



Arquitectos del pasado

Ciclo: 2º ciclo

Curso: 5 años

Áreas Curriculares: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno, y comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 1º/2º/3º trimestre

Nº de sesiones: 4 sesiones



Introducción

La situación de aprendizaje que presentamos está diseñada para un grupo de niños de 5 años, con el objetivo de estimular su creatividad, pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas mediante el uso de Lego Steam Park. A través de este enfoque, los niños tendrán la oportunidad de explorar el mundo de la arquitectura y la ingeniería, al mismo tiempo que aprenden sobre los monumentos más representativos del mundo mediterráneo.





Esta actividad está diseñada para desarrollar competencias en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM), integrando el juego con el aprendizaje. Utilizando los bloques de Lego, los niños podrán construir maquetas de monumentos emblemáticos, como las Pirámides de Egipto, el Acueducto de Segovia o el Partenón, mientras descubren los elementos culturales e históricos que los hacen únicos. Además, se fomentará el trabajo en equipo, la observación, la experimentación y el pensamiento crítico en los pequeños, proporcionándoles una experiencia educativa divertida y significativa.

A través de este proyecto, los niños no solo explorarán el concepto de monumento, sino que también desarrollarán una apreciación por las distintas culturas que han influido en la historia del mundo mediterráneo. Esta situación de aprendizaje permitirá a los docentes guiar a los niños en un viaje donde la curiosidad y la diversión sean las principales herramientas para el aprendizaje.



Guía Didáctica

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo (enseñanzas mínimas) de la etapa de Educación Infantil.



Objetivos Generales de Etapa

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES





Objetivos Específicos

- Relacionar objetos por atributos.
- Programar secuencias de acciones.
- Formular hipótesis sobre estructuras y comprobarlas.
- Resolver problemas en grupo.
- Conocer pueblos y culturas mediterráneas.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico- matemáticas. 2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. 1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado. 2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros. 2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. 2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. 2.4. Utilizar diferentes	El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.



	estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen. 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	
--	--	--



Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo.

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el construccionismo, donde los estudiantes aprenden mediante la construcción de proyectos. Al involucrarse activamente los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** los estudiantes trabajan en proyectos a largo plazo que integran múltiples áreas del conocimiento. Este enfoque permite a los estudiantes explorar temas en profundidad y desarrollar habilidades de investigación, planificación y ejecución.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

- 1. Individual:** los estudiantes trabajan solos, lo que es ideal para actividades evaluativas o de comprobación. Fomenta la autonomía y la autoconfianza.
- 2. Pequeño grupo:** grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.
- 3. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Pasillos o espacio para exposición de trabajos.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje. Estudiantes: Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.	Material didáctico: Fichas descargables de la propia situación de aprendizaje. Tecnología: proyector, pizarra digital. Material de oficina: lápices, bolígrafos, papel, tijeras, pegamento, punzones, almohadilla, etc.	Recursos en línea: vídeo tutorial de la situación de aprendizaje.



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
-Observación directa. -Intercambios orales. -Producciones del alumnado. -Autoevaluación.	-Participación diaria. -Asamblea y puesta en común. -Actividades.	-Rúbrica para el docente. -Semáforo de autoevaluación para el alumnado. -Anecdotario.



Evaluación Docente

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Establece relaciones entre el monumento real y la construcción.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Propone soluciones ante dificultades en la construcción.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Ensambla piezas con precisión según lo planeado.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Utiliza herramientas (punzón, tijeras) de manera precisa y segura.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Expresa con claridad lo	Lo ha hecho	Lo ha hecho	Lo ha hecho,	No ha podido



Situación de Aprendizaje



que ha construido o lo que está haciendo.	de manera autónoma (1)	pero necesita ayuda (0.75)	pero ha necesitado una guía continua (0.5)	hacerlo (0.25)
Participa en la puesta en común explicando su proceso.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Colabora activamente y participa con el grupo en la construcción.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Conoce las principales características de los monumentos trabajados.	Sería capaz de explicarlas (1)	Lo ha entendido y sabría explicarlas con ayuda (0.75)	Lo ha entendido pero no sabría explicarlas (0.5)	No lo ha entendido (0.25)
Explica los datos fundamentales de las culturas trabajadas.	Sería capaz de explicarlas (1)	Lo ha entendido y sabría explicarlas con ayuda (0.75)	Lo ha entendido pero no sabría explicarlas (0.5)	No lo ha entendido (0.25)



Evaluación Alumnado

SESIÓN 1

La gran pirámide

Nombre: _____ Fecha: _____

FORMULANTO DE SALIDA 1

¿Cuánto al cuento son esas?

SESIÓN 2

Acueducto: ¿agua va!

Nombre: _____ Fecha: _____

FORMULANTO DE SALIDA 2

¿Sabes con cuánta la antigüedad sobre las ciudades?

SESIÓN 3

Arriba el Partenón

Nombre: _____ Fecha: _____

FORMULANTO DE SALIDA 3

¿Sabes al cuento sobre Grecia y el Partenón?

SESIÓN 4

Fusión de monumentos

Nombre: _____ Fecha: _____

FORMULANTO DE SALIDA 4

¿Sabes de cómo eran los monumentos que otros eran?



Actividades

Nº de Sesión	1 La gran pirámide
Temporalización	1 sesión de 45'
Tipo de Actividad	Grupo clase y pequeño grupo
Descripción	El alumnado deberá crear una pirámide con las piezas del LEGO STEAM Park. Antes de empezar, la docente contará un breve cuento sobre la construcción de una pirámide y comentará algunos datos sobre el Egipto actual. Después, dividirá la clase en grupos de 4 personas, que tendrán que completar un plano esquemático de una pirámide, decidir las piezas que utilizarán en su construcción y la crearán. Para un mejor desarrollo de la actividad podemos utilizar las tarjetas de roles que se encuentran en la página de CE 4.0. Introducción (15 minutos) Cuento: El sueño del faraón. Cuenta el cuento mientras muestras las cuatro imágenes asociadas a



	la historia que encontrarán en Recursos. - Egipto actual: Comenta algunos datos del Egipto actual, como su bandera, su idioma oficial, la importancia de sus monumentos. Puedes usar el texto y las imágenes del recurso Egipto actual. Construcción de la pirámide (25 minutos) - Divide a la clase en grupos de 4 personas. - Cada equipo recibirá una tabla de planificación (Pirámide 1 o Pirámide 2), dependiendo del nivel del alumnado. - En el caso de usar Pirámide 1, la maestra o maestro dictará los números de cada fila. Una persona del equipo se encargará de escribir 1 o 0 según corresponda. El resto de miembros del equipo permanecerán atentos para ayudar en el caso de que se equivoque. Cada fila la rellenará una persona del equipo. En el caso de usar Pirámide 2, pasa al siguiente punto. - Cada persona del equipo coloreará los números 1 de una fila. - Se propondrá al alumnado que piense en las piezas de LEGO que necesitará su equipo para construir la pirámide según el plano. - Cada equipo cogerá las piezas que haya pensado y tratará de construir la pirámide. En caso de que el resultado no fuera el deseado, pensará en qué ha fallado y qué piezas necesita cambiar. Reflexión (5 minutos) Al finalizar la construcción, el alumnado se reunirá en círculo y cada grupo mostrará su pirámide. El maestro o maestra formulará preguntas que inviten a la reflexión, como por ejemplo: ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad? ¿Qué aprendieron sobre las pirámides y Egipto? ¿En qué tuvieron más dificultades? ¿Cómo ayudaste a tu equipo a construir la pirámide? ¿Por qué es importante trabajar juntos para construir algo grande? ¿Qué harías diferente si volvieras a construir otra pirámide?
Recursos	- Cuento: El sueño del faraón - Datos del Egipto actual - Ficha de planificación Pirámide 1 - Ficha de planificación Pirámide 2 



Nº de Sesión	2 Acueducto: ¡Agua va!
Temporalización	1 sesión de 45'
Tipo de Actividad	Grupo clase y pequeño grupo
Descripción	1. Introducción (15 minutos) Conversación inicial: Preguntar a los niños si han visto alguna vez un acueducto. Mostrar imágenes del Acueducto de Segovia y otros ejemplos en el Mediterráneo. Explicación breve: Contar de manera sencilla para qué servían los acueductos y cómo los construían los romanos. Cuestionamiento: "¿Cómo creéis que el agua viajaba por estos acueductos?" 2. Preparación (10 minutos) Repartir a cada niño una plantilla con la silueta del acueducto. Explicar cómo usar el punzón para repasar el contorno y los detalles. Recordar la importancia de la seguridad al usar el punzón y la paciencia para seguir los trazos. 3. Construcción (15 minutos) Los niños puntean la plantilla con el punzón para marcar el relieve del acueducto. Luego, colocan una cartulina de color u otro material de fondo para destacar su obra. Por último y con las piezas de LEGO construirán un soporte, de manera libre, para poder presentar su lámina. 4. Reflexión (5 minutos) Exponer las creaciones en el aula y comentar las diferencias entre ellas. Preguntar: "¿Qué parte os ha parecido más difícil o divertida?" Relacionar la actividad con la importancia de la ingeniería y la construcción en la historia.
Recursos	- Plantillas con el contorno del acueducto. - Punzones y almohadilla. - Cartulinas de colores. - Piezas de LEGO. (documento descargable) 



Nº de Sesión	3 “¡Arriba con el Partenón!”
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Grupo clase y dos grandes grupos.
Descripción	Los alumnos deberán levantar una réplica aproximada del Partenón con las piezas del LEGO STEAM Park. Antes de empezar, la docente contará una breve historia sobre la importancia de la antigua Grecia - La Democracia y el Partenón. Después, dividirá la clase en dos grandes grupos, que tendrán que construir una réplica aproximada del monumento. Se pueden ayudar con la hoja del plano de las columnas. Para un mejor desarrollo de la actividad podemos utilizar las tarjetas de roles que se encuentran en la página de CE 4.0. Introducción (15 minutos) • Pequeña historia: “Ha nacido la democracia””. Cuenta el cuento mientras muestras las imágenes asociadas a la historia que encontrarán en Recursos. • Imágenes del Partenón: Puede usar las imágenes del recurso para que vean cómo era y cómo es en la actualidad. Construcción del Partenón (25 minutos) • Divide a la clase en dos grandes grupos. • Cada equipo recibirá una base de construcción para las columnas (voluntario), dependiendo del nivel del alumnado. • Todos los alumnos colaboran en sus respectivos equipos utilizando las piezas de LEGO que el profesor ha puesto en medio de los dos grupos. • Se propondrá al alumnado que piense en las piezas de LEGO que necesitará su equipo para construir el monumento sobre el plano. • Cada equipo cogerá las piezas que haya pensado y tratará de construir su Partenón. En caso de que el resultado no fuera el deseado, pensará en qué ha fallado y qué piezas necesita cambiar. Reflexión (5 minutos) Al finalizar la construcción, el alumnado se reunirá en círculo y cada grupo mostrará Partenón. El maestro o maestra formulará preguntas que inviten a la reflexión, como por ejemplo: • ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad?



Situación de Aprendizaje



	• ¿Qué aprendieron sobre el Partenón y Grecia? • ¿En qué tuvieron más dificultades? • ¿Cómo ayudaste a tu equipo a construir el Partenón? • ¿Por qué es importante trabajar juntos para construir algo grande? • ¿Qué harías diferente si volvieras a construir otro Partenón?
Recursos	• Pequeño Cuento: Ha nacido la democracia • Imagen Globo Terráqueo para ubicar Grecia • Fotos del Partenón (antes y actual) • Ficha “Base de construcción Partenón” 

Nº de Sesión	4 “Fusión de monumentos”
Temporalización	1 sesión de 45 minutos
Tipo de Actividad	Dividir la clase en dos grandes grupos.
Descripción	Repasar lo trabajado en sesiones anteriores de forma divertida y cooperativa utilizando Lego Steam Park, centrando la actividad en la construcción de monumentos representativos de las civilizaciones del Mediterráneo, fomentando la colaboración y creatividad. Para un mejor desarrollo de la actividad podemos utilizar las tarjetas de roles que se encuentran en la página de CE 4.0. Introducción (5 minutos) Comenzamos la clase mostrando imágenes de algunos monumentos famosos de las civilizaciones que han construido en las clases anteriores. Habla brevemente sobre cada uno: • El Acueducto en Segovia (España): pilares que sostienen los arcos. • Las Pirámides de Egipto: enormes estructuras de forma triangular. • El Partenón en Grecia: templo con columnas (cilindros)



Hoy nos convertimos en arquitectos y vamos a construir nuestro propio monumento con las piezas de Lego, como si estuvieran creando una de estas maravillas.

Explicación de la actividad (5 minutos)

Dividimos a los niños en pequeños grupos de 3 a 4 miembros.

Explicamos que cada grupo tiene que elegir la construcción que quiere hacer con Lego Steam Park.

Anima a los niños a que piensen en las formas de las estructuras y a que usen su imaginación para representar las características de los monumentos.

Trabajo en equipo (30 minutos)

Los grupos comienzan a construir su monumento utilizando las piezas de Lego Steam Park. Durante este tiempo, los niños deben colaborar y compartir ideas para hacer el monumento lo más parecido posible a los que han visto en las imágenes.

Los niños deben seguir estos pasos:

Planificación (5 minutos): Antes de comenzar a construir, cada grupo discute qué partes del monumento quieren construir. Pueden pensar en los materiales, las formas y los colores que necesitan.

Construcción (20 minutos): Los niños comienzan a construir con las piezas de Lego Steam Park. Durante esta fase, los niños deben ayudarse mutuamente y decidir cómo crear las partes más importantes de su monumento (por ejemplo, si es redondo como el Panteón o triangular como las pirámides).

Finalización y Detalles (5 minutos): Cuando los grupos terminen, pueden agregar detalles decorativos o símbolos que encuentren en las imágenes de los monumentos, como columnas o techos. También pueden ponerle nombres a sus monumentos.

Presentación (5 minutos)

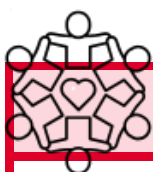
Cada grupo presenta su monumento al resto de la clase, explicando qué han construido y qué parte del monumento representa .

Reflexión Final (5 minutos)

Para cerrar la sesión, pregunta a los niños qué aprendieron durante la actividad. Puedes hacer preguntas como:



	¿Qué monumento les gustó más y por qué? ¿Qué parte de la construcción fue más difícil? ¿Cómo trabajaron en equipo para construir su monumento? Reforzar la idea de que, aunque las civilizaciones eran muy diferentes, tenían cosas en común, como su amor por construir grandes monumentos. Además, resalta lo divertido que es construir juntos y lo importante que es colaborar.
Recursos	• Pack de Lego Steam Park • Carteles o imágenes de los monumentos de las sesiones anteriores. • Pizarra o cartulina para presentar ideas.



Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan pautas y medidas generales que se pueden aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. Por ejemplo, **para niños con dificultades de motricidad fina:** Utilizar piezas más grandes de Lego o pedir ayuda a otros



- compañeros para que se involucren en la construcción de forma adaptada.
- **Para niños con necesidades visuales:** Asegurarse de que las imágenes de los monumentos sean claras y ayudar a los niños a tocar y explorar las piezas de Lego para conocer las formas.

A continuación, se muestra de manera más específica por sesiones la aplicación del Diseño Universal de Aprendizaje.

SESIÓN 1: “Construcción de la Pirámide”

DUA aplicado:

Representación

- Apoya el cuento con **pictogramas** o tarjetas con imágenes secuenciadas.
- Usa una **línea del tiempo visual** para entender “antes/ahora” sobre Egipto.
- Incluye **modelos táctiles** de una maqueta de una pirámide.

Acción y expresión

- Permite construir con apoyo físico si hay dificultades motrices (ej. usar piezas más grandes o que encajen más fácilmente).
- Ofrecer la opción de **dibujar** o **colorear un plano** si no pueden construir con LEGO.

Implicación

- Proporciona **roles flexibles en el grupo** (por ejemplo, el que entrega piezas, el que observa y valida).
- Usa **refuerzo positivo visual** (caritas felices, estrellas).

SESIÓN 2: “Acueducto: ¡Agua va!”

DUA aplicado:

Representación

- Muestra un **video corto** del acueducto en funcionamiento (real o animado).
- Usa **materiales multisensoriales**: texturas, relieve, láminas en alto contraste.

Acción y expresión

- Si punzar es difícil, ofrece la opción de **repasar con marcador grueso** o de **pegar puntos con pegatinas** en lugar de usar el punzón.
- Deja que **expliquen su trabajo oralmente**, con gestos o con dibujos.

Implicación

- Crea un ambiente tranquilo con **música suave** si hay hipersensibilidad sensorial.
- Permite tiempos más largos o pausas según necesidad.



SESIÓN 3: “Arriba con el Partenón”

DUA aplicado:

Representación

- Usa imágenes reales + dibujos del Partenón.
- Muestra **una maqueta simple** o video animado (parte del subido en el siguiente [enlace](#)) con narración adaptada.

Acción y expresión

- Permite elegir cómo participar: colocando piezas, sugiriendo ideas, dibujando el monumento, ayudando a planificar.
- Ofrece un **tablero de comunicación** con pictogramas de acciones del grupo (“quiero ayudar”, “necesito pausa”, etc.).

Implicación

- Proporciona **tareas fragmentadas** (ej. solo construir columnas o base).

SESIÓN 4: “Fusión de monumentos”

DUA aplicado:

Representación

- Usa **tarjetas de los monumentos** anteriores con dibujos y palabras clave.
- Muestra **estructuras físicas** como referencia para inspirarse.

Acción y expresión

- Si construir es difícil, que diseñen su monumento en papel, con pegatinas, bloques de espuma o materiales alternativos.
- Usa **grabadora de voz** o **dibujos** para presentar el proyecto final.

Implicación

- Permite elegir entre varios monumentos o inventar uno nuevo.
- Crea un espacio seguro donde cada grupo puede **exponer a su manera** (oral, mostrando, señalando, usando pictogramas).