



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN
EDUCACIÓN INFANTIL PARA LA ENSEÑANZA
DEL PATRIMONIO LOCAL DE LA CIUDAD DE
SORIA**

Presentado por Estela Tarazona Calvo

Tutelado por: Juan Carlos Fernández del Álamo

Soria, julio 2024

RESUMEN:

En el presente Trabajo de Final de Grado (TFG) se pretende acercar a los niños y niñas de 3º de Educación Infantil a su entorno. Para ello van a conocer la historia de diferentes lugares emblemáticos de su localidad. Este trabajo tiene como objetivo diseñar una propuesta educativa innovadora para enseñar el patrimonio local de la ciudad de Soria, centrándose en tres objetivos recientemente incorporados al currículo, los cuales tienen en enfoque en promover un conocimiento integral y una valoración profunda de la Comunidad de Castilla y León. La revisión teórica y el diseño detallado de actividades, como un cuento interactivo y diversos juegos educativos, subrayan la viabilidad y relevancia pedagógica de la propuesta. Estas actividades están diseñadas para aumentar la motivación y participación activa de los alumnos, asegurando un aprendizaje efectivo y significativo sobre el patrimonio de Soria.

PALABRAS CLAVE: Entorno, lugares emblemáticos, patrimonio, Soria.

ABSTRACT:

In this Final Grade Project (TFG) the aim is to bring the children of 3rd grade of Infant Education closer to their environment. To do so, they will learn about the history of different emblematic places of their locality. This work aims to design an innovative educational proposal to teach the local heritage of the city of Soria, focusing on three objectives recently incorporated into the curriculum, which focus on promoting a comprehensive knowledge and a deep appreciation of the Community of Castilla y León. The theoretical review and the detailed design of activities, such as an interactive story and various educational games, underline the feasibility and pedagogical relevance of the proposal. These activities are designed to increase students' motivation and active participation, ensuring effective and meaningful learning about Soria's heritage.

KEY WORDS: Environment, emblematic places, heritage, Soria.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. JUSTIFICACIÓN	6
2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.....	7
2.1. COMPETENCIAS GENERALES	7
2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	8
3. OBJETIVOS.....	9
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. LEGISLACIÓN	10
4.2. METODOLOGÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	15
4.3. LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL	18
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	27
5.1. CONTENIDOS CURRICULARES	29
5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	33
5.3. METODOLOGÍA	36
5.4. CRONOGRAMA, TEMPORALIZACIÓN.....	37
5.5. DESARROLLO DE ACTIVIDADES	38
5.6. EVALUACIÓN	52
5.7. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	57
5.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	57
6. AUTOEVALUACIÓN DE LA REALIDAD	60
7. LIMITACIONES	62
8. CONCLUSIÓN	63
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
10. ANEXOS	69
10.1. BINGO DEL PATRIMONIO HISTÓRICO	69
10.2. DOMINO DE SORIA	71
10.3. TARJETAS MEMORY	75
10.4. PASEANDO CON LA OCA SORIANA	88
10.5. AUTOEVALUACIÓN.....	89
10.6. AUTOEVALUACIÓN DOCENTE.....	90

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1. <i>Contenidos Curriculares. Crecimiento en la Armonía</i>	29
Tabla 2. <i>Contenidos Curriculares. Descubrimiento y Exploración del Entorno</i>	30
Tabla 3. <i>Contenidos Curriculares. Comunicación y Representación de la Realidad</i>	31
Tabla 4. <i>Competencias Específicas. Crecimiento en Armonía</i>	33
Tabla 5. <i>Competencias Específicas. Descubrimiento y Exploración del Entorno</i>	34
Tabla 6. <i>Competencias Específicas. Comunicación y Representación de la Realidad</i> ..	35
Tabla 7. <i>Actividad 1. Cuento Interactivo de Soria</i>	38
Tabla 8. <i>Actividad 2. Bingo</i>	41
Tabla 9. <i>Actividad 3. Dominó</i>	43
Tabla 10. <i>Actividad 4. Memory</i>	45
Tabla 11. <i>Actividad 5. La Oca</i>	48
Tabla 12. <i>Actividad 6. Mural</i>	51
Tabla 13. <i>Rúbrica</i>	53

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado pretende introducir a los alumnos y alumnas de Educación Infantil en el patrimonio de la ciudad de Soria, ya que es de gran relevancia la involucración en la Historia y en el patrimonio cultural de nuestro entorno, para que aprendan la importancia de conservarlo y valorarlo.

Desde el marco de la educación infantil, la atención al desarrollo del alumnado implica tanto la transmisión de conocimientos académicos como a la construcción de una identidad arraigada en el entorno cultural y patrimonial que les rodea, esto puede fomentar la curiosidad y fortalecer la conexión de los alumnos con la ciudad en la que viven.

Soria, con su gran historia y patrimonio de muy variado interés artístico, es una pequeña ciudad que nos da la oportunidad de poder enseñar a los alumnos su riqueza. Sin embargo, a pesar de esta valiosa oportunidad que tenemos, no la aprovechamos al máximo, se percibe una falta en el reconocimiento de su valor patrimonial.

El presente trabajo de fin de grado se organiza en tres bloques principales. En primer lugar, se abordan los aspectos iniciales como la portada con el título, el nombre de la autora, el tutor, el resumen/ abstract, las palabras clave/ keywords y el índice. A continuación, se presenta el cuerpo del trabajo, que consta de una introducción y justificación de la elección del tema, los objetivos, la fundamentación teórica, los contenidos a abordar, la metodología que describe la propuesta didáctica, dicha propuesta de intervención. Por último, encontramos la sección final en la cual se examina los resultados y las limitaciones que podríamos encontrarnos, la conclusión a la que llegamos, la bibliografía y referencias y los anexos.

1.1. JUSTIFICACIÓN

La Real Academia Española define el patrimonio histórico como “el conjunto de bienes de una nación acumulado a lo largo de los siglos, que, por su significado artístico, arqueológico, etc., son objeto de protección especial por la legislación”.

La UNESCO establece una definición amplia y comprensiva del patrimonio cultural. En sus términos, el patrimonio cultural abarca monumentos, conjuntos y lugares que poseen valor histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico o antropológico. Esta definición se extiende también al patrimonio cultural inmaterial como son las tradiciones orales, expresiones artísticas, conocimientos y prácticas relacionadas con la naturaleza, así como al patrimonio cultural material que incluye objetos, documentos y espacios vinculados a la vida cotidiana de comunidades pasadas y presentes.

Esta organización destaca la importancia de salvaguardar y transmitir el patrimonio cultural para las actuales y futuras generaciones, con el objetivo de fomentar la diversidad cultural y el diálogo intercultural. La protección y conservación del patrimonio cultural se considera esencial para el desarrollo sostenible, ya que contribuye a la identidad de las comunidades, fortalece el turismo cultural y fomenta la comprensión mutua entre diversas culturas.

Este tema suele trabajarse poco en las aulas de educación infantil, por eso mi motivación para emprender este trabajo se basa encéldese de abordar esta carencia y contribuir al enriquecimiento de la experiencia educativa de los niños y niñas de Soria.El propósito de este trabajo es emplear con el alumnado actividades lúdicas y dinámicas enseñándoles el patrimonio de la ciudad en la que vivimos desde muy pequeños, promoviendo así un entendimiento más profundo y duradero de la historia local, ya que Soria es una de las provincias españolas de mayor importancia arqueológica.

2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

A continuación, se examina la relación del tema seleccionado con los objetivos y competencias del Grado en Educación Infantil, tal como se describen en la Memoria del Plan de Estudios del Título de Grado en Maestro en Educación Infantil de la Universidad de Valladolid (2010). Este análisis tiene como propósito entender cómo el tema se alinea con las metas educativas del grado, resaltando su relevancia para las habilidades que los estudiantes necesitan desarrollar para completar su formación académica.

2.1. COMPETENCIAS GENERALES

- *Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.*

En mi trabajo de fin de grado llevo a cabo esta competencia de la siguiente manera:

- Reconocimiento: A través de una revisión exhaustiva de la literatura y la observación de prácticas educativas existentes, he identificado métodos efectivos de enseñanza-aprendizaje.
- Planificación: He diseñado una propuesta educativa estructurada, basada en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, que incorpora principios pedagógicos adecuados para la enseñanza del patrimonio local a niños de 5 años.
- Ejecución: Aunque no pude implementar la propuesta en un entorno educativo real, he elaborado un plan detallado que contempla la adaptación de las actividades a las necesidades y características de los alumnos, asegurando una experiencia de aprendizaje dinámica y efectiva.
- Valoración: He diseñado herramientas de evaluación para medir el impacto y la efectividad de las actividades, analizando resultados teóricos y reflexionando sobre posibles mejoras para futuras aplicaciones.

- ***El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión***

He desarrollado esta competencia en mi trabajo de fin de grado mediante la creación de actividades lúdicas y dinámicas, personalizadas para el contexto cultural y patrimonial de Soria. Esto evidencia mi habilidad para diseñar estrategias educativas creativas que captan el interés y la participación activa de los niños, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador. A través de esta propuesta, demuestro mi capacidad para innovar en el diseño de experiencias educativas, fomentando el espíritu de iniciativa y la creatividad en mi futura práctica profesional.

2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

A continuación, se detallan las competencias específicas que he desarrollado:

- *Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.*
- *Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.*
- *Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.*
- *Valorar la importancia del trabajo en equipo.*
- *Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.*
- *Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.*
- *Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.*
- *Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.*

3. OBJETIVOS

El presente apartado detalla los objetivos que guiarán mi trabajo de fin de grado en la creación de una propuesta educativa innovadora destinada a enseñar el patrimonio local de la ciudad de Soria a niños y niñas de 5 años. Para asegurar el éxito se han definido tanto un objetivo general como varios objetivos específicos, los cuales proporcionarán un marco estructurado para la investigación, el diseño y la implementación de actividades educativas adaptadas a la edad y al contexto local de los alumnos.

Objetivo General:

- Diseñar y desarrollar una propuesta de intervención educativa efectiva para la enseñanza del patrimonio local de la ciudad de Soria en el ámbito de la educación infantil mediante la metodología conocida como Aprendizaje Basado en Proyectos con los alumnos y alumnas de 5 años.

Objetivos Específicos:

- Investigar y analizar diversas metodologías pedagógicas con el objetivo de seleccionar aquellas más apropiadas y efectivas para la enseñanza del patrimonio local en el contexto de la educación infantil.
- Desarrollar actividades lúdicas y dinámicas que involucren a los niños en el aprendizaje del patrimonio local, teniendo en cuenta su edad y nivel de desarrollo.
- Asegurar que las actividades diseñadas no solo sean entretenidas, sino que también integren conceptos clave de la educación patrimonial, tales como la identificación de elementos culturales y la comprensión de la historia local.
- Personalizar la propuesta de intervención para que se ajuste a las particularidades del entorno cultural y patrimonial de Soria, asegurando así una conexión más significativa con la realidad local.

4. MARCO TEÓRICO

En el presente marco teórico, se abordarán tres aspectos fundamentales de la educación infantil: la legislación vigente, las metodologías educativas actuales y la importancia de la educación patrimonial. Primero, se examinará la legislación que regula la educación infantil en España, enfocándonos en las tres áreas, así como en las competencias clave que se buscan desarrollar en esta etapa. A continuación, se explorarán diversas metodologías pedagógicas innovadoras que han transformado el rol del docente y del alumnado, destacando enfoques como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo. Finalmente, se analizará la educación patrimonial como un pilar esencial para la gestión y conservación del patrimonio cultural, enfatizando su integración en el currículo de educación infantil y su relevancia para el desarrollo de una identidad cultural sólida y un compromiso social activo.

4.1. LEGISLACIÓN

La educación infantil, regulada en el capítulo I del título I de la citada ley orgánica, se constituye en sus artículos 12.1 y 14.1 como una etapa educativa que cuenta con identidad propia, que atiende al alumnado desde el nacimiento hasta los seis años y que se ordena en dos ciclos, el primero hasta los tres años, y el segundo desde los tres a los seis años de edad, dividido este en tres cursos, el primer curso de 3 a 4 años, el segundo de 4 a 5 años y el tercer curso de 5 a 6 años. Por lo que nos situamos en el segundo ciclo, en el primer curso.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 8 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, las áreas de la educación infantil son el Crecimiento en Armonía, el Descubrimiento y Exploración del Entorno, y la Comunicación y Representación de la Realidad.

El área Crecimiento en Armonía hace referencia al desarrollo gradual de la identidad y madurez emocional, el establecimiento de relaciones sociales y afectivas, la autonomía y cuidado personal y a la mejora en el dominio y control de los

movimientos, juegos y ejecuciones corporales, todos ellos entendidos como procesos inseparables y necesariamente complementarios. La expresión instintiva de las primeras emociones, asociada sobre todo a la satisfacción de las necesidades básicas, irá evolucionando hacia formas progresivamente complejas y sofisticadas, conscientes de las normas y valores sociales. Esta área se centra en las dimensiones personal y social, entendidas como inseparables y complementarias, desarrollándose y regulándose de manera progresiva, conjunta y armónica, aunque solo adquiere sentido desde la complementariedad con las otras dos áreas.

El área Descubrimiento y Exploración del Entorno tiene como objetivo que el alumnado descubra, comprenda y represente la realidad de la que forma parte, mediante el conocimiento de los elementos que la integran y de sus relaciones, favoreciendo su participación e interacción de manera activa y reflexiva. Se pretende favorecer el proceso de descubrimiento, observación y exploración de los elementos físicos, naturales y culturales del entorno, concibiendo este como un elemento provocador de emociones y sorpresas, y tratando de que el alumnado vaya adoptando y desarrollando actitudes de respeto y valoración sobre la necesidad de cuidarlo y protegerlo, impulsando y trabajando desde las edades más tempranas por la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Esta área se complementa con las otras dos áreas del currículo de educación infantil, puesto que el desarrollo de la dimensión personal y social es inseparable y complementaria, es decir, el descubrimiento, la observación y exploración de los elementos del entorno se produce a través de la interacción corporal con el mismo y el deseo natural para conocerlo y comprenderlo y precisa de la utilidad de diferentes lenguajes y representaciones de la realidad.

El área De Comunicación y Representación de la Realidad pretende desarrollar las capacidades de comunicación a través de diferentes lenguajes y formas de expresión como medio para construir su identidad, representar e interpretar la realidad y relacionarse con las demás personas. Aprenderán, así a utilizar las diferentes formas de comunicación y representación en diversos contextos y situaciones de la vida. La comunicación oral, escrita y las otras formas de expresión actúan como vínculo entre el mundo interior y el exterior, permitiendo interacciones con los demás, la representación y la expresión de pensamientos, vivencias, sentimientos, ideas y emociones. A través del lenguaje el alumnado estructura su pensamiento, amplían su comprensión de la

realidad y establecen relaciones sociales, lo cual favorece su desarrollo afectivo y social. Por tanto, esta área se complementa y desarrolla en consonancia con las otras dos de la educación infantil, otorgando al currículo un carácter globalizador. Los diferentes lenguajes y formas de expresión que se abordan en esta área contribuyen al desarrollo armónico e integral del alumnado desde todas sus dimensiones y tendrán su continuidad en las diferentes áreas de la educación primaria.

De acuerdo con los principios rectores que inspiran la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, la educación se concibe como un aprendizaje permanente que se desarrolla a lo largo de la vida. En consecuencia, la educación infantil, como primera etapa que es de nuestro sistema educativo, supone el inicio del proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente como la Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia plurilingüe (CP), Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia ciudadana (CC), Competencia emprendedora (CE), y la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Estas competencias clave están relacionadas con los objetivos de la etapa de Educación Infantil. Se entiende que el dominio de cada una de ellas contribuye al logro de los objetivos y viceversa.

Los objetivos de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 13 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el artículo 7 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero. Los últimos tres objetivos son de suma importancia para este trabajo de fin de grado.

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.
- Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León
- Iniciarse en el reconocimiento y conservación del patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y diversidad
- Descubrir el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León iniciándose en la identificación de los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología, de manera que fomente el descubrimiento, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno.

Según el Artículo 12 se entiende por situación de aprendizaje el conjunto de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieren por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de estrategias y contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias.

Las competencias específicas plasman la concreción de las competencias clave para cada una de las áreas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada área. Además, estas competencias específicas se precisan más dependiendo del curso en el que nos encontremos.

En el caso del área Crecimiento en Armonía, las competencias específicas se organizan en cuatro ejes que se relacionan entre sí.

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC.

2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC.
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. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: STEM, CD, CPSAA, CC.
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. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CCEC.

En el área Descubrimiento y Exploración del Entorno las competencias específicas se organizan en tres ejes que se relacionan entre sí.

1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CPSAA, CC, CCEC.
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. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, STEM, CPSAA, CC, CCEC.

En el caso del área Comunicación y Representación de la Realidad, las competencias específicas se relacionan con la capacidad de comunicarse eficazmente con otras personas de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa. Se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí.

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 responder a las exigencias del entorno. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE.
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. Esta se concreta a partir de las competencias clave: CCL, STEM, CD, CE, CCEE.
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. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CCEC.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural. Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, CC, CCEC.

4.2. METODOLOGÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Los enfoques educativos están en constante evolución por lo que la metodología en educación infantil desempeña un papel crucial. La enseñanza se ha caracterizado históricamente por la transmisión unilateral de conocimientos, sin tomar en cuenta las

características ni necesidades individuales del alumnado. Sin embargo, en la actualidad se observa un gran cambio. Los docentes pasamos a desempeñar roles de guías o mediadores en el proceso de aprendizaje y los estudiantes se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje. Además, se busca una atención mucho más personalizada con el fin de potenciar al máximo sus capacidades individuales, considerando sus intereses. Asimismo, se busca que los niños y niñas aprendan mediante la manipulación, lo que les permite recordar con mayor facilidad lo aprendido.

Según la Real Academia Española (RAE) la definición de metodología es un *“conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal”*. Las metodologías educativas se fundamentan principalmente en las teorías del aprendizaje basadas en la psicopedagogía, como el conductismo, cognitivismo, constructivismo o el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.

En el artículo “Metodologías educativas” definen las metodologías educativas como aquellas que guían al profesorado en la selección de herramientas, métodos o técnicas de enseñanza considerando siempre las particularidades del grupo y del contexto. Estas metodologías sirven ya sea para introducir un tema, para afianzarlo o para motivar al alumnado. (Malagón y Montes, 2005).

Dado que existen distintas metodologías, se pretende adaptarnos a las necesidades de los estudiantes para fomentar su motivación y participación activa en su proceso de aprendizaje. La selección de una metodología adecuada debe considerar diversos aspectos, tanto las características del alumnado que nos encontramos en el aula, como la idoneidad del enfoque a seguir para mejorar su educación. No podemos olvidar que algunas metodologías van en función de la edad, aunque siempre existe la posibilidad de adaptarlas a las distintas etapas del desarrollo o ciclo.

En el ámbito de la educación, la selección de metodologías innovadoras desempeña un papel crucial para fomentar un aprendizaje significativo y comprometido. Entre estas metodologías, destacamos varias que sacamos de un artículo de Ramírez y González (2022) y del trabajo de fin de grado “innovación de las metodologías en educación infantil” de Marta Amparo Arranz en 2017 como el aprendizaje servicio, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en

proyectos y el aprendizaje cooperativo, cada uno con sus propias características y beneficios.

El **aprendizaje y servicio** según Tapia (2008) se define como *“una actividad o programa de servicio solidario protagonizado por los estudiantes, orientado a atender eficazmente las necesidades de una comunidad, y planificada de forma integrada con los contenidos curriculares con el objetivo de optimizar los aprendizajes”* (citado en Rodríguez, 2013, p.97).

Para Batlle *“es una metodología orientada a la educación para la ciudadanía, inspirada en las pedagogías activas y compatible con otras estrategias educativas. Es un método para unir éxito escolar y compromiso social: aprender a ser competentes siendo útiles a los demás”* (Batlle, 2011). Además destaca que el aprendizaje servicio es un invento pedagógico sino que es un nexo de unión entre el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio comunitario. Es decir, que el aprendizaje y servicio implica adquirir conocimientos útiles que sirvan de ayuda a la sociedad, que tengan un fin.

En el **aprendizaje basado en problemas**, el estudiante se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Como describe Barrows en 1986, es *“un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”*. (Citado en Escribano y Del Valle, 2008, p. 20). De acuerdo con Escribano y Del Valle, el Aprendizaje Basado en Problemas es un *“método que promueve un aprendizaje integrado, en el sentido de que aglutina el qué con el cómo y el para qué se aprende”*.

El concepto de ABP, **Aprendizaje Basado en Proyectos**, no se introdujo hasta 1896, gracias a Dewey. Aunque sería su alumno Kilpatrick, quien lo definió de forma más certera en 1918 (citado en Ferrándiz, 2005, p. 121). Sin embargo, este enfoque se ha ido modificando con el tiempo para adaptarse a las necesidades de los estudiantes y de los docentes.

Larmer y Ross (2010) enfatizan la importancia que debería tener el proyecto, el cual debe ser el eje principal del currículo y no solo una actividad secundaria. Además, resaltan la distinción entre el trabajo basado en proyectos y el trabajar por proyectos (citado en Trujillo, 2016).

Según Trujillo (2016), *“el aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos aprender contenidos curriculares y poner en práctica competencias clave”*. En el libro *“Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria”* refleja las diferencias que proponen Larmer y Ross (2009) sobre el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje por proyectos. Subrayando que en el inicio del aprendizaje basado en proyectos puede surgir tanto del alumno, como del profesor o de ambos”, mientras que en el inicio del aprendizaje por proyectos es necesario conectar con los intereses de los estudiantes. También se enfoca en el “producto final” diferenciando estos enfoques. En el aprendizaje basado en proyectos, el producto debe resolver el desafío, problema o pregunta planteado en un comienzo, mientras que, en el aprendizaje por proyectos, el producto final no es imprescindible responderlo.

El **aprendizaje cooperativo** según el libro “El aprendizaje cooperativo en el aula” de Johnson, Johnson y Holubec, este tipo de aprendizaje lo definen como *“el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”* (1999, p.5).

Pujolàs (2008), reconocido en nuestro país como un experto en esta metodología se apoya en esta definición que dieron Johnson, Johnson y Holubec, añadiéndose Kagan en el mismo año que estos para definir al aprendizaje cooperativo como el uso de pequeños grupos, los cuales pueden ser heterogéneos ya sea por tener diferentes niveles de rendimiento y habilidades, mientras se utiliza una estructura de actividad que fomenta la participación equitativa, promoviendo la interacción entre los miembros del grupo de manera paralela.

4.3. LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

La educación patrimonial se ha convertido en un eje fundamental para la comprensión y valorización de la herencia cultural de una sociedad. En un mundo cada vez más globalizado, es esencial que las generaciones actuales y futuras reconozcan, preserven y transmitan los valores y significados del patrimonio cultural. La educación patrimonial no solo abarca el conocimiento de monumentos y tradiciones, sino también la apreciación y respeto por la diversidad cultural y la identidad colectiva.

Integrar el patrimonio cultural en los sistemas educativos fomenta una conciencia crítica y una conexión emocional con el entorno histórico y cultural. Este enfoque educativo permite a los estudiantes desarrollar un sentido de pertenencia y responsabilidad hacia su comunidad, al mismo tiempo que promueve el respeto y la tolerancia hacia otras culturas.

La colaboración entre instituciones educativas, organizaciones culturales y la comunidad es vital para el éxito de los programas de educación patrimonial. Estos programas deben garantizar que el patrimonio cultural se viva y se sienta como una parte integral de la vida cotidiana de las personas. La educación patrimonial, por tanto, no solo preserva el pasado, sino que también construye un futuro donde el patrimonio cultural es valorado, protegido y disfrutado por todos.

En el marco del Plan Nacional de Educación y Patrimonio (PNEyP), se establece la necesidad de crear un programa de investigación interdisciplinar, interterritorial e intergeneracional que promueva la participación activa de la sociedad en la educación patrimonial. Este programa tiene como objetivos principales la observación permanente de la educación patrimonial en España, el desarrollo de nuevas líneas de investigación, la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje, la innovación en recursos y herramientas para la interpretación del patrimonio, y la consolidación y desarrollo de la comunidad científica sobre educación patrimonial en España.

El PNEyP busca convertirse en una plataforma para proyectos que fomenten el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural. Para ello, coordina acciones entre diversas administraciones e instituciones y enfatiza la formación de educadores y otros agentes culturales, promoviendo una capacitación integral para una enseñanza efectiva del patrimonio. Utiliza una metodología que incluye estrategias educativas para facilitar la apropiación de los valores patrimoniales, utilizando medios de comunicación, redes sociales y actividades familiares para transmitir conocimientos y actitudes sobre el patrimonio cultural.

El plan establece un conjunto de propuestas que permiten la puesta en marcha de proyectos dirigidos a la transmisión, promoción y difusión de las actividades llevadas a cabo en educación patrimonial. Subraya que solo se protege y conserva aquello que se

conoce y valora, destacando la necesidad de estrategias educativas integrales para lograrlo.

El principal objetivo del PNEyP es *convertirse en herramienta eficaz de coordinación entre las administraciones e instituciones gestoras de programas educativos relacionadas con la transmisión del Patrimonio Cultural*. De igual forma, se definen como objetivos específicos:

- *La definición de bases teóricas y criterios sobre la disciplina de la educación patrimonial en España.*
- *El fomento de la investigación en educación patrimonial.*
- *La incorporación de la educación patrimonial como línea de desarrollo prioritario en el marco de los planes estratégicos del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y de las Comunidades Autónomas.*
- *La implementación de la normativa educativa, al objeto de favorecer la inserción curricular de contenidos relacionados con el Patrimonio Cultural, su preservación, valoración y disfrute público.*
- *La creación de instrumentos de coordinación que garanticen la colaboración entre educadores y gestores del Patrimonio Cultural en materia de educación patrimonial.*
- *El fomento de la elaboración de materiales educativos orientados a la transmisión de los conceptos y valores patrimoniales.*
- *La integración de líneas de actuación orientadas a la didáctica de los bienes patrimoniales en las herramientas de gestión del Patrimonio Cultural.*
- *La difusión de los programas y acciones educativas relacionados con el Patrimonio Cultural realizados en todo el territorio español.*
- *La promoción de la cooperación española en programas y acciones internacionales de educación patrimonial, potenciando su incorporación en políticas y redes de naturaleza supranacional.*

El Plan PAHIS 2020 se enmarcaba dentro de las líneas estratégicas de la Junta de Castilla y León en cuanto a la intervención en el patrimonio cultural. Este plan reconocía las significativas oportunidades que los bienes patrimoniales ofrecen como

recursos para el desarrollo urbano y rural, así como para la generación de empleo y riqueza.

En este contexto, las directrices de la presente Legislatura se han centrado en varios principios clave: la consideración de la cultura como un servicio público; la búsqueda de sostenibilidad en la gestión del patrimonio cultural, guiada por un enfoque de concertación y corresponsabilidad; la valoración del patrimonio cultural como un activo económico esencial, que es un recurso de alta calidad, permanente y no “deslocalizable”; el uso del patrimonio cultural como una herramienta para desarrollar políticas sociales, en particular como generador de empleo estable y de calidad; la promoción de la investigación, el desarrollo y la innovación en la gestión integral de los bienes y servicios del patrimonio cultural; y la garantía de la accesibilidad universal en la acción pública sobre el patrimonio cultural en Castilla y León.

El Plan PAHIS 2020 busca actualizar la percepción de los bienes culturales y promover la participación de la sociedad civil, impulsando la colaboración público-privada y otros mecanismos de valorización social y económica. Este documento abierto y transversal facilita la participación de los actores sociales y la interrelación y evaluación constante de sus principios:

1. Sociedad: La participación ciudadana es esencial en la gestión del patrimonio cultural, considerándolo un motor de desarrollo económico y social que mejora la calidad de vida.
2. Conocimiento: Vinculado a la investigación y la transferencia de técnicas y tecnologías de gestión del patrimonio a la sociedad.
3. Sistema: Integración del patrimonio con el territorio, gestionando de forma coordinada y planificada con todos los actores involucrados.
4. Territorio: Enfatiza la dimensión cultural y social del territorio de Castilla y León, donde deben compatibilizarse las acciones de gestión del patrimonio con el desarrollo socioeconómico.
5. Cooperación: Necesaria entre actores públicos y privados para proteger, conservar, investigar y difundir el patrimonio cultural, garantizando sostenibilidad económica y eficiencia técnica.

El patrimonio forma parte del ser humano, de su entorno y su vida diaria, impregna el territorio en el que habita, por ello es necesario integrarlo en la sociedad.

Así, siempre y cuando se establezca un vínculo afectivo, tanto a nivel individual como colectivo, genera relaciones de identidad entre persona o comunidad con ese bien, es considerado patrimonio. (Fontal, 2013).

Proyectos como el programa "Vivir y sentir el patrimonio" en un centro de Educación Secundaria, presentado por Trabajo y López (2019), establecen las bases para una integración activa del patrimonio en el aula, creando un proceso de retroalimentación. En este proceso, el aula se extiende hacia los espacios patrimoniales y el patrimonio entra en el aula, fomentando así la identificación, reconocimiento, valoración, uso, disfrute, difusión y gestión de los elementos patrimoniales como símbolos de identidad. Este enfoque ayuda a resaltar las particularidades locales frente al proceso globalizador. Este proceso de retroalimentación y su impacto educativo subraya la importancia de proyectos que promuevan el patrimonio cultural dentro del entorno educativo, proporcionando un marco para su valoración y aprovechamiento educativo.

Según Trabajo y Cuenca (2017) en el artículo “La educación patrimonial para la adquisición de competencias emocionales y territoriales del alumnado de enseñanza secundaria” la educación patrimonial desempeña un papel crucial en el desarrollo de competencias y capacidades en los estudiantes, no solo promueve el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural, sino que también facilita el desarrollo de competencias emocionales y territoriales. La integración de la educación patrimonial en el aula permite a los alumnos desarrollar una percepción crítica y responsable sobre su entorno, fomentando hábitos de vida sostenibles y respetuosos con el medio natural y cultural. Uno de los principales hallazgos del estudio de Trabajo y Cuenca es que los estudiantes pueden adquirir una comprensión profunda del mundo en el que viven y generar actitudes y compromisos responsables hacia su comunidad y su patrimonio. La educación patrimonial enseña a los estudiantes a identificar, comprender y gestionar sus emociones, encauzándolas hacia acciones positivas tanto para ellos como para la sociedad.

Aunque estos dos artículos se centran en la educación secundaria, los principios y beneficios de la educación patrimonial son aplicables en todos los niveles educativos. La implementación de programas de educación patrimonial en diversas etapas educativas podría fomentar una ciudadanía más comprometida y consciente de su

entorno cultural y natural. La educación patrimonial no solo enriquece el currículo escolar, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado mientras preservan y valoran sus raíces culturales.

Además, Santacana Mestre y Martínez Gil (2018), en su artículo “El patrimonio cultural y el sistema emocional: un estado de la cuestión desde la didáctica”, exploran la relación entre el patrimonio cultural y las emociones. Argumentan que el patrimonio cultural tiene un impacto significativo en el sistema emocional de las personas y que su inclusión en la educación puede contribuir al desarrollo emocional de los estudiantes. Este enfoque confirma los hallazgos de Trabajo y Cuenca (2017), quienes también destacan que la educación patrimonial no solo enriquece el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural, sino que también apoya el desarrollo emocional y social de los alumnos. Ambos estudios subrayan la conexión entre la educación patrimonial y el bienestar emocional, enfatizando que el aprendizaje sobre el patrimonio cultural fomenta una comprensión profunda y un compromiso responsable hacia el entorno cultural y natural.

Según el artículo “Estrategias e instrumentos para la educación patrimonial en España”, España destaca como uno de los países con un gran patrimonio reconocido internacionalmente y que cuenta con una importante cantidad de bienes culturales respaldados tanto por las regulaciones autonómicas como estatales. La administración de este extenso legado, con el objetivo de fomentar en su población el sentirnos parte de él, lo conozcamos, comprendamos y lo apreciemos, demanda una acción educativa meticulosa, estable y respaldada de manera sólida en el tiempo. En este sentido, la educación patrimonial emerge como un pilar fundamental en la gestión y conservación del patrimonio cultural.

Aprovechar el patrimonio en un enfoque educativo es fundamental, ya que permite al alumnado observar y apreciar lo que sucede en el entorno que les rodea. Asimismo también estimula la participación activa en el entorno social y cultural de su futuro.

Según José Fernando Gabardón de la Banda, los planes de estudio y las prácticas docentes carecen frecuentemente de contenidos relacionados con el patrimonio histórico-artístico. Este aspecto, crucial en el ámbito socioeducativo, ha sido señalado

como una necesidad en la investigación educativa. Gabardón propone un enfoque interdisciplinario e intercultural para la implementación de una didáctica centrada en el patrimonio local, con la finalidad de ayudar a las comunidades a comprender en su propio contexto el valor que los bienes patrimoniales representan en su cultura.

En el artículo “el conocimiento del entorno en Educación infantil. Teoría y práctica desde las Ciencias Sociales y su didáctica” (2020), Mercedes Millán Escriche, argumenta que hay controversia sobre la posibilidad de introducir conocimientos de las Ciencias Sociales en la Educación Infantil. En la actualidad esto es imprescindible para mejorar sus resultados y conocimientos en las siguientes etapas. Por consiguiente, impartir estos conocimientos específicos de las Ciencias Sociales a los niños y niñas, en particular con los relacionados con su entorno cercano, se vuelve indispensable.

En el año 2005, Banda se cuestiona cómo despertar el interés en los estudiantes por el patrimonio cultural en el ámbito educativo. Se observó un claro desinterés en la mayoría del alumnado por los elementos culturales que no estuvieran en su realidad cotidiana, como por ejemplo una visita a un monumento histórico. Por ende, el problema se basa en la necesidad de encontrar formas efectivas para transmitir la riqueza de la experiencia personal que puede surgir de la observación y el estudio del patrimonio culturales. Por ello, Banda abogó por la necesidad del patrimonio local como punto de referencia más cercano a los estudiantes, evocando así una la síntesis de valores definidos como bienes históricos. Encontrar la metodología óptima para comprender y conocer el patrimonio local emerge como una cuestión a analizar por sí misma, especialmente en el contexto de la educación infantil.

Olaia Fontal (González, 2015) defiende la utilización del término "educación patrimonial" como una síntesis de ideas provenientes de la educación formal, no formal e informal, además de abogar por el sentido amplio y contemporáneo del concepto de Patrimonio. Destaca la necesidad de salir del entorno escolar para potenciar la experiencia del individuo en el aprendizaje. La falta de integración del conocimiento patrimonial en los planes de estudio escolares es una preocupación común entre diversos autores, seguramente debido a la falta de desarrollo de competencias en todo el sistema educativo, desde la etapa infantil hasta la universidad.

Sánchez (2016), en su tesis “Memoria, identidad y comunidad: evaluación de programas de educación patrimonial en la Comunidad de Madrid”, destaca la

importancia de la educación patrimonial en la construcción de la identidad y la comunidad. Su evaluación de programas en la Comunidad de Madrid muestra cómo la educación patrimonial puede fortalecer el sentido de pertenencia y la cohesión social, además de promover una memoria histórica compartida que enriquece la identidad cultural de los estudiantes.

Rodríguez (2019) propone la Educación Patrimonial Transcompleja (EPT), centrada en la relación entre patrimonio cultural, identidad y ciudadanía. Utilizando un método reflexivo y comprensivo, el estudio examina cómo esta relación se adapta a la complejidad contemporánea, especialmente en contextos descolonizados. La investigación concluye que la EPT va más allá de gestionar el patrimonio cultural; es una práctica educativa y social que fomenta la ciudadanía e inclusión social. Promueve enfoques educativos que ayudan a los estudiantes a entender su historia y fortalecer su compromiso cívico.

Este enfoque recalca la importancia de integrar el patrimonio cultural en la educación, no solo como parte del pasado, sino como un medio para desarrollar ciudadanos críticos y conscientes de su entorno.

El artículo “Metodología para la educación patrimonial en escolares de la educación primaria”, nos proporciona una perspectiva valiosa no solo para la educación primaria, sino también para la educación infantil. Destaca la importancia que tiene el arte y la Educación Artística en el proceso de formación del alumnado. Esto se puede observar a través del conocimiento adquirido sobre el patrimonio local, o del progreso de habilidades en creatividad, originalidad y expresividad que reflejan en los dibujos que crean. (Bello & Morales, 2020). La metodología propuesta en el artículo se centra en involucrar a los estudiantes en experiencias directas y participativas con el patrimonio, utilizando técnicas como visitas guiadas, juegos educativos y proyectos creativos. Con actividades diseñadas para fomentar la curiosidad y la exploración en los niños, permitiéndoles conectar con su entorno cultural de manera significativa. Esto concuerda con el propósito de mi trabajo de fin de grado.

El artículo *El patrimonio cultural del pueblo vacceo a través del Programa Pintia de Innovación Educativa del Colegio Safa-Grial*, nos ayuda a demostrar cómo la aplicación de metodologías innovadoras y participativas en la educación patrimonial puede tener un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes,

permitiéndoles no solo adquirir conocimientos sobre su patrimonio cultural, sino también desarrollar un sentido de identidad y pertenencia hacia él.

Palacios y Algarra (2020) exploran en su estudio cómo los profesores innovadores de Ciencias Sociales en Educación Secundaria incorporan el patrimonio como contenido pedagógico para formar una ciudadanía crítica, participativa e igualitaria. Utilizando la Teoría Fundamentada y un enfoque multimetódico, identifican prácticas educativas destacadas que han denominado como el modelo del "profesor posmoderno". El estudio analiza a fondo un caso que representa un modelo deseable, examinando las percepciones de los estudiantes y la interpretación del docente sobre estas percepciones. Este análisis refuerza la validez de sus conclusiones y resalta la importancia de que los docentes conecten su formación académica con la práctica profesional, especialmente integrando la educación patrimonial como elemento clave para cultivar ciudadanos comprometidos con la realidad.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

La propuesta didáctica para trabajar el patrimonio de Soria en el segundo ciclo de educación infantil, en el tercer curso, destinada al alumnado de 5 años, en un aula de 20 alumnos. Se trabajará el patrimonio de la ciudad de Soria.

Esto podemos relacionar con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible | Pacto Mundial ONU, 2023), como:

4. Educación de calidad: Todas las actividades fomentan una educación inclusiva y equitativa, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todos los niños sobre la historia y cultura local.

11. Ciudades y comunidades sostenibles: Al enseñar a los niños sobre el patrimonio local de Soria, estas actividades contribuyen a la sensibilización y la protección del patrimonio cultural, fomentando el aprecio y respeto por su comunidad y entorno.

Esta propuesta de intervención didáctica se fundamenta en el desarrollo integral de las competencias clave del currículo educativo, las encontramos en el anexo I del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero. A través de una serie de actividades diseñadas específicamente, los alumnos no solo conocerán el rico patrimonio cultural y natural de Soria, sino que también desarrollarán habilidades esenciales para su crecimiento personal y académico.

- La competencia en comunicación lingüística (CCL) se trabaja de manera prominente en varias actividades. Por ejemplo, en la actividad del cuentacuentos, los niños escuchan y participan activamente en la narración y discusión del cuento, lo que fomenta tanto la comprensión como la expresión oral. Además, el proyecto grupal del mural de la ciudad de Soria les permite explicar sus dibujos y escribir descripciones, desarrollando sus habilidades de comunicación escrita.

- La competencia digital (CD) se trabaja mediante el uso de la Pizarra Digital Interactiva en la narración del cuento y en diversas ocasiones me ayudaré de esta para enseñarles más información sobre el patrimonio. Estas actividades no solo introducen a los niños a las herramientas digitales, sino que también les enseñan a interactuar con la tecnología de manera segura y creativa.
- La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) se ve reflejada en la dinámica grupal del cuentacuentos y en la colaboración necesaria para el proyecto del mural. Los niños aprenden a trabajar en equipo, a reflexionar sobre su propio trabajo y a desarrollar resiliencia al enfrentarse a desafíos en grupo.
- La competencia ciudadana (CC) se promueve a través del conocimiento y la valoración del patrimonio local está presente en todas las actividades, como en el juego de la oca soriana. Estas actividades enseñan a los niños sobre la importancia de los lugares históricos y les inculcan el sentido de responsabilidad cívica y participación en la vida social y cultural.
- La competencia emprendedora (CE) se desarrolla especialmente en el proyecto grupal del mural, donde los niños aprenden a transformar ideas en actividades concretas que generan valor. A través de la planificación y gestión del proyecto, adquieren habilidades importantes de organización y emprendimiento.
- Finalmente, la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) está presente en todas las actividades, pero de manera destacada en el cuentacuentos. Los niños exploran y aprecian la diversidad cultural y las formas de expresión artística, desarrollando una comprensión profunda y un respeto por el patrimonio cultural de Soria.

En resumen, esta propuesta didáctica no solo busca enseñar a los niños sobre el patrimonio de Soria, sino que también se enfoca en desarrollar una amplia gama de competencias clave. A través de actividades lúdicas e interactivas, los niños aprenden de manera integral, combinando el conocimiento del entorno local con el desarrollo de habilidades fundamentales para su formación integral.

Esta integración de competencias se alinea con los objetivos de etapa, como observar y explorar su entorno familiar, natural y social; adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales; relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia; así como iniciarse en las habilidades lógico- matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Especialmente, esta propuesta se centra en tres objetivos fundamentales recientemente incorporados al currículo, subrayando su importancia y relevancia en la formación integral de los estudiantes, garantizando una educación completa y enriquecedora:

- Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura, tradiciones valores de la sociedad de Castilla y León.
- Iniciarse en el reconocimiento y conservación del patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y diversidad.
- Descubrir el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León iniciándose en la identificación de los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología, de manera que fomente el descubrimiento, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno.

5.1. CONTENIDOS CURRICULARES

Los contenidos se fijan en el *anexo III del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.*

Tabla 1. *Contenidos Curriculares. Crecimiento en la Armonía*

CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
	<i>Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables</i>

BLOQUE C. <i>Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i>	<i>relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</i>
	<i>Valoración del medio natural y su importancia para la salud y el bienestar.</i>
	<i>Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados</i>
BLOQUE D. <i>La interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i>	<i>Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas</i>
	<i>Normas de urbanidad y colaboración con las personas en el cuidado del entorno.</i>
	<i>Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno.</i>

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 2. *Contenidos Curriculares. Descubrimiento y Exploración del Entorno*

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
BLOQUE B. <i>Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.</i>	<i>Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones</i>
	<i>Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con</i>

	<i>iguales y con el entorno.</i>
BLOQUE C. <i>Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</i>	<i>Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.</i>
	<i>Respeto y valoración por el patrimonio cultural presente en el medio físico, especialmente en Castilla y León.</i>

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 3. *Contenidos Curriculares. Comunicación y Representación de la Realidad*

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
BLOQUE A. <i>Intención e interacciones comunicativas.</i>	<i>Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</i>
BLOQUE C. <i>Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo</i>	<i>El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.</i>
	<i>Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.</i>
	<i>Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas.</i>
	<i>Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características</i>

	<i>(qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.</i>
BLOQUE D. <i>Aproximación al lenguaje escrito.</i>	<i>Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura</i>
	<i>Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales (título, imágenes). Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.</i>
	<i>Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.</i>
	<i>Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números.</i>
BLOQUE E. <i>Aproximación a la educación literaria.</i>	<i>Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.</i>
	<i>Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos.</i>
	<i>Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos</i>
BLOQUE I. <i>alfabetización digital</i>	<i>Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.</i>
	<i>Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos. apropiados</i>

5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas se fijan en el *anexo III del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.*

Tabla 4. *Competencias Específicas. Crecimiento en Armonía*

CRECIMIENTO EN ARMONÍA:	
Competencia específica 1. <i>Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</i>	<i>1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</i>
	<i>1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</i>
	<i>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.</i>
Competencia específica 3. <i>Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida</i>	<i>3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.</i>

<i>saludable y ecosocialmente responsable.</i>	
Competencia específica 4. <i>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.</i>	<i>4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.</i>

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 5. *Competencias Específicas. Descubrimiento y Exploración del Entorno*

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO:	
Competencia específica 3. <i>Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</i>	<i>3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando y valorando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.</i>
	<i>3.3 Establecer diferentes relaciones entre el medio natural y el social a partir de la observación y el conocimiento de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico, especialmente en Castilla y León.</i>

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 6. Competencias Específicas. Comunicación y Representación de la Realidad

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD:	
<p>Competencia específica 1. <i>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 responder a las exigencias del entorno.</i></p>	<p><i>1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.</i></p>
	<p><i>1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.</i></p>
	<p><i>1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales de forma cada vez más autónoma.</i></p>
<p>Competencia específica 2. <i>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.</i></p>	<p><i>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.</i></p>
	<p><i>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.</i></p>
	<p><i>3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral sobre situaciones vivencias o</i></p>

<p>Competencia específica 3. <i>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.</i></p>	<p><i>imaginarias.</i></p> <p>3.4. <i>Utilizar y valorar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, mostrando seguridad y confianza.</i></p>
<p>Competencia específica 5. <i>Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</i></p>	<p>5.5. <i>Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.</i></p> <p>5.6. <i>Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.</i></p>

Fuente: Elaboración Propia

5.3. METODOLOGÍA

Para esta propuesta de intervención educativa, se han implementado dos enfoques metodológicos clave: el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Cooperativo. Estas metodologías han sido seleccionadas por su capacidad de promover un aprendizaje profundo, significativo y colaborativo entre los estudiantes, alineándose con los objetivos educativos establecidos.

Es importante valorar la aportación del Aprendizaje Basado en Proyectos, resulta imprescindible en esta propuesta de intervención, como oportunidad para la introducción de la historia y el patrimonio en las aulas de educación infantil. A través del ABP, los estudiantes no solo adquieren conocimientos sobre el patrimonio cultural

de Soria, sino que también desarrollan habilidades de investigación, trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas. Este enfoque permite a los estudiantes explorar de manera activa y autónoma, conectando el contenido curricular con experiencias significativas y contextos reales.

En cuanto al Aprendizaje Cooperativo, se implementa para fomentar un ambiente inclusivo y colaborativo en el aula. Los estudiantes trabajan en equipos para explorar y aprender sobre diferentes aspectos del patrimonio cultural de Soria. Este método no solo fortalece las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, como la empatía y la comunicación, sino que también promueve la responsabilidad individual y grupal.

Esta propuesta de intervención educativa se distingue por su enfoque centrado en el estudiante, permitiendo que cada estudiante participe activamente en su propio proceso de aprendizaje y desarrollo. Se adapta de manera flexible a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje personalizado y diferenciado. La evaluación formativa y continua juega un papel fundamental dentro de estos enfoques, proporcionando retroalimentación constante para mejorar el aprendizaje y ajustar las actividades según sea necesario. Asimismo, se enfatiza el impacto en el desarrollo integral del estudiante, no solo académicamente, sino también en términos de habilidades socioemocionales y creativas.

La combinación estratégica de ABP y Aprendizaje Cooperativo en este proyecto educativo permite maximizar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, asegurando que adquieran no solo conocimientos académicos, sino también competencias clave para su desarrollo personal y profesional.

5.4. CRONOGRAMA, TEMPORALIZACIÓN

A lo largo de dos semanas se llevarán a cabo las actividades en diversas sesiones:

- El lunes se llevará a cabo en una sesión el cuentacuentos. En la hora lectiva tras la asamblea, ya que se comenzará en el lugar de la asamblea, donde se encuentra la PDI.

- El martes, se realizará el bingo, al ser una actividad más dinámica, se llevará a cabo después del recreo y el tiempo de relajación.
- El miércoles, trabajaremos la actividad 3, el dominó. La cual se situará antes del almuerzo.
- El jueves se llevará a la práctica el memory de Soria. Esta dinámica la realizaremos en la hora siguiente a la asamblea, puesto que comenzaremos esta sesión en este mismo lugar.
- El viernes, no realizaremos ninguna sesión, puesto que el alumnado puede estar más movido y menos concentrado al ser el último día de la semana lectiva.

La siguiente semana se trabajarán la actividad 5 y la actividad final, la creación del mural.

- El lunes haremos la actividad 5, el tablero de la oca "Paseando con la oca soriana" a lo largo de una sesión tras la asamblea.
- La actividad final, la creación del mural, se llevará a cabo en varias sesiones según las necesidades y la motivación del alumnado. Se estima que esta actividad se realizará en dos o tres sesiones, es decir, el martes, el miércoles y, si es necesario, el jueves.

5.5. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Todas estas actividades no solo son educativas, sino que también son una excelente manera de involucrar a los niños en el aprendizaje sobre su propia comunidad y cultura, utilizando un enfoque lúdico y participativo.

Tabla 7. *Actividad 1. Cuento Interactivo de Soria*

ACTIVIDAD 1: CUENTACUENTOS	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra Digital Interactiva (PDI) • Acceso al cuento interactivo de Soria creado: https://view.genial.ly/66015094083bf1001437961c/interactive-content-cuento-interactivo-sobre-soria • Cartulina para la discusión en grupo sobre lo aprendido y

	lo que queremos aprender
Espacio:	Dentro del aula, el alumnado se colocará en la asamblea, enfrente de la PDI, sentados en semicírculo para tener una buena visión de la pantalla y poder participar cómodamente.
Temporalización:	<p>Duración Total: 45-55 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: 5 minutos • Proyección del cuento y participación: 20 minutos • Conversación en grupo: 10 minutos • Explicación adicional y conclusión: 10-15 minutos
Objetivo:	Fomentar el conocimiento del patrimonio de Soria entre los niños de 5 años mediante un cuento interactivo que he creado, utilizando herramientas digitales para aumentar la motivación y participación activa del alumnado. Esta estructura nos ayuda a mantener la interacción y la participación activa de los niños, asegurando un aprendizaje efectivo y significativo sobre el patrimonio de Soria
Desarrollo o Explicación:	<p><u>Introducción:</u></p> <p>Explicaremos a los niños y niñas que van a escuchar y participar en un cuento interactivo sobre la historia y el patrimonio de Soria. Introduciendo brevemente el concepto de patrimonio, mencionando que se trata de lugares e historias importantes de la ciudad.</p> <p><u>Proyección del Cuento Interactivo:</u></p> <p>Proyectar el cuento en la PDI y empezar la narración. A medida que el cuento avanza, hacer pausas cuando sea necesario para explicar detalles importantes o para asegurarse de que los niños comprendan la historia. Invitaremos a varios voluntarios a participar tirando los dados cuando el cuento lo indique. Esto hará que los niños se sientan más involucrados y motivados al ver que</p>

tienen un papel activo en el desarrollo de la historia.

Conversación en Grupo:

Una vez terminado el cuento, iniciar una "discusión en grupo". Preguntando al alumnado qué lugares de Soria han salido en el cuento.

Anotaremos en una cartulina todos los lugares mencionados por los niños. Permitiendo que expliquen lo que saben sobre cada lugar. Gracias a esta conversación en gran grupo podemos trabajar la escucha activa, turnos de diálogo y alternancia en los niños, mientras que el docente debe hacer preguntas adicionales para fomentar la discusión.

Para los lugares que los niños no mencionen, proporcionaremos información adicional, podemos volver al cuento para utilizar las imágenes que aparecen, enriqueciendo su conocimiento. También ampliaremos la información sobre los lugares que ya han nombrado y conocen, proporcionando datos interesantes y anécdotas históricas.

Conclusión:

Haremos un recorrido virtual por Soria utilizando herramientas digitales, como el google-maps mostrando imágenes reales de los lugares mencionados en el cuento, repasando de esta manera brevemente todos los lugares discutidos durante la conversación en grupo, destacando su importancia y relevancia en la historia y el patrimonio de Soria.

Como actividad final, realizarán un dibujo de uno de los lugares que hayamos visto y estos los colgaremos en la pared del aula, creando una pequeña exposición con los dibujos alrededor de la cartulina con nuestra lluvia de ideas o con las ideas recopiladas en la discusión grupal.

Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Participación y atención durante la proyección del cuento: Observa qué niños participan activamente respondiendo preguntas o haciendo comentarios durante la narración. • Interacción y respuestas en la conversación en grupo: Evalúa la capacidad de los niños para recordar detalles del cuento y compartirlos en la discusión grupal. • Creatividad en el dibujo final: Observa la calidad y detalle de los dibujos que los niños crean basados en el cuento.
--------------------	---

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 8. *Actividad 2. Bingo*

ACTIVIDAD 2: BINGO DEL PATRIMONIO HISTÓRICO (ANEXO 1)	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cartones de bingo con imágenes de lugares del patrimonio histórico de Soria, preparados previamente (anexo I). • Fichas o marcadores borrables para que los niños puedan marcar las imágenes en sus cartones. • Una lista con los nombres de los lugares del patrimonio histórico de Soria. • Un bol o caja para mezclar y sacar los nombres de los lugares.
Espacio:	Cada alumno estará sentado en su sitio de trabajo, con su propio cartón de bingo y fichas para marcar.
Temporalización:	<p>Duración Total: Aproximadamente 30-45 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: 5 minutos • Juego de Bingo: 20-30 minutos • Conversación en grupo: 5-10 minutos
Objetivo:	Fomentar el conocimiento del patrimonio de Soria entre los niños de 5 años mediante un juego de bingo individual, utilizando imágenes de lugares emblemáticos para mejorar el reconocimiento del patrimonio local y desarrollar habilidades de

	atención y memoria.
Desarrollo o Explicación:	<p><u>Introducción:</u></p> <p>Explicaremos a los niños que van a jugar al bingo de una manera especial, utilizando imágenes de lugares importantes de Soria en lugar de números. Mostraremos un cartón de bingo y algunas de las imágenes para asegurarse de que todos los niños recuerden los lugares.</p> <p><u>Preparación del Juego:</u></p> <p>Primero explicaremos las reglas del juego y cómo marcar las imágenes en el cartón. Tras esto repartiremos un cartón de bingo a cada alumno junto con fichas para marcar las imágenes.</p> <p><u>Reglas del Juego:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente sacará nombres de los lugares del bol y los dirá en voz alta. - Los alumnos buscarán en sus cartones la imagen correspondiente al nombre mencionado y la marcarán si la tienen. - El primer alumno en completar todas las imágenes en su cartón debe decir "bingo". <p><u>Juego de Bingo:</u></p> <p>Comenzaremos el juego sacando nombres de los lugares del bol y diciéndolos en voz alta. Mientras tanto el alumnado buscará y marcará las imágenes correspondientes en sus cartones cuando diga el o la docente el nombre. Daremos tiempo entre cada palabra para que el alumnado tenga tiempo a observar si la tienen, mientras tanto supervisaremos y ayudaremos a los niños a marcar sus cartones correctamente. El juego terminará cuando un alumno complete todas las imágenes en su cartón y diga "bingo".</p> <p><u>Conversación en Grupo:</u></p>

	<p>Una vez terminado el juego, preguntaremos sobre los lugares que aparecieron en sus cartones de bingo y les animaremos a los niños a compartir lo que recuerdan sobre cada lugar. Añadiendo información adicional sobre los lugares para reforzar su aprendizaje, destacando su importancia y relevancia en la historia y el patrimonio de Soria.</p>
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Exactitud en el marcado de las imágenes: Verifica si los niños marcan correctamente las imágenes cuando se menciona un lugar histórico. • Participación en la conversación post-juego: Evalúa la capacidad de los niños para recordar información sobre los lugares mencionados durante el juego.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 9. *Actividad 3. Dominó*

ACTIVIDAD 3: DOMINO DE LUGARES EMBLEMATICOS DE SORIA (ANEXO 2)	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de dominó con imágenes de lugares emblemáticos de Soria, preparadas previamente. • Fotocopias de imágenes impresas del patrimonio de Soria para colorear. • Pinturas, lápices de colores o rotuladores.
Espacio:	Los niños se organizarán en pequeños grupos de 4 o 5 personas alrededor de mesas de trabajo.
Temporalización:	<p><u>Duración Total:</u> Aproximadamente 30-40 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: 5 minutos • Juego de Dominó: 10-15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • Conclusión: 15-20 minutos
Objetivo:	Fomentar el conocimiento del patrimonio de Soria entre los niños de 5 años mediante un juego de dominó, facilitando la identificación de lugares emblemáticos y fortaleciendo habilidades de observación y asociación visual.
Desarrollo o Explicación:	<p><u>Introducción:</u></p> <p>Explicar a los niños que van a jugar al dominó de una manera especial, utilizando imágenes de lugares importantes de Soria en lugar de números. Mostraremos algunas fichas de dominó y explicaremos brevemente cómo se juega al dominó, explicando las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador coloca una ficha de dominó boca arriba en el centro. - Los jugadores, por turnos, colocan una ficha de dominó de su mano que tenga una imagen que coincida con la imagen en una de las fichas en el centro. - El jugador que se queda sin fichas o coloca todas sus fichas primero gana. <p>Tras explicar todo esto repartiremos las fichas de dominó entre los grupos, asegurándose de que cada grupo tenga un juego completo.</p> <p><u>Juego de Dominó:</u></p> <p>Comenzar el juego colocando una ficha de dominó boca arriba en el centro de cada mesa. Los niños, por turnos, colocan una ficha de dominó de su mano que tenga una imagen que coincida con la imagen en una de las fichas en el centro. El docente del aula supervisará y ayudará a los niños a emparejar las imágenes correctamente.</p> <p>Ganará el equipo que termine antes el juego. Para poder</p>

	<p>terminar el juego todos los participantes del grupo se quedarán sin fichas, es decir, habrán colocado todas las fichas en el centro de la mesa.</p> <p><u>Conclusión:</u></p> <p>Una vez se haya terminado el juego del dominó, para consolidar el aprendizaje sobre el patrimonio de Soria, explicaremos más detalles de los lugares que han visto y repartiremos fotocopias de imágenes impresas del patrimonio de Soria para colorear y pinturas, lápices de colores o rotuladores. Se mostrarán algunas fotografías o imágenes en la PDI de los lugares emblemáticos de Soria que han trabajado durante la sesión para que los niños puedan observar detenidamente las imágenes y a cómo pueden representar esos lugares en sus postales.</p>
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración y turnos en el juego: Observa cómo los niños trabajan juntos para colocar las fichas de dominó en orden. • Comprensión del patrimonio local: Evalúa si los niños pueden identificar correctamente los lugares representados en las fichas de dominó.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 10. *Actividad 4. Memory*

ACTIVIDAD 4: MEMORY-TARJETAS DIDÁCTICAS CON IMÁGENES DEL PATRIMONIO (ANEXO 3):	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas didácticas con imágenes de lugares que aparecen en el cuento interactivo. • Tarjetas con fotografías reales de esos lugares. • Tarjetas con nombres de los lugares. • Cartulinas y rotuladores para anotar las observaciones y

	explicaciones.
Espacio:	<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado se colocará en la asamblea, alrededor de una mesa grande o en el suelo en círculo, asegurándose de que todos tengan acceso a las tarjetas durante el juego. • En la segunda parte de la actividad se colocarán en cuatro mesas
Temporalización:	<p><u>Duración Total:</u> Aproximadamente 55 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: 5 minutos • Juego de Memory en gran grupo: 10 minutos • División en pequeños grupos y modalidades de Memory: 40 minutos (5-10 minutos por modalidad con rotación)
Objetivo:	Fomentar el conocimiento del patrimonio de Soria entre los niños de 5 años mediante un juego de memoria, utilizando tarjetas didácticas con imágenes de lugares emblemáticos para mejorar la memoria visual y el reconocimiento del patrimonio local.
.Desarrollo Explicación:	<p><u>Introducción:</u></p> <p>Explicar a los niños que van a jugar a un juego de memoria con imágenes de lugares importantes de Soria que aparecen en el cuento interactivo.</p> <p>Mostrar algunas tarjetas y hablar brevemente sobre los lugares representados en ellas para despertar su interés.</p> <p><u>Juego de Memory en Gran Grupo:</u></p> <p>Mezclar las tarjetas con imágenes y colocarlas boca abajo en una superficie plana en el centro de la asamblea. Explicar las reglas del juego: Los niños, por turnos, levantarán dos tarjetas a la vez. Si las tarjetas son iguales, se quedan con ellas y tienen otro turno. Si no son iguales, las vuelven a colocar boca abajo y</p>

pasa el turno al siguiente niño.

Mientras juegan, observar cómo interactúan y si reconocen los lugares de las imágenes. Los niños tendrán que decir el nombre del lugar en la imagen cada vez que levanten una tarjeta para reforzar su memoria y reconocimiento.

División en Pequeños Grupos:

Después del juego en gran grupo, dividir al alumnado en 4 grupos más pequeños. Cada grupo tendrá una modalidad diferente del juego de Memory. Después de 10 minutos, los grupos rotarán para que todos los niños puedan experimentar cada modalidad.

Dejaremos que cada grupo pase por todos los rincones con los distintos juegos, antes de que empiecen a jugar tengamos que explicarle al alumnado en qué consiste cada modalidad, explicando que son las mismas normas trabajadas anteriormente en la asamblea en gran grupo pero especificando en cada juego sus características. Mientras el alumnado esté jugando tendremos que ir rotando supervisando la participación que tienen y resolviendo cualquier duda que les pueda surgir.

Modalidad 1: Juego de Memory Clásico

- Las tarjetas tendrán imágenes de los lugares trabajados, mezcladas y colocadas boca abajo. Los niños deberán encontrar las parejas de imágenes iguales, igual que en el juego realizado en el gran grupo.

Modalidad 2: Relacionar Imágenes del Cuento con Fotografías del Lugar

- Las tarjetas tendrán imágenes de lugares que aparecen en el cuento y fotografías reales de esos lugares. Los niños deberán unir la imagen del cuento con la fotografía

	<p>correspondiente.</p> <p>Modalidad 3: Relacionar Imágenes del Cuento con los Nombres del Lugar</p> <ul style="list-style-type: none"> Las tarjetas tendrán imágenes de lugares que aparecen en el cuento y tarjetas con los nombres de esos lugares. Los niños deberán unir la imagen con el nombre correspondiente. <p>Modalidad 4: Relacionar Fotografías del Lugar con los Nombres del Lugar</p> <ul style="list-style-type: none"> Las tarjetas tendrán fotografías de lugares de Soria y tarjetas con los nombres de esos lugares. Los niños deberán unir la fotografía con el nombre correspondiente.
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> Memoria visual y reconocimiento: Observa la precisión con la que los niños encuentran las parejas de tarjetas durante el juego de memoria. Comprensión y asociación: Evalúa si los niños pueden relacionar las imágenes con los nombres de los lugares correctamente en las diferentes modalidades del juego.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 11. *Actividad 5. La Oca*

ACTIVIDAD 5: PASEANDO CON LA OCA SORIANA	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> Tablero de la oca impreso en A1 Fichas para que los niños puedan moverse por el tablero. Dado en un tamaño grande para que sea más manipulativo. Preguntas sobre el patrimonio de Soria trabajadas en

	sesiones anteriores.
Ubicación:	Dentro del aula, el alumnado se colocará en la asamblea, sentados en círculo para tener una buena visión del tablero y poder participar cómodamente.
Temporalización:	<p>Duración Total: Aproximadamente 30-45 minutos, dependiendo del tamaño del grupo y la velocidad del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: 5 minutos • Juego: 20-30 minutos • Conclusión: 5- 10 minutos
Objetivo:	Explorar el patrimonio de Soria de forma divertida y adaptada al nivel de infantil, a través de una versión modificada del juego de la oca.
Desarrollo o Explicación:	<p>En esta actividad, nos adentraremos en el fascinante mundo del patrimonio de Soria a través de un juego único y emocionante: "Paseando con la oca soriana" (anexo 4). Este juego, presentado por la concejala de Empleo, Industria y Comercio, Teresa Valdenebro, es una creación elaborada dentro del Plan de Dinamización Turística de la ciudad. Inspirado en el tradicional juego de la oca, este tablero nos invita a recorrer los rincones más emblemáticos de Soria, desde sus monumentos históricos hasta sus maravillas naturales y culturales. Es una oportunidad emocionante para explorar y aprender sobre la riqueza y diversidad del patrimonio soriano mientras nos divertimos en un ambiente de juego.</p> <p>En el aula de infantil jugaremos con este tablero, pero se modificarán las reglas de juego para adaptarlo al nivel correspondiente. Las reglas del juego son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo lanzará un dado y avanzará el número de casillas indicado por el dado.

	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando un jugador cae en la casilla de la oca, se aplica la regla "de oca a oca y tiro porque me toca". Esto significa que el jugador avanza hasta la siguiente casilla de oca. Sin embargo, para poder lanzar el dado nuevamente, el jugador deberá responder correctamente a una pregunta sobre el patrimonio de Soria trabajada en sesiones anteriores. - En el caso de caer en la casilla de los dados, se aplica la regla "de dado a dado y tiro porque son cuadrados". Si el jugador cae en la primera casilla de los dados, avanza hasta la segunda casilla. Por otro lado, si cae en la segunda casilla, retrocede a la primera. <p><u>Introducción:</u></p> <p>Repasaremos los conceptos trabajados hasta ahora y se les dirá que vamos a jugar con el tablero que aparecía en el cuento de la primera sesión. Tras esto, dividiremos al alumnado en grupos de cuatro personas y explicaremos las normas.</p> <p><u>Desarrollo del Juego:</u></p> <p>Los grupos se turnarán para lanzar el dado y mover sus fichas por el tablero. Cuando un grupo caiga en una casilla de la oca, deberá responder correctamente a una pregunta sobre el patrimonio de Soria para poder lanzar el dado nuevamente.</p> <p>Continúa el juego hasta que un grupo llegue a la última casilla y gane.</p> <p><u>Conclusión:</u></p> <p>Al finalizar el juego, se organizará una breve conversación con los niños para repasar lo aprendido</p>
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas a preguntas sobre el patrimonio: Evalúa la precisión de las respuestas de los niños cuando caen en las

	<p>casillas de la oca que requieren responder preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en el juego: Observa la implicación y el entusiasmo de los niños durante el juego y su capacidad para seguir las reglas adaptadas.
--	--

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 12. *Actividad 6. Mural*

ACTIVIDAD 6: MURAL DE LA CIUDAD DE SORIA	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas grandes. • Materiales de dibujo y pintura (lápices de colores, rotuladores, pinturas, pinceles, etc.). • Pegamento
Espacio:	Dentro del aula, en cinco mesas de trabajo, una para cada grupo de 4 personas.
Temporalización:	<u>Duración Total:</u> Variará dependiendo del tiempo asignado para el proyecto y del ritmo de trabajo del grupo, estimado entre varias sesiones. Dependerá de la concentración del alumnado, se podría dividir en tres sesiones.
Objetivo:	Fomentar la colaboración y la creatividad de los niños mediante la creación de un mural que represente el patrimonio local de Soria.
Desarrollo o Explicación:	<p><u>Introducción:</u></p> <p>Dividiremos a los niños en 5 grupos, asignando a cada grupo un lugar emblemático de Soria que hayan explorado en las sesiones anteriores. Entrega una cartulina grande a cada grupo junto con materiales de dibujo y pintura.</p> <p><u>Creación del mural:</u></p>

	<p>Cada grupo trabajará en la creación visual de su lugar asignado en la cartulina proporcionada. Después de que los grupos completen la representación visual, se les proporcionará otra cartulina. En esta nueva cartulina, los niños escribirán algunas características o aspectos especiales del lugar que han representado. Después se juntarán las dos cartulinas de cada grupo en una sola. Las dos cartulinas de cada grupo se combinarán en una sola, mostrando la representación visual junto con las características escritas.</p> <p><u>Conclusión y exposición:</u></p> <p>Tras esto, se unirá las creaciones de los cinco grupos y crearemos el mural definitivo. Cada grupo tendrá que explicar a sus compañeros que lugar han dibujado y que es lo que saben de él. Una vez hayamos unido todas las piezas, el mural estará completo y podremos exhibirlo en el pasillo del colegio.</p>
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración en grupo: Observa cómo los niños trabajan juntos para representar visualmente un lugar emblemático de Soria. • Expresión oral: Evalúa la capacidad de los niños para explicar qué lugar han dibujado y qué características han destacado sobre él.

Fuente: Elaboración Propia

5.6. EVALUACIÓN

La evaluación se realiza mediante una combinación de diferentes enfoques para obtener una visión completa del progreso de los niños. Al finalizar la serie de actividades, comparamos lo que han aprendido con los objetivos previstos. Durante las sesiones, observamos continuamente el comportamiento y la interacción de los niños en diversas situaciones de aprendizaje. En cada sesión seguiría un enfoque formativo y

observacional centrado en el desarrollo de habilidades, el aprendizaje de contenidos y la participación activa. Al final de cada sesión, se dialoga con el alumnado sobre lo aprendido, lo cual nos proporciona una idea clara de su progreso a lo largo del tiempo. Además, participamos activamente junto con los niños durante las actividades para evaluar su participación y habilidades en tiempo real.

Esta evaluación integral nos permite comprender mejor el progreso y desarrollo de los niños en relación con nuestros objetivos educativos. Empleamos una evaluación observacional continua, recopilando información constante sobre el rendimiento, desarrollo y logros de los estudiantes. Esto nos ayuda a apoyar el crecimiento y el aprendizaje continuo de cada niño.

Los instrumentos utilizados para la evaluación incluyen la observación directa, monitorizando constantemente la participación y el desempeño de los estudiantes durante las actividades. Evaluamos tanto el proceso como el resultado, valorando la calidad del trabajo, el grado de satisfacción y el esfuerzo. Además, utilizamos una rúbrica basada en los criterios de evaluación de las áreas seleccionadas, lo que nos permite verificar si los alumnos han alcanzado los objetivos planteados.

Finalmente, se realizará una autoevaluación al concluir la situación de aprendizaje, donde los alumnos reflexionarán sobre su propio progreso y logros. Se les preguntará si conocen los nombres de los lugares vistos en clase y sus características, si respetan el turno de palabra levantando la mano para hablar en clase, si creen que han participado en todas las actividades prácticas y si han cuidado el material del aula (como las tarjetas, el dado, el tablero de la oca, las pinturas, etc.). Por último, se les preguntará si han ayudado a sus compañeros que lo necesitaran para realizar las distintas actividades. Esta autoevaluación se puede encontrar en el anexo 5.

Tabla 13. Rúbrica

RÚBRICA “CONOCIENDO LA CIUDAD DE SORIA”			
CRITERIO	CONSEGUIDO	EN PROGRESO	NECESITA PRÁCTICA

CRECIMIENTO EN ARMONÍA			
Competencia Específica 1 (1.3, 1.4, 1.5)	Demuestra seguridad personal, confianza en sus posibilidades y maneja objetos y herramientas con coordinación y control de movimientos finos. Participa activamente en juegos y situaciones de la vida cotidiana.	Muestra cierta seguridad personal y confianza en sus posibilidades. Maneja objetos y herramientas con coordinación, pero necesita apoyo en algunas actividades. Participa en juegos y situaciones de la vida cotidiana, pero a veces necesita orientación.	Tiene dificultades para manifestar seguridad personal y confianza en sus posibilidades. Presenta problemas de coordinación al manejar objetos y herramientas. Participa poco en juegos y situaciones de la vida cotidiana, necesitando mucha ayuda.
Competencia Específica 3.1	Realiza actividades de autocuidado y cuidado del entorno con actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.	Realiza algunas actividades de autocuidado y cuidado del entorno, pero necesita orientación. Muestra cierta autoconfianza e iniciativa.	Tiene dificultades para realizar actividades de autocuidado y cuidado del entorno. Carece de autoconfianza e iniciativa.
Competencia Específica 4.7	Adopta y define responsabilidades individuales y destrezas cooperativas, valorando el trabajo en equipo.	Asume algunas responsabilidades individuales y destrezas cooperativas, pero necesita apoyo. Muestra cierta valoración del trabajo en equipo.	Tiene problemas para asumir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. No valora el trabajo en equipo.
DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO:			
Competencia Específica 3	Muestra una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio	Muestra cierta actitud de respeto, cuidado	Tiene dificultades para mostrar una actitud de respeto,

(3.1, 3.3)	natural y los animales. Establece diferentes relaciones entre el medio natural y el social, identificando y valorando el impacto de las acciones humanas.	y protección hacia el medio natural y los animales, pero necesita orientación. Establece algunas relaciones entre el medio natural y el social, pero con dificultad.	cuidado y protección hacia el medio natural y los animales. No logra establecer relaciones entre el medio natural y el social.
------------	---	--	--

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD:

Competencia Específica 1 (1.1, 1.2, 1.4)	Participa y escucha de manera activa, espontánea y respetuosa en situaciones comunicativas, ajustando su repertorio comunicativo. Interactúa con diferentes recursos digitales de forma autónoma.	Participa y escucha en situaciones comunicativas, pero necesita orientación. Ajusta su repertorio comunicativo con cierta dificultad. Interactúa con recursos digitales, pero necesita apoyo.	Tiene problemas para participar y escuchar en situaciones comunicativas. Tiene dificultades para ajustar su repertorio comunicativo. Presenta problemas para interactuar con recursos digitales.
Competencia Específica 2 (2.1, 2.2)	Interpreta de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales, respondiendo de manera adecuada. Interpreta los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, mostrando	Interpreta algunos mensajes verbales y no verbales, pero necesita orientación. Muestra cierto interés por interpretar mensajes transmitidos a través de representaciones o manifestaciones artísticas.	Tiene dificultades para interpretar los mensajes verbales y no verbales. No muestra interés por interpretar mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas.

	curiosidad e interés.		
Competencia Específica 3 (3.3, 3.4)	Evoca y expresa espontáneamente ideas a través del relato oral sobre situaciones vividas o imaginarias. Utiliza y valora el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción, mostrando seguridad y confianza.	Evoca y expresa algunas ideas a través del relato oral, pero necesita orientación. Utiliza el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción, pero con cierta inseguridad.	Tiene problemas para evocar y expresar ideas a través del relato oral. Presenta dificultades para utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción, mostrando inseguridad.
Competencia Específica 5 (5.5, 5.6)	Participa en actividades de aproximación a la literatura infantil, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. Expresa emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.	Participa en algunas actividades de aproximación a la literatura infantil, pero necesita orientación. Expresa emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, pero con cierta dificultad.	Tiene problemas para participar en actividades de aproximación a la literatura infantil. No logra expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales.

Fuente: Elaboración Propia

5.7. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

En cuanto a la autoevaluación docente, reconozco que no pude llevar a cabo las actividades propuestas debido a la imposibilidad de poner en marcha la intervención durante mi periodo de prácticas debido a la organización del centro educativo.

Reflexionando sobre mi propuesta de intervención didáctica, considero que las actividades planteadas eran adecuadas para fomentar el conocimiento del patrimonio de Soria entre los niños mediante enfoques lúdicos y participativos. Elegí estas actividades basándome en su potencial para involucrar a los alumnos de manera activa y motivadora, aprovechando herramientas digitales y juegos educativos.

Si hubiera podido llevar a cabo la intervención, habría realizado una reflexión personal sobre el diseño y la planificación de las actividades, identificando puntos fuertes y áreas de mejora en la propuesta. Además, habría completado una rúbrica a modo de autoevaluación y hubiera extraído lecciones aprendidas y ofrecido recomendaciones para otros educadores interesados en implementar intervenciones similares. Esta autoevaluación la podemos ver en el anexo 6.

5.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a la diversidad de manera adecuada, es fundamental considerar las diferentes necesidades y características individuales de pueden tener alguno de los alumnos de 5 años. Realizaremos una observación continua de las actividades según las necesidades y progresos de los niños. Se promoverá un ambiente donde todos los niños se sientan valorados y respetados, celebrando la diversidad y la participación de todos en las actividades. Implementar estas estrategias ayudará a garantizar que todos los niños puedan participar plenamente y beneficiarse de las actividades propuestas, promoviendo un aprendizaje inclusivo y significativo para todos. Si en el aula en la que llevemos esta situación de aprendizaje tenemos algún alumno con necesidades educativas que no pueden trabajar al ritmo del grupo, se necesitará de una profesora o profesor de apoyo que le brinde una mayor atención a estos alumnos para poder

proporcionarles una experiencia enriquecedora. Además de este apoyo, cada actividad tendrá medidas para hacerla más accesible.

Actividad 1: Cuentacuentos

Para atender la diversidad en esta actividad, es importante adaptar los contenidos y materiales a las necesidades de todos los alumnos, por lo que cuando leamos el cuento en el aula lo tendremos que hacer de manera alta y clara para que todos los niños puedan seguir la historia, utilizando un lenguaje sencillo ajustado al nivel de comprensión de los niños. Habrá que asegurarse de que los materiales físicos, como lápices y papeles, sean fáciles de manejar, especialmente para aquellos con dificultades motoras, por lo que utilizaremos lápices y rotuladores gruesos.

Actividad 2: Bingo del Patrimonio Histórico

En esta actividad, se deben crear cartones de bingo con diferentes niveles de complejidad, asegurando que algunos tengan menos imágenes para los niños con dificultades de atención o aprendizaje. Las imágenes en los cartones deben ser grandes y claras, y es importante hablar claramente o usar un micrófono para que todos los niños puedan escuchar bien los nombres de los lugares. Podríamos adjudicar al alumno que necesite más ayuda un compañero de trabajo.

Actividad 3: Dominó de Lugares Emblemáticos de Soria

Usaremos fichas de dominó grandes y con imágenes claras para facilitar el manejo y la identificación, especialmente para aquellos con dificultades motoras o visuales. Forma grupos heterogéneos donde los niños puedan ayudarse mutuamente, promoviendo la colaboración entre niños con diferentes habilidades. Mostraremos ejemplos claros de cómo se juega y cómo se deben emparejar las imágenes antes de empezar, para asegurar que todos comprendan las reglas y puedan participar activamente.

Actividad 4: Memory-Tarjetas Didácticas

Las tarjetas del juego deben ser de un gran tamaño para que los niños con problemas de visión puedan manejarlas mejor. Al ofrecer diferentes modalidades de memoranos permite atender a los diferentes niveles de habilidad y ritmos de aprendizaje. Los equipos de trabajo se formarán previamente con diversidad, de manera

que los alumnos con mayor habilidad puedan ayudar a aquellos que necesiten apoyo adicional durante el juego.

Actividad 5: Paseando con la Oca Soriana

Al simplificar las reglas del juego para que no surjan dificultades para comprender el juego. Utilizaremos un dado grande y fichas que sean fáciles de manipular para el alumnado, para motivar a todo el alumnado y para ayudar a los niños con dificultades motrices. Se prepararán preguntas de diferentes niveles de dificultad para que todos los niños puedan participar y sentirse incluidos.

Actividad 6: Proyecto Grupal: Mural de la Ciudad de Soria

Se asignaran diferentes roles dentro de cada grupo según las habilidades e intereses de cada niño, para que todos puedan contribuir de manera significativa. Proporcionando una variedad de materiales (pinturas, lápices, pegamento, etc.) que se adapten a las habilidades motrices de todos los niños. El no establecer una temporalidad fija para concluir esta dinámica, nos proporciona que los grupos trabajen a su propio ritmo, dando tiempo adicional a aquellos que lo necesiten. Será necesario supervisar cada grupo para evaluar su progreso y ofrecer asistencia cuando sea necesario. También se fomentara la colaboración y la comunicación dentro de los grupos, para que todos tengan la oportunidad de presentar su trabajo y recibir reconocimiento por su contribución.

6. AUTOEVALUACIÓN DE LA REALIDAD

La autoevaluación se emplea para conocer la viabilidad de tu propuesta y saber en cierto modo si es realizable o no en el contexto real del aula. Para ello, utilizaremos el análisis DAFO es una herramienta crucial para evaluar la situación actual y planificar estrategias futuras. Aquí se presenta el análisis DAFO para la propuesta didáctica descrita anteriormente. El análisis DAFO, abarca las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades, considerándolas dentro de un análisis interno y externo

- Análisis Interno
 - DEBILIDADES:
 - No hay salidas de campo: La ausencia de visitas físicas a los lugares mencionados puede limitar la experiencia de aprendizaje vivencial y tangible para los niños, que podrían beneficiarse de una mayor conexión directa con el entorno cultural e histórico de Soria.
 - Desconocimiento de la viabilidad de la propuesta: Debido a que no he podido llevarla a cabo que permita validar la efectividad y aplicabilidad de la solución propuesta. Por lo tanto, queda una incertidumbre sobre cómo se comportaría la propuesta en la práctica, y si surgiesen desafíos no anticipados durante su ejecución.
 - FORTALEZAS:
 - Uso de herramientas digitales: La utilización de la Pizarra Digital Interactiva (PDI) y recursos en línea como el cuento interactivo permite una enseñanza moderna y atractiva para los niños, fomentando su interés y participación activa.
 - Variedad de actividades: La diversidad de actividades (cuentacuentos, juegos de bingo, dominó, memory, la oca y mural) asegura que se cubren diferentes estilos de aprendizaje y se mantienen altos niveles de motivación entre los alumnos.
 - Fomento de habilidades múltiples: Además del conocimiento del patrimonio, las actividades están diseñadas para desarrollar otras habilidades importantes en los niños, como la memoria visual, la

creatividad, la colaboración, la expresión oral y la capacidad de seguir reglas y trabajar en equipo.

- Análisis Externo
 - AMENAZAS:
 - Dependencia de la tecnología: La ejecución exitosa de la primera actividad depende de la disponibilidad y el funcionamiento de las herramientas tecnológicas. Cualquier problema técnico podría interrumpir el flujo de las actividades y afectar la experiencia de aprendizaje.
 - OPORTUNIDADES:
 - Integración con proyectos comunitarios: Existe la oportunidad de colaborar con entidades locales, como museos y organizaciones culturales, para enriquecer el contenido y posiblemente organizar salidas de campo futuras, mejorando así la conexión de los niños con su patrimonio local.
 - Fomento del turismo local: Al educar a los niños sobre el patrimonio de Soria, también se puede despertar un interés en sus familias y comunidades, promoviendo visitas locales y el turismo cultural, lo que puede tener un impacto positivo en la economía local.

El análisis DAFO de esta propuesta didáctica revela una estructura robusta con múltiples fortalezas, especialmente en la diversidad y modernidad de las actividades propuestas. Sin embargo, la ausencia de salidas de campo y la dependencia de la tecnología son áreas que podrían mejorar con futuras estrategias, como la integración de visitas físicas y el aseguramiento de recursos tecnológicos accesibles. Al abordar las amenazas y aprovechar las oportunidades, esta propuesta tiene el potencial de ofrecer una experiencia educativa enriquecedora y completa sobre el patrimonio de Soria para los niños de 5 años.

7. LIMITACIONES

Mi mayor limitación en este trabajo de fin de grado fue no poder llevarlo a cabo para evaluar la efectividad de la propuesta de intervención, analizando los resultados obtenidos y ajustando las estrategias según la retroalimentación y observaciones. Esta limitación impidió validar de manera empírica la eficacia de las actividades propuestas y su impacto en el aprendizaje y la participación de los niños.

La falta de implementación práctica se vio influenciada por varios factores, entre ellos, la imposibilidad de poner en marcha la intervención durante las prácticas realizadas en el segundo cuatrimestre debido a la organización del centro educativo. Las restricciones logísticas y de tiempo en el entorno escolar no permitieron la ejecución de las actividades planificadas, lo que resultó en la falta de datos empíricos para respaldar la validez y eficacia de la propuesta. La complejidad de coordinar horarios, recursos y permisos dentro del contexto escolar limitó significativamente mi capacidad para llevar a cabo la intervención de manera práctica.

Además, limitó la posibilidad de identificar posibles dificultades o barreras que podrían surgir durante la realización de las actividades en un entorno real, lo que habría permitido realizar ajustes y mejoras en el diseño de la intervención. El no obtener información directa sobre su impacto en los niños afectó la profundidad del análisis y la comprensión de los resultados, ya que no se pudo acceder a observaciones detalladas ni a datos cuantitativos sobre el desempeño de los estudiantes durante las actividades.

A pesar de estas limitaciones, se realizó un análisis exhaustivo de la propuesta de intervención en base a artículos y a la teoría pedagógica relevante. Además, se exploraron posibles escenarios y se diseñaron estrategias alternativas para su implementación, en caso de que hubiera sido factible llevar a cabo la intervención en un entorno práctico. Esto ayudó a enriquecer el trabajo al considerar diferentes perspectivas y posibilidades, aunque no se pudieran poner en práctica directamente.

8. CONCLUSIÓN

El proceso de elaboración de la situación de aprendizaje para trabajar el patrimonio de Soria en educación infantil, ha sido sumamente enriquecedor. Los objetivos propuestos inicialmente buscaban fomentar el conocimiento y valoración, además de iniciar al alumnado en el reconocimiento y conservación del patrimonio de Soria entre los niños de 5 años. Para esta propuesta de intervención educativa, se han implementado dos enfoques metodológicos clave: el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Cooperativo. Estas metodologías promueven un aprendizaje significativo y colaborativo, alineándose con los objetivos educativos. El Aprendizaje Basado en Proyectos permite a los estudiantes adquirir conocimientos sobre el patrimonio cultural de Soria y desarrollar habilidades de investigación y resolución de problemas. El Aprendizaje Cooperativo fomenta un ambiente inclusivo, fortaleciendo las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

Este enfoque educativo, respaldado por la información recopilada en el marco teórico, subraya la importancia del patrimonio cultural en el ámbito educativo. Integrar el patrimonio cultural en el currículo escolar fomenta una conciencia crítica y una conexión emocional con el entorno histórico y cultural, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes. Además, las metodologías utilizadas para crear mi propuesta, que incluyen estrategias educativas innovadoras y participativas, refuerzan el vínculo de los estudiantes con su entorno cultural, contribuyendo al desarrollo de competencias emocionales y territoriales. Por tanto, los objetivos iniciales deben centrarse en estas metas educativas y destacar cómo el patrimonio cultural puede ser una herramienta poderosa para la educación infantil, promoviendo una ciudadanía más comprometida y consciente de su entorno cultural y natural. La revisión teórica y el diseño detallado de actividades, subrayan la viabilidad y relevancia pedagógica de la unidad. Estas actividades están diseñadas para aumentar la motivación y participación activa de los alumnos, asegurando un aprendizaje efectivo y significativo sobre el patrimonio de Soria.

Se considera que la aplicación de esta propuesta habría tenido un impacto positivo en el desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas, mejorando la capacidad de los estudiantes para identificar lugares emblemáticos de Soria y colaborar

eficazmente en actividades grupales. Estas suposiciones se basan en investigaciones previas que respaldan la eficacia de las metodologías propuestas.

A nivel personal y profesional, el diseño de esta situación de aprendizaje me ha permitido profundizar en la planificación educativa y reflexionar sobre la importancia de la flexibilidad y adaptación en la enseñanza.

En futuras investigaciones, sería valioso implementar esta unidad en un entorno controlado para evaluar empíricamente sus resultados y ajustar las actividades según las necesidades reales del alumnado.

Aunque la falta de implementación es una limitación, el proceso de creación de esta propuesta ha sido un paso crucial en mi formación como docente, preparándome para enfrentar y superar desafíos similares en mi futura carrera profesional.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACUERDO 22/2015, de 9 de abril, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el Plan PAHIS 2020 del Patrimonio Cultural de Castilla y León.
- Amparo M. (2017) *La innovación de las metodologías en educación infantil*[Trabajo Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]
- Battle, R. (2011). ¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje-servicio? *Crítica*, 972, 49-54.
- Bello, E. R., & Morales, Y. G. (2020). *Metodología para la educación patrimonial en escolares de la educación primaria*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8520025>
- Calaf, R., *Didáctica del patrimonio: epistemología, metodología y estudio de casos*, Gijón: Trea, 2009, pp. 159-160
- Castro, P. (2017). “Inter humumcaelumque” relatos y ajuares: el patrimonio cultural del pueblo vacceo a través del Programa Pintia de Innovación Educativa del Colegio Safa-Grial. *Pulso: revista de educación*, 40, 113-133.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6293946>
- De la Banda, J. F. G. (2005). *La enseñanza del patrimonio: propuestas educativas en torno al patrimonio local*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1271338>
- Escribano, A., y Del Valle, A. (Coord.).(2008). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones
- Esriche, M. M. (2021). *El conocimiento del entorno en Educación Infantil. Teoría y práctica desde las Ciencias Sociales y su didáctica*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986132>
- Ferrándiz, C. (2005). *Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones

- Fontal Merillas, O., & Ibáñez Etxeberria, A. (2015). Estrategias e instrumentos para la educación patrimonial en España. *Educatio Siglo XXI*, 33(1 Marzo), 15–32.
<https://doi.org/10.6018/j/222481>
- Fontal, O. (Cords.). (2013). *La educación patrimonial: del patrimonio a las personas*. Gijón: Trea
- Gabardón de la Banda, J.F. (2005). La enseñanza del patrimonio, propuestas educativas en torno al patrimonio local.
- González, I. P. (2015). Fontal, O., Marín, S. y García, S. (2015). *Educación de las artes visuales y plásticas en Educación Primaria*. Madrid: Ediciones Paraninfo, 194 pp. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5280392>
- Inicio. (s. f.). Real Academia Española. <https://www.rae.es/>
- Johnson, D.W, Johnson, R.T., y Holubec, E.J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós SAICF.
- Malagón y Montes, M.A. (2005). Metodologías educativas [Mensaje en Foro]. Recuperado de: <http://psicologicos.foro-libre.com/t3-metodologias-educativas>
- Millán Escriche, M. E. (1973). El conocimiento del entorno en Educación infantil. Teoría y práctica desde las ciencias sociales y su didáctica. *Revista didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 40.
<https://ojs.uv.es/index.php/dces/article/view/16962/pdf>
- Ministerio de Cultura y Deporte de España. (2024). *Plan Nacional de Educación y Patrimonio (PNEyP)*. [PNEyP.pdf](#)
- Monumentos – turismo Soria*. (s. f.). [Monumentos – Turismo Soria](#)
- ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible | Pacto Mundial ONU. (2023, 7 septiembre). Pacto Mundial. <https://www.pactomundial.org/que-puedes-hacer-tu/ods/>
- Palacios, L. L., & Algarra, E. J. D. (2020). El profesor posmoderno de Ciencias Sociales: Un modelo de buenas prácticas en educación patrimonial. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 18(1), 27-45. [El Profesor Posmoderno de Ciencias Sociales: Un Modelo de Buenas Prácticas en Educación Patrimonial | REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación \(uam.es\)](#)
- Ramírez, B. F., & González, C. M. T. (2022). *Análisis de metodologías activas en Educación Infantil*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8992757>

- Rico Cano, L. (2004). La difusión del patrimonio a través de las nuevas tecnologías nuevos entornos para la educación patrimonial histórico-artística. XV Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales. Alicante. España
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). Gamificación: cómo motivar a tu alumno y mejorar el clima del aula. Logroño: Digital-TEX
- Rodríguez, M. (2013). El Aprendizaje- Servicio como estrategia metodológica en la Universidad. *Revista Complutense de Educación*, 25 (1), 95-113.
- Rodríguez, M.E. (2019). La educación patrimonial transcompleja que emerge de la relación patrimonial cultural – identidad – y ciudadanía. *Educación y Humanismo* [La educación patrimonial transcompleja que emerge de la relación patrimonial cultural – identidad – y ciudadanía: Transcomplex heritage education that emerges from the cultural patrimonial - identity - and citizenship relationship | Educación y Humanismo \(unisimon.edu.co\)](#)
- Sánchez, A. (2016). Memoria, identidad y comunidad: evaluación de programas de educación patrimonial en la Comunidad de Madrid. [Tesis de doctorado. Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/16789>
- Santacana Mestre, J., & Martínez Gil, T. (2018). El patrimonio cultural y el sistema emocional: un estado de la cuestión desde la didáctica. *Arbor*, 194(788), a446. <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2006>
- Trabajo, M. & Cuenca, J.M. (2017). La educación patrimonial para la adquisición de competencias emocionales y territoriales del alumnado de enseñanza secundaria. *Pulso: revista de educación*, 40, 159-174. <http://hdl.handle.net/10017/32338>
- Trabajo, M. y López, I. (2019). Implementación del programa vivir y sentir el patrimonio en un centro de Educación Secundaria. Un mar de patrimonio. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 34(1), 55-66. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/2019>
- Trujillo, F. (2016). Aprendizaje basado en Proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria. Madrid: Secretaría General Técnica, Subdirección General de Documentación y Publicaciones.
- UNESCO: *Construyendo la Paz a través de la Educación, la Ciencia y la Cultura, la comunicación y la información*. (s. f.). <https://www.unesco.org/es>

Universidad de Valladolid. (2010). *Memoria de Plan De Estudios del Título de Grado Maestro -O Maestra- en Educación Infantil por La Universidad de Valladolid.*

Recuperado

de:[https://www.feyts.uva.es/sites/default/files/MemoriaINFANTIL\(v4\).pdf](https://www.feyts.uva.es/sites/default/files/MemoriaINFANTIL(v4).pdf)

Usandizaga, I. G. (2013). *La educación patrimonial en La Rioja.* Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4477544>

10. ANEXOS

10.1. BINGO DEL PATRIMONIO HISTÓRICO



SORIA BINGO !!



SORIA BINGO !!

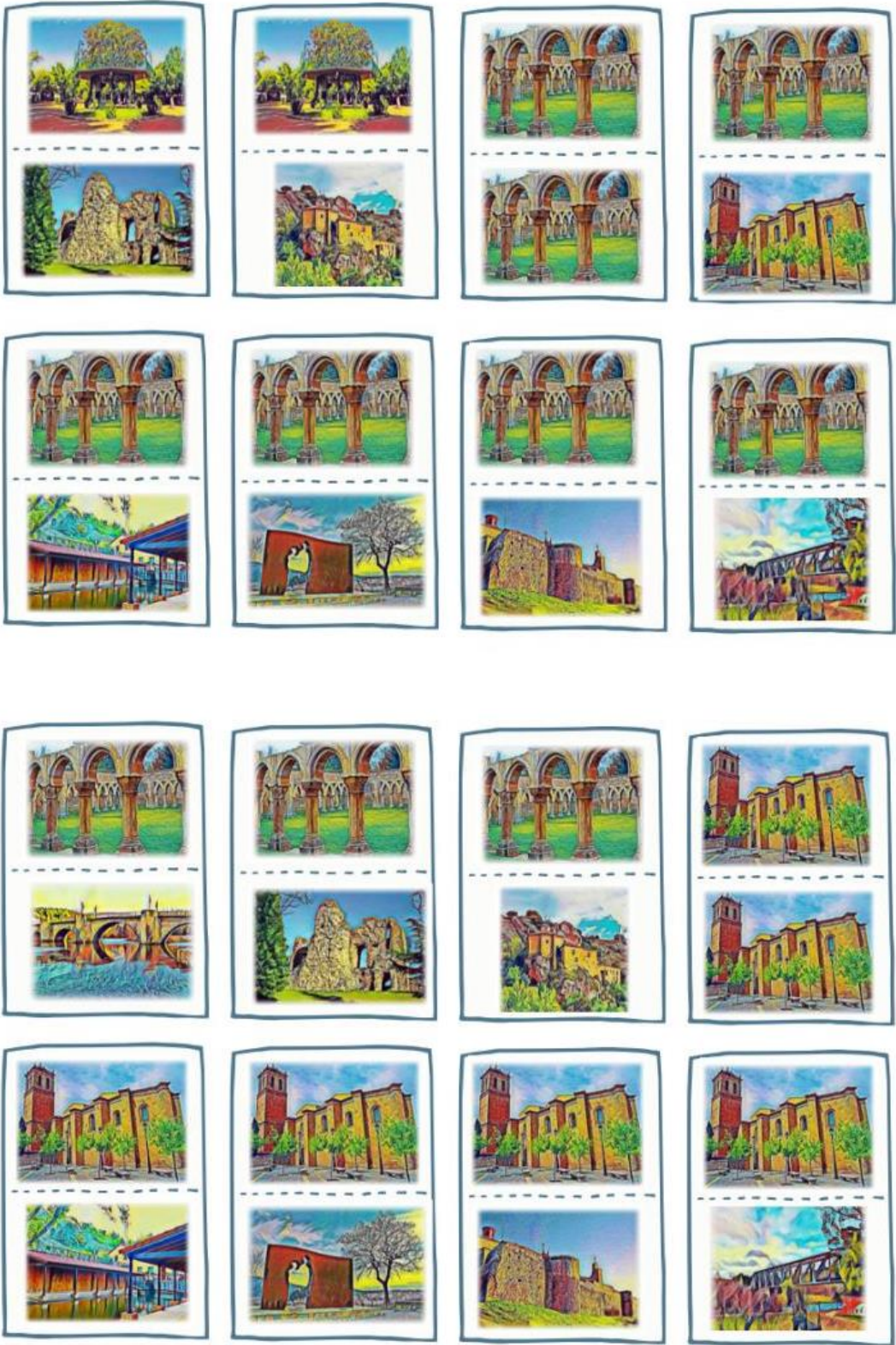


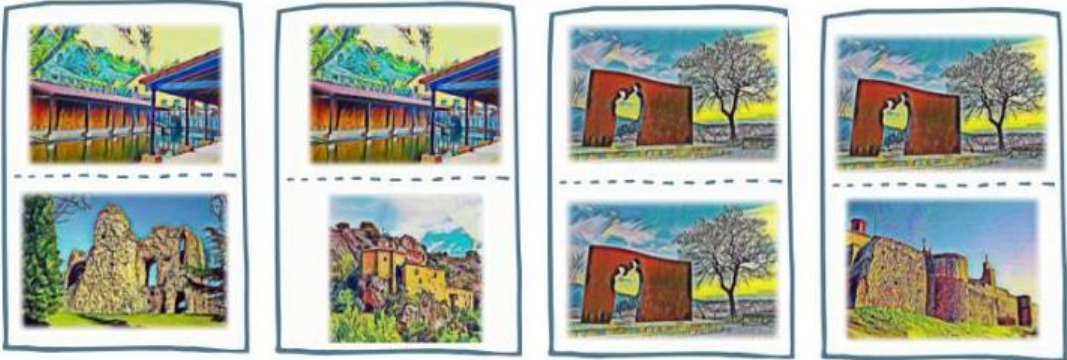
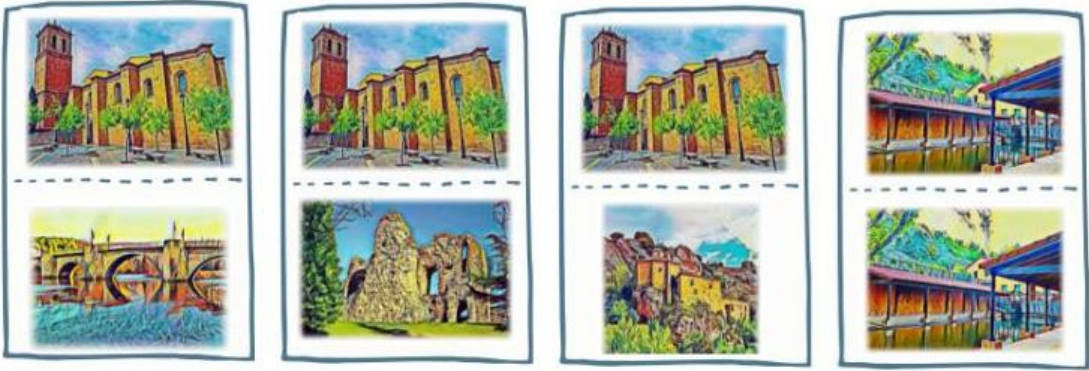
SORIA BINGO !!



10.2. DOMINO DE SORIA

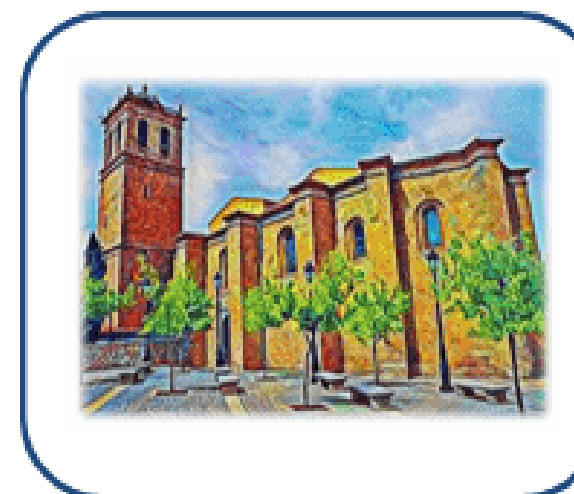








10.3. TARJETAS MEMORY





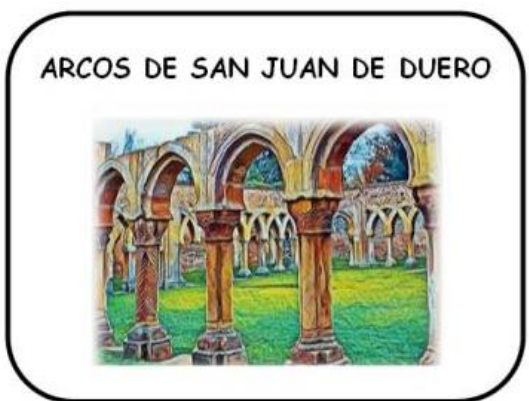




TARJETAS PARA LAS MODALIDADES:

Para la modalidad 1 se utilizarán las mismas que las anteriores.

Para la modalidad 2:



CONCATEDRAL DE SAN PEDRO



CONCATEDRAL DE SAN PEDRO



LAVADERO SOTOPLAYA



LAVADERO SOTOPLAYA



PUENTE DE HIERRO



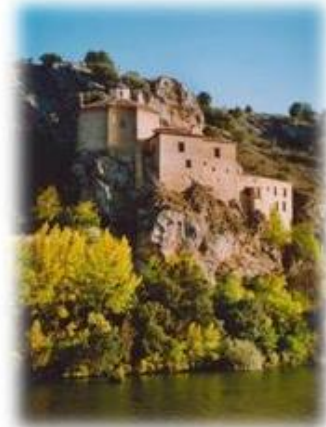
PUENTE DE HIERRO



**ERMITA DE SAN
SATURIO**



**ERMITA DE SAN
SATURIO**



MIRADOR DE LOS 4 VIENTOS



MIRADOR DE LOS 4 VIENTOS



MURALLA MEDIEVAL



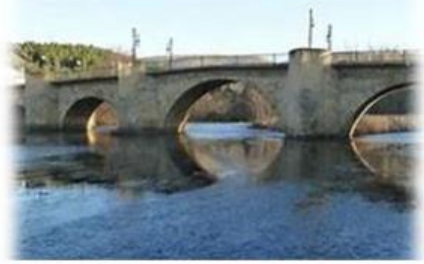
MURALLA MEDIEVAL



PUENTE DE PIEDRA MEDIEVAL



PUENTE DE PIEDRA MEDIEVAL



RUINAS DEL CASTILLO



RUINAS DEL CASTILLO



Para la modalidad 3:



**PARQUE
DE LA
DEHESA**



**ARCOS DE
SAN JUAN
DE DUERO**



**CONCATEDRAL
DE SAN PEDRO**



**LAVADERO
SOTOPLAYA**



**PUENTE
DE
HIERRO**



**ERMITA
DE
SAN
SATURIO**



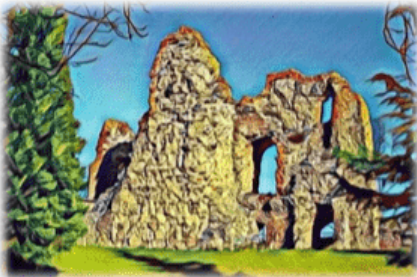
**MIRADOR
DE LOS 4
VIENTOS**



MURALLA
MEDIEVAL



PUENTE DE
PIEDRA
MEDIEVAL



RUINAS
DEL CASTILLO

Para la modalidad 4:



**PARQUE
DE LA
DEHESA**



**ARCOS DE
SAN JUAN
DE DUERO**



**CONCATEDRAL
DE SAN PEDRO**



**LAVADERO
SOTOPLAYA**



**PUENTE
DE
HIERRO**



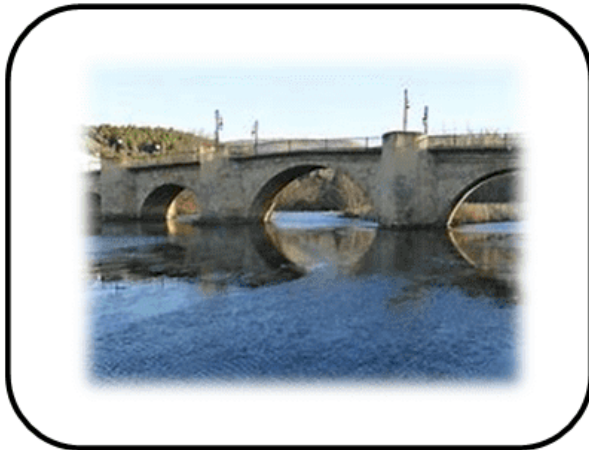
**ERMITA
DE
SAN
SATURIO**



**MIRADOR
DE LOS 4
VIENTOS**



**MURALLA
MEDIEVAL**



**PUENTE DE
PIEDRA
MEDIEVAL**



**RUINAS
DEL CASTILLO**

10.4.PASEANDO CON LA OCA SORIANA



10.5. AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE:

Autoevaluación



INSTRUCCIONES: Colorea las estrellitas conforme a lo realizado en tu proyecto.



	PUEDO MEJORAR	LO HICE BIEN	SUPER BIEN
¿Aprendí lugares de Soria?			
¿Levanto la mano cuando quiero hablar?			
¿Participé en las actividades?			
¿cuidé el material de clase?			
¿Ayudé a mis compañeros?			



10.6. AUTOEVALUACIÓN DOCENTE

AUTOEVALUACIÓN DOCENTE	NECESITA MEJORA	SATISFECHO	MUY SATISFECHO
Claridad de los objetivos de aprendizaje			
Adecuación al contexto escolar y necesidades de los estudiantes			
Selección de métodos y recursos para el aprendizaje lúdico y participativo			
Anticipación y gestión de desafíos durante la planificación			
Establecimiento de criterios claros para la evaluación de efectividad			
Diseño de estrategias alternativas o ajustes basados en la retroalimentación			
Logro de los objetivos de aprendizaje establecidos para los estudiantes sobre el patrimonio de Soria			
Logro de los objetivos relacionados con la participación activa de los estudiantes			
Consejos para educadores interesados en intervenciones similares:			