

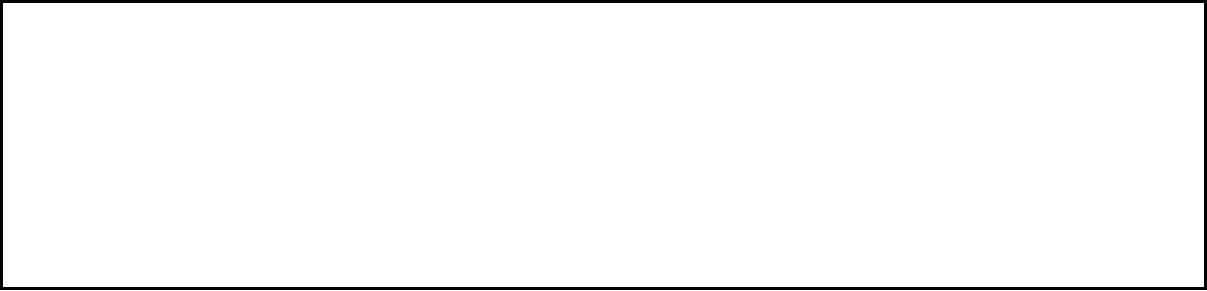
La evaluación del alumnado se realizará principalmente mediante la observación directa del docente durante el desarrollo de las diversas actividades del proyecto contestando a las preguntas mostradas en la tabla 1, tanto en objetivos generales como en específicos. Se hará un seguimiento de los aprendizajes y progresos alcanzados, así como se valorarán las reacciones de los estudiantes frente a las actividades propuestas.

Se observarán aspectos generales como la participación, la motivación, la interacción entre los estudiantes y con el docente, la adecuación de las actividades y el cumplimiento de los plazos. Esta información se registrará en una Tabla de Registro de Observación, que será nuestra herramienta principal de evaluación.

Asimismo, consideramos crucial el feedback o retroalimentación que recibamos del grupo sobre las actividades realizadas. Se prestará atención a los mensajes verbales, gestuales, el ambiente emocional y la actitud proactiva de los estudiantes, ya que nos proporcionarán información valiosa para ajustar, modificar o mejorar el proyecto en el futuro.

Muestra motivación a la hora de realizar las actividades		
SI	A VECES	NO
Establece relación entre las palabras y las imágenes en castellano		
SI	A VECES	NO
Establece relación entre las palabras y las imágenes en francés		
SI	A VECES	NO
Participa en las actividades		
SI	A VECES	NO
Ha comprendido la explicación de la actividad		
SI	A VECES	NO
Se desenvuelve con seguridad y confianza		
SI	A VECES	NO

Se cumplen los tiempos del trabajo		
SI	A VECES	NO
Existe feedback con los compañeros		
SI	A VECES	NO
Coordina y controla las habilidades manipulativas		
SI	A VECES	NO
Muestra motivación durante el proceso de enseñanza- aprendizaje		
SI	A VECES	NO
Obtiene comprensión de la escucha de la visualización de películas o lectura de cuentos		
SI	A VECES	NO
Hay una buena relación entre maestra y alumno		
SI	A VECES	NO
Relaciona las imágenes con el nombre correspondiente		
SI	A VECES	NO
Reconoce los valores hablados en las actividades		
SI	A VECES	NO
OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS DE MEJORA:		



(*tabla 1*)

5. CONCLUSIÓN.

Para comenzar esta conclusión, es esencial destacar que la realización de este Trabajo de Final de Grado ha representado una oportunidad sumamente beneficiosa y enriquecedora en mi camino académico y personal. A pesar de las dudas e incertidumbres que inicialmente surgieron, especialmente al abordarlo desde un tema tan desafiante como el idioma francés y su contexto cultural, esta experiencia se ha revelado como un proceso de crecimiento invaluable. Desde mis años en la Educación Secundaria Obligatoria, no había tenido ningún contacto significativo con el francés, y sumergirme en el ámbito de la francofonía para este proyecto ha sido todo un reto que ha ampliado considerablemente mis horizontes académicos y personales.

Este TFG marca un hito significativo en mi desarrollo personal y académico durante mi estancia en la Universidad de Zaragoza, específicamente en la ciudad de Teruel, donde he completado mi Grado en Educación Infantil. Cada experiencia vivida, cada lección aprendida y cada desafío superado durante este periodo de formación se han convertido en pilares fundamentales que forjan mi identidad como estudiante y futura profesional de la educación. A través de este proyecto, he podido integrar y aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo de mi carrera universitaria en un contexto práctico y significativo.

Durante estos años de estudio, no solamente he ampliado mis conocimientos teóricos en diversos aspectos relacionados con la educación, sino que también he descubierto una vocación por esta noble profesión. Más allá de la adquisición de conocimientos académicos, he reconocido la importancia del aspecto emocional y vocacional en mi desarrollo como futura docente. Las prácticas han sido un momento crucial en mi formación, brindándome una

experiencia directa en el aula y reafirmando mi vocación desde una edad temprana. Este periodo de prácticas ha sido determinante para consolidar mi compromiso y mi objetivo de convertirme en una maestra comprometida y dedicada a la educación infantil.

La realización de este Trabajo de Final de Grado ha sido una experiencia profundamente enriquecedora y transformadora, que ha fortalecido mi vocación por la enseñanza y ha consolidado mi compromiso con la educación infantil. Este proyecto no solo representa el culmen de mi formación académica, sino también el punto de partida hacia una carrera profesional llena de aprendizaje, crecimiento y dedicación hacia mis futuros alumnos.

6. BIBLIOGRAFÍA

Asociación Diálogo. (2022, febrero 18). El idioma francés en el mundo. Diálogo; Asociación Diálogo. <https://dialogo.es/el-idioma-frances-en-el-mundo/>

Bada, S. (2015). Teoría del aprendizaje constructivista: *Un paradigma para la enseñanza y el aprendizaje*. Revista científica 5(1), 66–70.

Baobab, S. (2019, enero 13). La gastronomía senegalesa. Senegal Baobab. <https://senegalbaobab.com/2019/01/13/la-gastronomia-senegalesa/>

Buscà, F., Pintor, P., Martínez, L., & Peire, T. (2010). Sistemas y procedimientos de Evaluación Formativa en docencia universitaria: resultados de 34 casos aplicados durante el curso académico 2007-2008. Estudios Sobre Educación, 18, 255-276. <https://doi.org/10.15581/004.18.4674>

Carrillo-García, M. E., & Cascales-Martínez, A. (2020). Innovación en los sistemas de evaluación del aprendizaje basado en proyectos. Revista De Estudios Socioeducativos. ReSed, (8), 16–28. <https://revistas.uca.es/index.php/ReSed/article/view/5529>

Competencias clave. (s/f). Gob.es. Recuperado el 1 de febrero de 2024, <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/competencias-clave.html>

Comptines d'Afrique. (2017, 25 de agosto). Ketté ketté maséka - Comptine africaine pour les enfants (avec paroles) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qVEvSPbgOM8>

García Gonzalez, M., & Veiga Díaz, M. T. (2014). Investigación guiada y aprendizaje basado en proyectos en el campo de la traducción especializada: Descripción de dos experiencias de aprendizaje. *Perspectivas*, 1(23), 107–123.

Hamer, N., & Stokes, A. (2014). *The benefits and challenges of project-based learning*. A Review of the Literature.

Johari, A. y Bradshaw, AC (2008). Aprendizaje basado en proyectos en un programa de pasantías: un estudio cualitativo de roles relacionados y sus atributos motivacionales. *Investigación y desarrollo de tecnología educativa*, 56 (3), 329–359. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9009-2>

Kahn, P., & O'Rourke, K. (2005). Entiendo el aprendizaje basado en la investigación. *European Journal of Engineering Education*, 37(2), 143–154.

Lamer, J., & Mergendoller, J. (2012). *Essentials for Project-Based Learning*. Buck Institute for Education, 1.

López Morales, L. (2010). *Francofonía y diversidad cultural: Rostros de la francofonía*. Aldus.

López, P. (2018). *El Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la historia. Propuesta de dos unidades didácticas para la Educación Secundaria Obligatoria (trabajo fin de máster)*. Universitat de les Illes Balears.

Pan casero. Recetas para hacer con los niños. (2016, mayo 4). [Guiainfantil.com. https://www.guiainfantil.com/recetas/pizzas-y-panes/pan-casero-recetas-para-hacer-con-los-ninos/](https://www.guiainfantil.com/recetas/pizzas-y-panes/pan-casero-recetas-para-hacer-con-los-ninos/)

Pérez de Albeniz, A. (2021). *Iniciación al aprendizaje basado en proyectos claves para su implementación*. Universidad de La Rioja.

Pérez, C. (2020, mayo 20). 3 recetas de tortitas ideales para niños. Ser Padres. <https://www.serpadres.es/alimentacion/11930.html>

Razones aprender francés de pequeños. (2018, diciembre 11). The Green Monkey Mirasierra. <https://www.thegreenmonkey.es/mirasierra/razones-aprender-frances-pequenos/>

Recio Moreno, D., Feliz Murias, T., & Morilla Turrión, A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos: Hacia una metodología reflexiva, participativa y colaborativa. Tirant Humanidades.

Sanchez, J. M. (s.f.). Que dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. Actualidadpedagogica.

Sarceda, M. d. C., Seijas, S. M., Fernandez, V., & Fouce Seoane, D. (2015). *Educación infantil y multiculturalidad*. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 4(3), 176.

Trujillo, F. (2013). Educar 21: Una experiencia en la Universidad. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red (pp. 123-129). Alcoy: Marfil.

Trujillo, F.-J., & Ariza Pérez, M. Á. (2006). Experiencias educativas en aprendizaje cooperativo. Grupo Editorial Universitario.

Vergara, M. (2016). Aprendo porque quiero El aprendizaje basado en proyectos (ABP) paso a paso. Ediciones SM.

Vergara, M. (2016). La práctica docente. un estudio desde los significados. Cumbres, 2, 73–99.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.