

UVa

**SE-
GO
VIA**



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN ENTORNO

TRABAJO FINAL DE GRADO

**“MI AGENCIA DE VIAJES” DESCUBRIENDO EL
ENTORNO CERCANO**

AÑO 2025

AUTOR: ALEJANDRO GRACIA DE LUCAS

TUTOR ACADÉMICO: ROSENDO MARTÍNEZ RODRÍGUEZ



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA - MENCIÓN EN
ENTORNO

PROPUESTA DIDÁCTICA

“MI AGENCIA DE VIAJES”

DESCUBRIENDO EL ENTORNO CERCANO

AUTOR: ALEJANDRO GRACIA DE LUCAS

TUTOR ACADÉMICO: ROSENDO MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

AÑO: 2025

Uva

SEGOVIA

Resumen

Este trabajo se fundamenta en la creación e implementación de una situación de aprendizaje denominada “Mi Agencia de Viajes” explorando el entorno cercano, dirigida a los estudiantes de primer curso de educación primaria de un centro de la zona noroeste de la Comunidad de Madrid. El proyecto surge desde el entorno próximo a la localidad como referencia para el desarrollo de los aprendizajes y competencias que se establecen en el área de Ciencias Sociales, siguiendo las competencias y los principios pedagógicos de la LOMLOE.

Por medio de metodologías activas, el uso de herramientas manuales y digitales, y rutinas de pensamiento, se facilita el desarrollo de las competencias clave y se introducen los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

La evaluación tiene un enfoque cualitativo que incluye la observación directa y una diana de evaluación como métodos de valoración del proceso del aprendizaje de los alumnos. Además, los resultados muestran que la propuesta logra una alta capacidad de motivación y de comprensión del entorno por parte del alumnado.

Abstract

This work is based on the creation and implementation of a learning situation titled “*My Travel Agency*”, which explores the local environment and is designed for first-year primary school students at a school in the northwest area of the Community of Madrid. The project takes the surrounding locality as a reference for developing the learning outcomes and competencies established in the Social Sciences curriculum, following the competencies and pedagogical principles of the LOMLOE.

Through active methodologies, the use of both hands-on and digital tools, and thinking routines, students develop competencies while being introduced to the Sustainable Development Goals.

The evaluation includes direct observation and an assessment wheel, as methods to assess the students’ learning process. Additionally, the results show that this approach achieves high levels of student motivation and a deeper understanding of their environment.

Keywords: Learning situations, Social Science, skills learning, primary education, environment.

ÍNDICE GENERAL.

1. Introducción	- 7 -
2. Objetivos del TFG.....	- 8 -
3. Justificación y selección del tema	- 9 -
4. Marco teórico: Fundamentos conceptuales	- 11 -
4.1. <i>Introducción</i>	<i>- 11 -</i>
4.2. <i>La enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Primaria.....</i>	<i>- 11 -</i>
4.3. <i>La importancia del entorno en la enseñanza de las Ciencias Sociales.</i>	<i>- 11 -</i>
4.4. <i>Estrategias para enseñar ciencias sociales en la educación primaria.</i>	<i>- 12 -</i>
4.5. <i>Dimensiones transversales en la enseñanza de las Ciencias Sociales.....</i>	<i>- 14 -</i>
4.6. <i>Mitos y leyendas como recurso educativo.....</i>	<i>- 15 -</i>
4.7. <i>Desarrollo de competencias clave por medio de las Ciencias Sociales</i>	<i>- 15 -</i>
4.8. <i>Evaluación competencial en ciencias sociales.....</i>	<i>- 16 -</i>
4.9. <i>El pensamiento histórico y la educación ciudadana en primaria.....</i>	<i>- 16 -</i>
5. Propuesta didáctica.....	- 18 -
5.1. <i>Introducción</i>	<i>- 18 -</i>
5.2. <i>Contextualización.....</i>	<i>- 18 -</i>
5.3. <i>Justificación</i>	<i>- 19 -</i>
5.4. <i>Objetivos didácticos</i>	<i>- 20 -</i>
5.5. <i>Relación interdisciplinar entre áreas.....</i>	<i>- 20 -</i>
5.6. <i>Relación con los ODS 2030</i>	<i>- 20 -</i>
5.7. <i>Conexión con los elementos curriculares</i>	<i>- 1 -</i>
5.8. <i>Saberes básicos</i>	<i>- 1 -</i>
5.9. <i>Metodología</i>	<i>- 1 -</i>
5.10. <i>Temporalización.....</i>	<i>- 3 -</i>
5.11. <i>Evaluación.....</i>	<i>- 10 -</i>
5.12. <i>Actividades complementarias.....</i>	<i>- 12 -</i>

6. Análisis de resultados	- 12 -
6.1. Análisis de resultados por sesión	- 16 -
6.2. Propuestas de mejora	- 18 -
7. Conclusiones	- 19 -
8. Referencias Bibliográficas.....	- 24 -
9. Anexos	- 26 -
<i>Anexo 1 Infografías de cada municipio</i>	<i>- 26 -</i>
<i>Anexo 2 Folleto Interior del tríptico.....</i>	<i>- 27 -</i>
<i>Anexo 3 Folleto exterior del tríptico.....</i>	<i>- 27 -</i>
<i>Anexo 4 Rutas que se van a seguir en cada municipio (Información)</i>	<i>- 28 -</i>
<i>Anexo 5 Leyendas para el tríptico.....</i>	<i>- 30 -</i>
<i>Anexo 6 Selección de localidades para el proyecto</i>	<i>33</i>
<i>Anexo 7 Montaje de leyendas</i>	<i>34</i>
<i>Anexo 8 Resultado de los folletos creados por primero A y B</i>	<i>35</i>
<i>Anexo 9 Rutina de pensamiento.....</i>	<i>45</i>
<i>Anexo 10 Podcast</i>	<i>46</i>

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<i>ILUSTRACIÓN 1. DIANA DE EVALUACIÓN.....</i>	<i>- 10 -</i>
<i>ILUSTRACIÓN 2 GRÁFICO DE RESULTADOS.</i>	<i>- 14 -</i>
<i>ILUSTRACIÓN 3GRÁFICO DE RESULTADOS 2.</i>	<i>- 14 -</i>
<i>ILUSTRACIÓN 4CREACIÓN DE PODCAST. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.</i>	<i>46</i>

ÍNDICE DE TABLAS

<i>TABLA 1CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES.....</i>	<i>- 1 -</i>
<i>TABLA 2: METODOLOGÍA DEL PROYECTO.</i>	<i>- 2 -</i>
<i>TABLA 3: SESIONES DE LA PROPUESTA.....</i>	<i>- 3 -</i>
<i>TABLA 4: EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.</i>	<i>- 10 -</i>
<i>TABLA 5: INDICADORES DE EVALUACIÓN.....</i>	<i>- 11 -</i>
<i>TABLA 6: INDICADORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....</i>	<i>- 11 -</i>
<i>TABLA 7: OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y SU CUMPLIMIENTO.</i>	<i>- 22 -</i>

1. Introducción

El Trabajo de Fin de Grado que se presenta, tiene como objetivo principal el desarrollo y la implementación de una propuesta didáctica a modo de situación de aprendizaje para el área de Ciencias Sociales en el primer curso de educación primaria, dentro del marco legislativo de la ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y del Decreto 61/2022 que regula el currículo de las enseñanzas mínimas para la etapa de educación primaria en la Comunidad de Madrid.

El proyecto denominado como: “Mi Agencia de viajes” explorando el entorno cercano; surge de la necesidad de mejorar el entorno educativo de los estudiantes por medio de situaciones de aprendizaje significativas y reales con las que puedan sentirse protagonistas desde su vida personal. En este caso concreto, por medio del aprendizaje a cerca del entorno que les rodea y la creación de materiales tales como un tríptico, un podcast o un mural decorativo, se facilita el trabajar las competencias clave, el pensamiento crítico y la conciencia en el entorno (a través de los ODS).

Esta propuesta se lleva a cabo en un centro público, en un municipio rural situado en la parte de la sierra, en la zona noroeste de la Comunidad de Madrid. Está dirigida a los estudiantes de primero de primaria del colegio, comprendidos en las edades de entre seis y siete años. El contexto natural, social y cultural ha sido un factor elemental a la hora de elaborar las sesiones y actividades que incluyan un aprendizaje activo, el trabajo en equipo y la conexión con su entorno más próximo.

Metodológicamente, este proyecto consta de un enfoque cualitativo que permite analizar la propuesta llevada a cabo en el aula y está basada en el aprendizaje competencial y el uso de metodologías activas como: trabajo por proyectos o las rutinas de pensamiento, en este caso la denominada como “Antes pensaba, Ahora pienso”. Además, se añaden aspectos transversales como la educación para el desarrollo sostenible (ODS 11 y 15).

El plan de trabajo se divide en diferentes apartados. Se comienza con una justificación de la propuesta, a continuación, se presenta el marco teórico, a lo que le sigue la metodología que se va a utilizar en la propuesta para continuar con la propuesta didáctica en sí. Más adelante, se exponen los resultados y se añaden propuestas de mejoras, concluyendo así con la bibliografía correspondiente.

2. Objetivos del TFG

Este apartado recoge los objetivos que guiarán el desarrollo de esta situación de aprendizaje dentro del Trabajo de Fin de Grado destinado a los estudiantes de primer curso de educación primaria dentro del área de las ciencias sociales. Estos objetivos tratan de responder a la necesidad de promover un aprendizaje activo y significativo basado en el aprendizaje competencial que beneficie el conocimiento del entorno próximo en el que viven a través de una propuesta didáctica innovadora y creativa, siguiendo como guía el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

El *objetivo principal* del trabajo se basa en: Diseñar una propuesta didáctica innovadora, creativa y dinámica para el primer curso de Educación Primaria, basada en el currículo de la Comunidad de Madrid para el área de Ciencias Sociales, que fomente el conocimiento del entorno próximo en el que viven.

Por otra parte, la educación en el ámbito de las ciencias sociales es clave para el desarrollo de los estudiantes como futuros ciudadanos con pensamiento crítico. Debido a este motivo, este proyecto de final de grado basado en crear una agencia de viajes para descubrir el entorno que les rodea, se complementa con las competencias establecidas junto con el título de Grado en Educación Primaria de la Universidad de Valladolid. Por lo que, a los *objetivos específicos*, caben mencionar:

- ❖ *Revisar la literatura y bibliografía correspondiente a la propuesta que se realiza, mediante la lectura y análisis de estudios y documentos oficiales.*
- ❖ *Diseñar una propuesta didáctica contextualizada, en el ámbito de las ciencias sociales para el primer curso de educación primaria.*
- ❖ *Trabajar y analizar el currículo de Primaria de la Comunidad de Madrid, con especial atención en el aprendizaje por competencias, los saberes básicos y los contenidos de ciencias sociales para el primer curso de educación primaria.*
- ❖ *Promover el aprendizaje competencial por proyectos a través del proyecto “Mi agencia de viajes”.*
- ❖ *Aplicar metodologías activas en el aula, que busquen la implicación y la motivación de los estudiantes como protagonistas de la acción y del aprendizaje.*
- ❖ *Evaluar la propuesta por medio de la observación directa y de otros recursos como la diana de evaluación o las rutinas de pensamiento.*

3. Justificación y selección del tema

La propuesta didáctica surge debido a la necesidad por fomentar el conocimiento del entorno cercano en el estudiantado de educación primaria. En este caso, en el curso de primero de primaria. Debido a mi experiencia personal durante el periodo de prácticas, he podido comprobar por mí mismo como el área de Ciencias Sociales puede perder importancia en los estudiantes si no se conecta con experiencias o vivencias personales de los alumnos. Por ello, esta situación de aprendizaje tiene el objetivo de motivar, generar curiosidad y la participación activa de la clase contando con el patrimonio local como herramienta clave para el aprendizaje.

Del mismo modo, es conveniente fomentar metodologías de tipo activas, donde los estudiantes sean los protagonistas de la acción en la mayor parte de los momentos, que incluyan potenciar la autonomía y el pensamiento crítico además del aprendizaje cooperativo y competencial. Esta propuesta permite a los alumnos progresar en estos aspectos a través de un proyecto creativo e innovador como lo es la creación de una “Agencia de Viajes”. Además, ayudará a fortalecer aspectos como el sentido de pertenencia, la identidad cultural y el respeto por la diversidad.

La propuesta está basada en el enfoque de aprendizaje competencial, tal y como promueve la ley de educación vigente (LOMLOE) donde a través de los contenidos programados se desarrollarán competencias clave tales como: Competencia Ciudadana (CC), la cultural y artística (CCEC), la personal y de aprender a aprender (CPSAA) o la emprendedora (CE).

Se promoverá el trabajo mediante una situación de aprendizaje, donde los alumnos serán protagonistas de su propio aprendizaje y se utilizarán recursos como la creación de “crípticos turísticos” o el diseño de rutas por las localidades seleccionadas, además de la investigación en las leyendas y mitos de la zona y la rutina de pensamiento “Antes pensaba-Ahora pienso”.

Además, este Trabajo de fin de Grado se encuentra ligado a las competencias y objetivos formativos referentes al título de Maestro en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid – Campus María Zambrano de Segovia en este caso concreto. Por lo que el desarrollo del proyecto ha conllevado consigo el uso de las competencias adquiridas durante el tiempo de docencia universitaria.

Por un lado, se trabaja la CG2: Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes. Al tratarse de la creación de una propuesta práctica dentro del área de las ciencias sociales donde se ha trabajado el aprendizaje cooperativo, el pensamiento crítico y la atención a la diversidad. En relación al

mismo tiempo de las competencias de grado 5 (CG5. Promover la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos) según el título de grado de Magisterio. Se enlaza además con el CE12 del currículo para el primer curso de educación primaria que hace referencia a fomentar la educación emocional, en valores y para la ciudadanía, por medio de incluir leyendas y mitos en el proyecto, el entorno como herramienta de aprendizaje y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Del mismo modo, la propuesta se ha basado en el currículo de ciencias sociales de primero de primaria, teniendo en cuenta aspectos como los contenidos, las competencias específicas del área y sus criterios de evaluación correspondientes derivados del Decreto 61/2022. Además de fomentar el proceso de adquisición de estrategias para estimular el esfuerzo del alumnado y la capacidad de aprender por sí mismos (CE13).

En última instancia, en cuanto a la creación y estructura de la propuesta junto con todas las sesiones, temporalización y métodos o estrategias de evaluación, cabe mencionar la CE5, que hace referencia a saber diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula.

Por lo que, en conclusión, este proyecto representa una estrategia novedosa y alternativa para todos aquellos docentes que quieren implementar tanto la teoría como la práctica en el mismo proceso de enseñanza aprendizaje a través de los conocimientos adquiridos durante el proceso del grado de magisterio primaria.

4. Marco teórico: Fundamentos conceptuales

4.1.Introducción

Las Ciencias Sociales en la etapa de primaria tienen un carácter fundamental en el desarrollo del pensamiento crítico, la competencia ciudadana y el entendimiento del entorno físico, cultural y social. Bajo las directrices de la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y del currículo establecido según el Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, se introduce un enfoque competencial en los contenidos cuyo objetivo es conectar directamente estos con situaciones de la vida real de los estudiantes, aportando de este modo experiencias al aprendizaje. Este apartado, tiene como prioridad, investigar y analizar este nuevo método de enseñanza para desarrollar una propuesta docente basada en el área de Ciencias Sociales. Concretamente, conectando el entorno cercano de los alumnos como potenciador y herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2.La enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Primaria

Hasta hace relativamente poco tiempo, la enseñanza de las Ciencias Sociales se resumía en la transmisión de conocimientos de manera teórica a través de apuntes o libros de texto. Sin embargo, según autores como Pagès, el proceso de aprendizaje de esta área debe enfocarse en desarrollar futuros ciudadanos que sean aptos para analizar el mundo que les rodea y participen de manera activa en él (Pagès, 2010).

Por su parte, autores como Santisteban (2009) concluye en la importancia de la enseñanza de las Ciencias Sociales desde edades tempranas con el fin de conectarlo con otras competencias de carácter social, con el ámbito del pensamiento histórico o la alfabetización tanto espacial como temporal. Según cita dicho autor, “El objetivo esencial de la enseñanza de las Ciencias Sociales es el desarrollo de la competencia social y ciudadana mediante la comprensión de la realidad en sus dimensiones espacial, histórica, económica y social” (Santisteban, 2009, p. 46).

4.3.La importancia del entorno en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

4.3.1. *El entorno como recurso didáctico.*

El método de enseñanza basado en el entorno cercano a los estudiantes ya durante sus primeros años educativos es fundamental en el desarrollo de futuros ciudadanos del mundo que necesitan distinguir y comprender aspectos como el patrimonio, el espacio y la cultura que les rodea.

“El entorno cotidiano constituye el punto de partida más adecuado para favorecer la percepción espacial, el análisis de paisajes y la comprensión de elementos históricos y sociales en los primeros niveles de escolaridad” (Miralles 2005, p.29).

El proyecto que se propone en este trabajo final de grado está directamente relacionado con estos aspectos, utilizando como piedra angular de la propuesta algunos de los municipios que componen la Comunidad de Madrid y seleccionado cada uno según los puntos cardinales dentro de esta área (1Norte / 1 Sur / 1Este / 1Oeste y el último el centro de Madrid con especial detalle en el Parque de El Retiro, por su significado para los madrileños, su valor, su composición y por la zona en la que se encuentra).

En referencia con estos aspectos, Salazar y Pagès (2018) añaden que el aprendizaje por medio del entorno que les rodea favorece y potencia cómo herramienta de conocimiento al desarrollo de los estudiantes, debido a las experiencias que tienen con el propio entorno. Como mencionan en su estudio: “La experiencia directa con el entorno permite al alumnado construir aprendizajes más sólidos y funcionales en relación con su realidad cotidiana” (Salazar y Pagès, 2018, p. 66).

Tal y como corrobora (González 2010), en su análisis de la didáctica del patrimonio. Este método no solo se centra en el estudio del entorno, sino que también está relacionado con la formación de la llamada identidad cultural y el respeto por la diversidad. Por otro lado, también hace alusión a las salidas del centro de manera didáctica, el estudio del paisaje como herramienta de aprendizaje y la comprensión de la cultura local. Para este proyecto, las leyendas o mitos de las localidades seleccionadas son el ejemplo perfecto. Por ello, estos aspectos son capaces de enriquecer a los estudiantes emocionalmente y con un punto de vista patrimonial respecto al aprendizaje.

4.4.Estrategias para enseñar ciencias sociales en la educación primaria.

El desarrollo de este proyecto está encaminado sin ninguna duda a formar parte de una nueva estrategia de análisis y comprensión de los contenidos de ciencias sociales, visto desde un punto poco usado hasta el momento a través de las metodologías activas.

En el ámbito de las metodologías activas, según la ley educativa vigente a día de hoy (LOMLOE) en la Comunidad de Madrid. Esta ley promueve indirectamente la impartición de los conocimientos desde un prisma competencial, interdisciplinar y que contenga metodologías activas. Hace referencia también a este aspecto como estrategia que facilite el desarrollo de las competencias clave y al aprendizaje significativo. El cual es definido como el proceso por el

que los estudiantes creen sus propios conocimientos y esquemas mentales sobre su entorno social, cultural, espacial y temporal a la vez que lo relacionan con experiencias vividas en el mismo. Por lo que el aprendizaje significativo en esta etapa de educación primaria se resume en: Experiencias vividas en el entorno, desarrollo de competencias y motivación y participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Del mismo modo, el currículo también hace referencia a las metodologías activas como estrategias del docente para guiar a los estudiantes en el aprendizaje de los contenidos y adquisición de competencias y saberes básicos, además de hacer énfasis en el ámbito de estas metodologías como herramientas orientadas hacia la adquisición de valores como el respeto y la libertad (Decreto 61/2022; p.101).

Una de las tácticas fundamentales dentro de esta área son las denominadas “Situaciones de Aprendizaje”. Son circunstancias o escenarios que se crean de manera intencionada con el fin de hacer del aprendizaje un proceso más sencillo, y donde los estudiantes participen activamente en las actividades, desarrollando así de manera favorable las habilidades y actitudes necesarias. Según mencionan autores como (Visser 2021), las situaciones de aprendizaje son fundamentales para el crecimiento tanto en el entorno escolar como fuera de él. Además, forman parte de la enseñanza a través de lecciones personales de la vida para cada alumno.

Por tanto, este proyecto llevado a cabo en el aula de primero de primaria se fundamenta en estos tipos de estrategias de aprendizaje que permitan el trabajo cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) o las rutinas de pensamiento como recursos que permitan que los estudiantes continúen en su proceso de desarrollo desde un punto de vista activo, participativo y reflexivo. Según Hernández (2007, p. 52), “Las metodologías activas sitúan al alumnado en el centro del aprendizaje, promoviendo el descubrimiento, la experimentación y la toma de decisiones en contextos reales”.

Por su parte, y destacando otro factor clave en el proceso de enseñanza de las ciencias sociales, Bermúdez (2015) defiende que el pensamiento crítico debe ser implementado y trabajado desde las primeras edades de adquisición de conocimientos, incluido el primer ciclo de educación primaria, tal y como cita textualmente: “La enseñanza de las Ciencias Sociales debe proporcionar al alumnado herramientas cognitivas para interpretar, cuestionar y reconstruir la realidad que vive” (p. 78).

Asimismo, otros autores plantean la importancia de las rutinas de pensamiento como un factor clave dentro de la enseñanza por su capacidad de facilitar los procesos de reflexión crítica y el ámbito de la metacognición. Estos Miralles y Rivero (2012, p. 91) afirman que: “Incluir rutinas como 'Antes pensaba, ahora pienso' permite al alumnado ser consciente de su evolución conceptual y actitudinal”. La cual es utilizada además en este proyecto didáctico en concreto.

Por otra parte, la implementación de los recursos digitales en el aula, en relación con el enfoque competencial del currículo actual, favorece el desarrollo de la Competencia Digital (CD) con herramientas como: Genially, vídeos, imágenes o contenidos de webs, o incluso la creación o consumo de un podcast. No solo tienen que ver con la motivación de los estudiantes, si no que incentivan a la expresión del conocimiento en múltiples lenguajes. Según Colomer y Bel (2018 p. 107): “La incorporación de la tecnología educativa y de productos comunicativos como el podcast contribuye a reforzar la motivación, la creatividad y la competencia comunicativa del alumnado”.

4.5. Dimensiones transversales en la enseñanza de las Ciencias Sociales

4.5.1. Dimensión comunicativa y multimodal

Aspectos clave de la enseñanza como el uso del lenguaje oral y escrito a través de actividades como la composición de leyendas, la elaboración de trípticos o la creación de un podcast, fomentan la Competencia de Comunicación Lingüística (CCL) y ofrece a los estudiantes la oportunidad de utilizar diferentes registros de expresión, ya sea oral, escrita, visual o artística).

4.5.2. Recursos manipulativos y visuales

Este aspecto contribuye de manera significativa y positiva al desarrollo del aprendizaje de una forma distinta. Es decir, al utilizar materiales manipulativos como los mapas o los banderines e incluso los trípticos junto con otros recursos visuales como pueden ser una diana de evaluación, la rutina de pensamiento o el “pasillo turístico” en el proyecto, contribuyen desde edades tempranas a conseguir una mejor comprensión de los contenidos y la autoevaluación del conocimiento que se les transmite a los estudiantes (Buján 2014).

4.5.3. Inclusión dentro del aula

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) certifica un enfoque de enseñanza basado en garantizar la participación activa por parte de todos los estudiantes, sin importar las capacidades personales de cada alumno. Este esquema, menciona la idea de constituir entornos positivos en

el aula a través de aspectos tales como: proporcionar diferentes maneras de expresar la información y fomentar la participación activa mediante recursos motivacionales (CAST 2018). Además, el DUA proporciona oportunidades para el aprendizaje para todos los estudiantes sin excepción y favorece valores como el respeto a la diversidad en el aula y la inclusión.

4.5.4. Motivación relacionada con el entorno

La motivación en el periodo de la educación primaria es un aspecto clave en el desarrollo de los conocimientos y la adquisición de competencias. A estas edades, se relaciona este método con actividades de carácter lúdico y vivencial. Proponer trabajos que tengan que ver con situaciones cercanas al alumno, contribuye en actitudes mayormente positivas hacia el aprendizaje y hacia el propio entorno. Por tanto, al introducir estrategias de este tipo en el aula favorece el progreso hacia un pensamiento crítico y comprometido con la realidad que le rodea. González (2010) afirma que la educación basada en las vivencias de los estudiantes ayuda a crear aprendizajes más profundos.

4.6. Mitos y leyendas como recurso educativo

El patrimonio cultural, así como los mitos y leyendas constituyen una herramienta educativa muy potente en el ámbito de la educación. Su uso en el aula ayuda a los estudiantes a permanecer en contacto con su Historia y su entorno. La costumbre hace pensar que el patrimonio solo hace referencia al estudio de la Historia, cuando realmente es un recurso fundamental a la hora de construir la conciencia histórica y cultural. Además, en el ámbito de los mitos y leyendas han constituido siempre una manera de inculcar valores, tradiciones y conocimientos desde la antigüedad. Por no mencionar de sus ventajas en cuanto a la potenciación de la creatividad y la imaginación o la conexión con el entorno en concreto. Incluir mitos y leyendas en clase, permite trabajar el tiempo histórico desde un prisma cultural y conectado con la tradición. Este tipo de propuesta, está muy relacionada con la Convención de la UNESCO (2003) para la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial que hace énfasis en la importancia de preservar y transmitir las tradiciones orales como parte de la educación.

4.7. Desarrollo de competencias clave por medio de las Ciencias Sociales

Los conocimientos que se imparten a través del currículo de educación primaria y sus propuestas de proyectos para llevar a cabo en el aula tienen un carácter competencial según el Decreto 61/2022 para la Comunidad de Madrid. Concretamente, este modelo se basa en el desarrollo de estas competencias que son regidas por los criterios de evaluación y los saberes

básicos correspondientes tal y como nombra el currículo en su documentación oficial fomentando el desarrollo y adquisición de competencias tales como:

- ❖ Competencia Ciudadana (CC).
- ❖ Conciencia y Expresión Culturales (CCEC).
- ❖ Competencia Personal y Social y de Aprender a Aprender (CPSAA).
- ❖ Competencia Emprendedora (CE).
- ❖ Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).
- ❖ Competencia Digital (CD).

“Aprender competencias supone aprender a resolver situaciones complejas en contextos significativos” (Zabala & Arnau, 2007, p. 45). Por estos motivos, el currículo concluye en la enseñanza de las ciencias sociales como un recurso para comprender y analizar y no el tratar a los estudiantes como máquinas memorizadoras de contenidos.

4.8. Evaluación competencial en ciencias sociales

El prisma actual de evaluación aplicado por el Decreto 61/2022 define el proceso evaluativo como continuo y formativo en el proceso de aprendizaje. Según señala Buján (2014, p. 88), “La evaluación debe ser una oportunidad para reflexionar sobre el proceso, y no solo una medida del producto”. Por lo que el proyecto que se lleva a cabo en este trabajo, tiene como objetivo utilizar diferentes registros de evaluación: **Inicial**: a través de la rutina de pensamiento, **continua**: Por medio de las actividades propuestas y su proceso y **final**: con la misma rutina de pensamiento y la producción de las actividades finales del proyecto.

4.9. El pensamiento histórico y la educación ciudadana en primaria

El área de ciencias sociales debe ir más allá de apuntar y memorizar contenidos para su posterior evaluación. Debe basarse en otros aspectos, como el entendimiento mediante diversas estrategias del mundo que les rodea y de las capacidades y oportunidades que el aprendizaje brinda a los estudiantes cuando las propuestas son motivadoras y activas.

Algunos autores piensan que, si se potencia esta área de esta manera concreta, se incentiva al desarrollo del pensamiento histórico y la conciencia ciudadana. En el caso del proyecto llevado a cabo en este trabajo, se hablaría de empatizar con los otros estudiantes, participar de manera activa en las actividades propuestas y comprender y respetar el entorno en el que viven (Pagès, 2009; Santisteban, 2009). Estos autores consideran que, aunque a esas edades aún no se tiene una visión literal del tiempo histórico, los estudiantes tienen la habilidad de comprender ciertos

aspectos a través de cuentos, leyendas o historias o bien a través de vínculos creados por experiencias que hayan tenido en corta vida. Según Miralles (2005), es bastante probable que los alumnos puedan introducirse en la llamada “alfabetización histórica” desde los primeros cursos de primaria, si se adaptan los contenidos a las capacidades y edad de los alumnos en cuestión. El proyecto que se lleva a cabo en este trabajo, incorpora el tema de las leyendas como recurso educativo y motivador de cara al proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo que contribuye en cierto modo a tratar el tiempo pasado pudiendo contrastarlo con el tiempo en el que viven.

En conclusión, trabajar con el tiempo histórico mediante recursos adaptados a su edad, contribuye de manera positiva a la participación activa, la motivación y el trabajo cooperativo en la búsqueda de una educación que favorezca estudiantes críticos y proactivos, tal y como señala el currículo de primaria (Decreto 61/2022). Por tanto, como indica Pagès (2010, p. 23), en sus estudios, “El campo de la didáctica en el área de las ciencias sociales trata de formar personas capaces de intervenir crítica y activamente en la sociedad”.

5. Propuesta didáctica

Título de la situación de aprendizaje: “Mi Agencia de Viajes” explorando el entorno próximo.

5.1.Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado se basa en un tipo de metodología cualitativo, con el objetivo de crear, implementar y analizar una propuesta didáctica en el aula de primer curso de educación primaria a modo de TFG de innovación educativa que busque conectar la teoría con la práctica de manera motivacional para los estudiantes, provocando una implicación activa y positiva del grupo clase con la materia.

5.2.Contextualización

Esta propuesta didáctica que se propone está dirigida a los estudiantes de primer curso de educación primaria, concretamente a las clases de primero A y B de un centro público y rural ubicado en la zona noroeste de la Comunidad de Madrid. La muestra estará compuesta por treinta y tres estudiantes que componen ambas clases con edades entre los seis y los siete años. Como se describe en mi memoria de prácticas ([Gracia, 2025](#)), el objetivo principal de este proyecto es la creación de una agencia de viajes como herramienta educativa en el ámbito de las ciencias sociales.

Se trata de una situación de aprendizaje basada en las ciencias sociales. El objetivo principal consiste en que los estudiantes creen su propia agencia de viajes sobre localidades cercanas a la suya con el fin de observar y analizar de manera general el entorno donde viven. Se escogen ciertos lugares de interés cultural y social y se propone buscar información, crear un tríptico sobre cada uno de ellos, introducir una leyenda o mito de cada uno de ellos y crear una ruta para recorrerlos en caso de visitarlos. Además, se añade la creación de un pequeño podcast sobre lo reflejado en cada tríptico para que la información quede tanto por escrito tanto como recurso auditivo. Todo ello a través de actividades de carácter manual y lúdico, el trabajo cooperativo, la investigación y el uso de recursos según qué actividad se trabaje se promueva el desarrollo de competencias, la autonomía de los estudiantes, el trabajo en equipo y el conocimiento del entorno y del medio geográfico en el que habitan, tanto natural como cultural. Además, se fomentará el pensamiento crítico y la creatividad con las sesiones que se llevarán a cabo.

5.3.Justificación

Esta situación de aprendizaje surge a raíz de la necesidad de enseñar las ciencias sociales desde un prisma más activo y competencial para los estudiantes, donde ellos mismos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y puedan observar y analizar a través de las diferentes sesiones el respeto y la valoración del entorno cercano en el que viven a través de aspectos culturales, geográficos y sociales creando una agencia de viajes como herramienta clave del proceso. El diseño de esta propuesta tiene que ver con el entorno donde viven y su análisis. Poder observar los cambios de un lugar a otro, el entorno natural y cultural, entre otros aspectos para que puedan construir su propio conocimiento a cerca del lugar en el que residen y puedan valorar si es el adecuado o les gustaría otro tipo de entorno.

La propuesta en sí, está basada en los principios generales y en el enfoque competencial que propone la LOMLOE junto con el perfil de salida del alumnado. Ya que, de esta manera, se centra sobre todo en metodologías activas que fomenten aptitudes tales como la expresión oral y escrita, el uso del pensamiento crítico, la creatividad...

Legislativamente, este proyecto se basa en currículo de Educación Primaria de la Comunidad de Madrid regulado por el Decreto 61/2022, por el que se establecen las enseñanzas de Educación Primaria. Concretamente se centra en el área de Ciencias Sociales, y en el curso de primero, donde se trabajan las competencias, criterios y saberes básicos que se explicitan en el siguiente apartado.

Otro aspecto fundamental, es el uso de contenidos transversales, según el artículo 11 del decreto, como lo son la educación en valores, la igualdad y el respeto a la diversidad. Por ejemplo, cada estudiante puede aportar su punto de vista de la realidad cultural o familiar contribuyendo a una experiencia en grupo y además aporta facilidades para el aprendizaje con la variedad de recursos utilizados y las diferentes expresiones lingüísticas que se usan (oral, escrita, digital, visual).

La elección de una metodología competencial en este caso, favorece a la creación de un tipo de aprendizaje que ya no está basado únicamente en un objetivo final y una calificación, sino que se evalúan una serie de procesos que el estudiante lleva a cabo y que son los que realmente le ayudan a aprender más allá del resultado final. Es el proceso que lleva a cabo lo que le da los conocimientos necesarios para comprender un tema. Por lo que el diseño de situaciones de aprendizaje es un método muy útil para usar como herramienta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, es fundamental desde el punto de vista docente el tener la capacidad de

crear propuestas reales con las que motivar a los estudiantes a participar activamente y a su vez incluyan los contenidos del currículo para su edad y área determinadas.

Este proyecto aporta una visión creativa e innovadora en la enseñanza del área de las ciencias sociales. Utiliza el aprendizaje competencial y el desarrollo de una situación de aprendizaje como herramienta clave para trabajar: las competencias, el uso de metodologías activas basadas en proyectos y recursos adaptables para diferentes situaciones del ambiente escolar. Es decir, es abierta y flexible en cuanto a la participación de las familias, o al aprovechamiento por parte de otros contenidos de manera transversal respondiendo siempre a las normas establecidas por el currículo.

5.4.Objetivos didácticos

En cuanto a los objetivos específicos que se pretende alcanzar a través de esta propuesta, cabe destacar:

- ❖ Reconocer y localizar en el mapa distintas localidades de la Comunidad de Madrid, identificando aspectos relevantes de su entorno físico y cultural.
- ❖ Describir de forma oral y escrita elementos característicos del paisaje, la flora y la fauna de cada localidad seleccionada.
- ❖ Investigar y comprender leyendas o mitos vinculados a las localidades trabajadas.
- ❖ Diseñar materiales sencillos (trípticos, carteles, rutas, etc.) sobre las localidades, integrando contenidos culturales, geográficos y naturales.
- ❖ Trabajar de manera cooperativa y respetando los roles de equipo.
- ❖ Utilizar recursos digitales y materiales manipulativos de manera visual y creativa.
- ❖ Fomentar actitudes de respeto, interés y curiosidad hacia el patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades vivenciales y lúdicas.
- ❖ Reflexionar sobre el aprendizaje mediante rutinas de pensamiento.

5.5.Relación interdisciplinar entre áreas: Lengua Castellana, Educación Artística, Valores Sociales y Cívicos y Tecnología.

5.6.Relación con los ODS 2030

- | | | |
|-----------------------------|--|--|
| ODS 4: Educación de calidad | • ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles | • ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres |
|-----------------------------|--|--|

5.7. Conexión con los elementos curriculares

Tabla 1 Conexión con los elementos curriculares.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	ACTIVIDADES
Mapas y localización geográfica. Elementos del paisaje: flora, fauna, relieve. Historia/leyendas del entorno. Trabajo en equipo. Creación de materiales	Comunicación lingüística: CCL1, CCL2, CCL3 Competencia Científica: STEM3 C. Personal y social: CPSAA2 Conciencia Cultural: CE1. C. Digital: CD1.	1.1. Localizar lugares del entorno y del mapa de la Comunidad de Madrid utilizando planos y representaciones gráficas básicas. 5.1. Reconocer elementos del paisaje natural y su biodiversidad, describiéndolos de forma sencilla. 4.1. Comprender relatos históricos y leyendas del entorno próximo, distinguiendo hechos reales y elementos imaginarios. 6.1. Participar activamente en tareas grupales, mostrando actitudes de respeto, colaboración y responsabilidad compartida.	Interpreta aspectos de geografía. Utiliza recursos digitales. Analiza y comprende los elementos del entorno que le rodean y muestra respeto por la diversidad y el aspecto ecológico. Reconoce el patrimonio natural, social y cultural. Trabaja en equipo de manera organizada y respeta los turnos.	Mapa, banderines, interpretación de ellos. Creación de rutas por el entorno. Creación de tríptico. Utilización de leyendas. Creación de Podcast

Elaboración propia. Fuente: Decreto 61/2022 que regula el currículo de las enseñanzas mínimas para la etapa de educación primaria en la Comunidad de Madrid

5.8.Saberes básicos

En cuanto a los saberes básicos que se van a trabajar durante la Situación de Aprendizaje, podemos encontrar:

- Elementos del paisaje: Tanto naturales como sociales.
- Las localidades.
- Mapas de los lugares.
- Normas de trabajo en equipo y cooperación en las actividades.
- Leyendas y cultura local.
- Recursos digitales.

5.9.Metodología

La propuesta que se propone para su implementación en el aula de primero de primaria se basa en un enfoque diferente al habitual, tiene que ver con un enfoque donde los estudiantes participen de manera activa y se trabaje por competencias como marca el (Decreto 61/2022). Por otra parte, la metodología utilizada también hace referencia al aprendizaje mediante el pensamiento visible (Ritchhart et al., 2015) adaptando recursos didácticos a las necesidades de los estudiantes de primero de primaria en este caso.

A través de la propuesta, se han incluido diferentes sistemas, justificados en el marco teórico del trabajo, que fomentan la autonomía personal, la empatía y curiosidad por el entorno cercano que les rodea, aplicándolas en diferentes tipos de recursos metodológicos que se nombran a continuación:

- ❖ Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): El proyecto transcurre con la creación de una agencia de viajes local y la investigación para realizarla. Además de este modo los estudiantes pueden estar vinculados con su realidad más próxima (Larmer y Mergendoller 2010).
- ❖ Rutinas de pensamiento: Facilita el proceso de reflexión y afianzamiento de los contenidos trabajados en el proyecto. La rutina utilizada se denomina: “Antes pensaba, ahora pienso”.
- ❖ Aprendizaje colaborativo: Trabajan en pequeños equipos o en gran grupo según la actividad marcada.

- ❖ Utilización del entorno como recurso educativo: Mediante la creación de la agencia de viajes se trabaja el entorno y sus características tanto físicas, como sociales como culturales y se crean rutas por las ubicaciones seleccionadas.
- ❖ Materiales manipulativos: Tanto digitales como manuales, se utilizan recursos como pueden ser desde la aplicación de Genially o Spotify hasta la creación de trípticos, mapas y otros recursos.
- ❖ Evaluación competencial: A través de la observación directa, de la diana de evaluación o de la rutina de pensamiento se valora el proceso general de aprendizaje y no solo se premia un resultado final. Sino todo el proceso que ha ido llevando a cabo.

En cuanto a la metodología, a través de las actividades que se proponen durante las sesiones y al marco competencial desde el que se ha elaborado la propuesta, se basa en los siguientes:

Tabla 2: Metodología del proyecto.

METODOLOGÍA		
<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Estaciones de aprendizaje <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño (Design Thinking)	<input type="checkbox"/> Aprendizaje – servicio <input type="checkbox"/> Aprendizaje por contrato <input type="checkbox"/> eLearning <input checked="" type="checkbox"/> Visual Thinking <input type="checkbox"/> Clase invertida <input type="checkbox"/> Gamificación <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje por descubrimiento	<input type="checkbox"/> Pensamiento computacional <input checked="" type="checkbox"/> Técnicas y dinámicas de grupo <input type="checkbox"/> Explicación gran-grupo <input type="checkbox"/> Centros de interés <input type="checkbox"/> Talleres <input type="checkbox"/> Otras _____
AGRUPAMIENTOS		
<input checked="" type="checkbox"/> Grupos heterogéneos <input type="checkbox"/> Grupos de expertos/as <input checked="" type="checkbox"/> Gran grupo o grupo-clase <input type="checkbox"/> Grupos fijos	<input checked="" type="checkbox"/> Equipos flexibles <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Grupos interactivos <input type="checkbox"/> Otros.....	

Fuente: SA_Matemáticas_Primeria.pdf de la Consejería de Educación Principado de Asturias.

5.10.Temporalización

Este proyecto se organizará en torno a cinco sesiones, una por semana repartidas en cinco semanas, por lo que se destinará una hora por semana al proyecto aproximadamente siendo esta organización flexible a posibles cambios de última hora. Se organiza de esta manera para gestionar una metodología lúdica de manera efectiva sin que agobie a los estudiantes a realizar todo el trabajo de una sentada, pero que tampoco dejen en el olvido el proyecto y lo tengan fresco. Además, es una forma diferente para aprender por medio de un proyecto divertido y creativo que les hará “cambiar de aires” respecto al resto de materias.

El proyecto se llevará a cabo fundamentalmente en el propio aula, aunque no se descartan ciertas posibilidades como una salida al entorno, la decoración del pasillo el centro o alguna otra *actividad complementaria* que se pueda llevar a cabo si el tiempo de trabajo lo permite.

A continuación, se muestra una tabla con las sesiones a realizar:

Tabla 3: Sesiones de la propuesta.

SESIÓN: JUSTIFICACIÓN Y RECURSOS.	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD, TAREA O PROCESO.
SESIÓN 1. Gran grupo y pequeños grupos.	PRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.
Explicación e instrucciones.	Es la primera sesión, por tanto, es la que llamamos como “motivacional” de cara al proyecto. Esta sesión presenta el proyecto y les invita a los estudiantes a convertirse en agentes de una agencia de viajes escolar. Se dividirá la clase en grupos de cinco estudiantes aproximadamente donde cada grupo será responsable de una de las zonas escogidas para el proyecto (véase en Anexo 6) Concretamente de los municipios: <ul style="list-style-type: none">❖ San Lorenzo de El Escorial❖ Alcalá de Henares❖ Buitrago de Lozoya❖ Aranjuez❖ Madrid Centro (Zona parque del retiro)

	<p>Antes de entrar en detalles respecto al proyecto, se llevará a cabo una rutina de pensamiento: “Antes pensaba – Ahora pienso”, (véase en Anexo 9) donde solo se rellenará la primera parte, para observar y analizar que conocimientos tienen los estudiantes y de donde partimos. Al comienzo de la sesión, el docente hará una breve explicación a los estudiantes sobre el proyecto y en qué va a consistir el trabajo. Se hará una lluvia de ideas en la pizarra y se pasará a la rutina de pensamiento. Tras su realización, ya divididos en subgrupos, los alumnos reciben un sobre de su zona con:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Leyenda de la zona: dividida en partes. Deberán ir uniendo entre todos los diferentes trozos para recrear la leyenda tal y como es realmente y poder exponerla a los demás estudiantes (véase en Anexo 7). ❖ Foto del municipio. ❖ Ubicación en el mapa. ❖ Banderín con el nombre (para poder ponerlo en el mapa grande de la comunidad). <p>A partir de ese momento, la actividad consistirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Colocar el banderín en el mapa grande para situarse (gran grupo). ❖ Organizar los fragmentos de la leyenda y pegarlos (pequeño grupo). ❖ Contar la leyenda de la zona a sus compañeros. <p>Mediante estas actividades se fomenta la comprensión lectora, el trabajo cooperativo y la expresión oral. Además, el uso del mapa y el entorno facilita la competencia espacial.</p>
<p>Competencias y criterios de evaluación.</p>	<p>Las competencias concretas de área que se trabajan en esta sesión son:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ CE1: Identificar elementos del entorno social y cultural cercano. (Reconocer sitios próximos al entorno, su nombre, características, símbolos, espacios naturales). ❖ CE6: Conocer y respetar la diversidad social y cultural. (Conocer fauna y flora, tradiciones y costumbres, la diversidad, las leyendas como valoración y respeto de la diversidad). <p>Por tanto, el criterio de evaluación que se aplica en esta sesión es el <i>Criterio 1.1: Reconoce lugares y elementos del entorno próximo.</i></p>
<p>SESIÓN 2. Parejas o grupos.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y PRIMERA PARTE DEL TRÍPTICO.</p>
<p>Explicación e instrucciones.</p>	<p>Durante esta sesión, los estudiantes comienzan a estructurar la información acerca del municipio que se les ha dado. Utilizando infografías elaboradas por el docente a través de la herramienta interactiva de Genially (véase en Anexo 1) además de visualizar un pequeño vídeo a cerca de cada municipio.</p> <p>Después, se comenzará con la elaboración del tríptico de cada localidad donde deben rellenar datos del municipio y pegar el mapa de la ubicación en su lugar correspondiente. (Véase en Anexo 2).</p> <p>Primero se explicará en clase lo que es un tríptico y cómo funciona, se verán ejemplos de algunas guías turísticas para después comenzar a trabajar en subgrupos en el suyo propio, con libertad de creación.</p> <p>Esta sesión trabaja la competencia digital, la comprensión lectora, la autonomía personal, la representación espacial y la comprensión escrita.</p>
<p>Competencias y criterios de evaluación.</p>	<p>Las competencias concretas de área que se trabajan en esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ CE1: Identificar elementos del entorno social y cultural cercano.

	<p>❖ CE5: Localizar elementos espaciales y representaciones del espacio (Interpretar planos, esquemas, situarse en el aula y en el espacio, reconocer aspectos geográficos básicos).</p> <p>Por tanto, el criterio de evaluación que se aplica en esta sesión es el <i>Criterio 1.1: Reconoce lugares y elementos del entorno próximo.</i></p>
<p>SESIÓN 3. Grupos cooperativos.</p>	<p>RUTAS NATURALES: FLORA Y FAUNA.</p>
<p>Explicación e instrucciones.</p>	<p>Esta sesión consta de dos partes. Por un lado, el conocimiento del entorno natural del municipio, con la flora y la fauna de cada uno, a través de recursos digitales como Genially donde pueden explorar las rutas junto con su localización, la distancia y otros parámetros (véase en Anexo 4). Tras la utilización del recurso digital como guía de la actividad, los propios estudiantes deberán confeccionar la ruta por los municipios, seleccionar la fauna y la flora, la distancia de la ruta y otros parámetros para llevar a cabo la acción.</p> <p>De esta manera, llegamos a la parte dos de la actividad, donde los estudiantes mediante la información que ellos crean importante deberán plasmarla en el tríptico añadiendo también dibujos y datos importantes como por ejemplo ¿Qué hacer en ese municipio?, el nombre de la ruta con los datos básicos o nombres de lo que pueden ver (flora, fauna y relieve básico). Esto lo llevarán a cabo en los subgrupos acompañados por la observación del docente.</p>
<p>Competencias y criterios de evaluación.</p>	<p>Las competencias concretas de área que se trabajan en esta sesión son:</p> <p>❖ CE3: Reconocer hechos del pasado personal y del entorno (personales o familiares, el paso del tiempo y su influencia en el ser humano, relacionar el espacio tiempo entre el pasado, presente y futuro).</p>

❖ CE4: Identificar manifestaciones culturales del entorno (Expresiones culturales, fiestas, tradiciones, leyendas, identidad cultural).

Por tanto, los criterios de evaluación que se aplican en esta sesión son: *Criterio 3.1 Ordena hechos y relatos personales o culturales en secuencias cronológicas & Criterio 4.1 Reconoce fiestas, leyendas y tradiciones.*

Mediante esta sesión, se trabajan competencias como la Competencia Ciudadana y la ecológica (Objetivos de Desarrollo Sostenible) concretamente:

- ❖ ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles.
- ❖ ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres.

SESIÓN 4.
Trabajo grupal.

FINALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL TRÍPTICO E INICIO DEL PODCAST.

Explicación e instrucciones.

Durante esta sesión, se concluye con el tríptico. Se pegará la leyenda, se realizará una portada que contendrá dibujos, una foto del municipio, el nombre del mismo y la decoración que los estudiantes añadan. Además, cada grupo expondrá su creación al resto de compañeros de clase. ([Ver resultados aquí](#)). Tras la finalización del tríptico, los estudiantes serán reunidos en la zona de asamblea de la clase, con disposición en “U” donde cada grupo expondrá su parte del trabajo al resto y se podrán hacer preguntas y observaciones al resto de los compañeros. Se trata de que participen todos de manera activa y estén orgullosos de su trabajo.

Parte 1: del tríptico:¶ Datos del municipio y ubicación en el plano□	Parte 2: flora¶ Datos básicos y dibujo□	Parte 3: fauna¶ Datos básicos y dibujo□	Parte 4: leyenda¶ Pegar la leyenda en formato pequeño. □
---	--	--	---

A continuación, da comienzo otra de las actividades del proyecto: La grabación del podcast ([véase en Anexo 10](#)). Por lo que los estudiantes deben crear el espacio donde se grabará, seleccionar la información que se va a contar y el tiempo que durará cada episodio (cada grupo

	<p>el suyo dentro de un mismo espacio creado por todos en conjunto). Se reunirá a los estudiantes en gran grupo y se les dará las instrucciones que deben seguir para crear un apartado de grabación. Lo realizarán todos juntos, ya que solo se grabará en un sitio concreto todos los episodios. De ese modo, tendrán que apartar mesas, coger sillas, un micrófono o lo que consideren necesario para que aparezca en el estudio.</p>
<p>Competencias y criterios de evaluación.</p>	<p>Las competencias concretas de área que se trabajan en esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ CE1: Identificar elementos del entorno social y cultural cercano. ❖ CE4: Identificar manifestaciones culturales del entorno. ❖ CE6: Conocer y respetar la diversidad social y cultural. ❖ CCL: Competencia Clave-Comunicación Lingüística. ❖ CD: Competencia Clave-Competencia Digital. <p>Por tanto, los criterios de evaluación que se aplican en esta sesión son: <i>Criterio 4.1 Reconoce fiestas, leyendas y tradiciones & Criterio 6.1 Muestra respeto por las diferentes manifestaciones culturales y sociales.</i></p>
<p>SESIÓN 5. Gran Grupo.</p>	<p>GRABACIÓN DEL PODCAST Y EXPOSICIÓN FINAL.</p>
<p>Explicación e instrucciones.</p>	<p>La última sesión está destinada a la grabación del Podcast. Los estudiantes tras haber seleccionado los aspectos más importantes que quieren contar grabarán los capítulos para que los demás estudiantes del colegio puedan escucharlos en sus clases. El plan consiste en ir grabando capítulos con cada grupo mientras los demás grupos perfeccionan los trípticos o ayudan a los demás subgrupos a concluir el trabajo. Después, comenzarán con la creación del pasillo turístico (pasillo entre clases) para que los demás estudiantes puedan observar el entorno en el que vivimos y se les invite a visualizar todo el proyecto (trípticos, mapas, fotos y demás materiales utilizados). Para</p>

	<p>ello, por grupos irán saliendo al pasillo para decorar las paredes con murales de papel, los trípticos y otros recursos para que se vea lo más original y creativo posible.</p> <p>Por último, se vuelve a introducir la rutina de pensamiento “Antes pensaba-ahora pienso” para analizar si ha habido una evolución positiva en el aprendizaje del tema. Al concluir las actividades, se volverán a sentar en sus sitios, y de manera individual volverán a rellenar la rutina, esta vez la parte de “ahora pienso” donde plasmarán lo que han aprendido durante las sesiones y tanto ellos mismos como los docentes podrán analizar de forma clara la evolución de los estudiantes durante el proyecto.</p>
<p>Competencias y criterios de evaluación.</p>	<p>Las competencias concretas de área que se trabajan en esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ CE1: Identificar elementos del entorno social y cultural cercano. ❖ CE2: Participar en la vida en sociedad respetando las normas y valores democráticos. ❖ CE3: Reconocer hechos del pasado personal y del entorno. ❖ CE4: Identificar manifestaciones culturales del entorno. ❖ CE5: Localizar elementos espaciales y representaciones del espacio. ❖ CE6: Conocer y respetar la diversidad social y cultural. <p>Por tanto, los criterios de evaluación que se aplican en esta sesión son: <i>Criterio 1.1: Reconoce lugares y elementos del entorno próximo / Criterio 3.1 Ordena hechos y relatos personales o culturales en secuencias cronológicas / Criterio 4.1 Reconoce fiestas, leyendas y tradiciones y Criterio 6.1 Muestra respeto por las diferentes manifestaciones culturales y sociales.</i></p>

Elaboración propia. Fuente: Decreto 61/2022 que regula el currículo de las enseñanzas mínimas para la etapa de educación primaria en la Comunidad de Madrid.

5.11. Evaluación

La evaluación se llevará a cabo siguiendo las directrices que marca el currículo y por medio de los parámetros que se muestran a continuación:

Tabla 4: Evaluación de la propuesta.

Procedimientos o técnicas	Actividad de evaluación	Instrumento
<input type="checkbox"/> Entrevista	<input type="checkbox"/> Debate	<input type="checkbox"/> Lista de control
<input checked="" type="checkbox"/> Observación sistemática	<input type="checkbox"/> Portfolio	<input checked="" type="checkbox"/> Rúbricas
<input type="checkbox"/> Intercambios orales	<input type="checkbox"/> Mesa redonda	<input type="checkbox"/> Listas de cotejo
<input checked="" type="checkbox"/> Producciones del alumnado	<input type="checkbox"/> Video de presentación	<input type="checkbox"/> Escalas de valoración
<input type="checkbox"/> Autoevaluación	<input type="checkbox"/> Archivo digital	<input type="checkbox"/> Semáforo de autoevaluación
<input type="checkbox"/> Co-evaluación	<input checked="" type="checkbox"/> Participación diaria	<input type="checkbox"/> Cuestionario
....	<input type="checkbox"/> Asamblea y puesta en común	<input checked="" type="checkbox"/> Diana de evaluación
	<input type="checkbox"/> Pruebas específicas	<input type="checkbox"/> Diarios de clase
	<input type="checkbox"/> Anecdótico

Fuente: SA_Matemáticas_Primary.pdf de la Consejería de Educación Principado de Asturias.

Una de las propuestas innovadoras que se introducen a modo de evaluación es la diana de evaluación: Según el INTEF (s.f.), una diana de evaluación es un instrumento visual de evaluación formativa que permite representar de forma gráfica y sencilla el grado de logro alcanzado por el alumnado en diferentes criterios o dimensiones de aprendizaje. Su forma es la de un círculo dividido en sectores radiales (como una diana), donde cada radio representa un aspecto a evaluar, y los anillos concéntricos marcan distintos niveles de desempeño.

En este caso, la diana contará con 5 indicadores. Los cuales se completan siguiendo un registro de 1 a 4 en función de los parámetros que queremos conseguir y que se adjuntan a continuación.

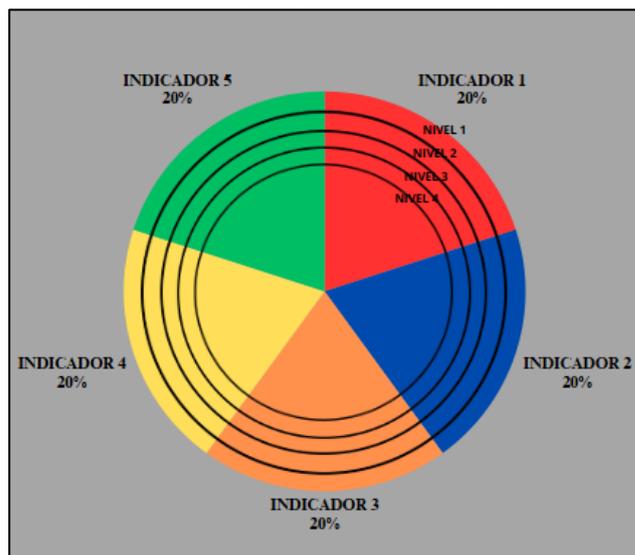


Ilustración 1. Diana de evaluación.

Tabla 5: Indicadores de evaluación.

Indicador	Nivel 1 (Iniciación)	Nivel 2 (En progreso)	Nivel 3 (Conseguido)	Nivel 4 (Excelente)
Participación en grupo	No participa o lo hace de forma pasiva	Participa con indicaciones	Participa activamente	Participa y dinamiza el grupo
Comprensión de la información	Dificultades evidentes	Necesita apoyo constante	Comprende la mayoría de la información	Comprensión profunda y conexiones
Producción del tríptico	Incompleto o con mucho apoyo	Cumple lo básico con ayuda	Bien estructurado y claro	Creativo, completo y excelente
Expresión oral	Muy limitada	Se expresa con frases breves	Clara y estructurada	Fluida, rica y con entusiasmo
Uso de herramientas digitales	No participa	Usa con ayuda	Usa con cierta autonomía	Usa de forma competente y autónoma

Elaboración propia. Fuente: Decreto 61/2022 que regula el currículo de las enseñanzas mínimas para la etapa de educación primaria en la Comunidad de Madrid.

Estos cinco indicadores que se han creado a título personal para el proceso de evaluación, y con la intención de hacer de este proceso un análisis más sencillo y comprensible para los estudiantes, se ha diseñado esta diana de evaluación con algunos “indicadores de logros” que se encuentran directamente enlazados con los criterios de evaluación del decreto 61/2022 para el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

A continuación, se presenta la Tabla 6, donde se puede comprobar la relación directa entre los indicadores anteriormente citados con sus criterios de evaluación del currículo, dando de esta manera coherencia a la evaluación del proyecto llevado a cabo en el aula de educación primaria.

Tabla 6: Indicadores y criterios de evaluación.

Indicador de Logro	Criterio de Evaluación del Currículo.
Participa activamente en el proyecto llevado a cabo.	CE1 – Criterio 6.1: Participar activamente en tareas grupales, mostrando actitudes de respeto, colaboración y responsabilidad compartida.
Comprende la información presentada en los recursos digitales y escritos	CE5 – Criterio 5.1: Interpreta mapas y planos sencillos del entorno y textos informativos.
Elabora el tríptico de manera organizada y es capaz de describir aspectos básicos tanto de su geografía, su flora y fauna y alguna leyenda popular.	CE1 / CE4 – Criterios 1.1 y 4.1: Describe el entorno y reconoce leyendas o tradiciones locales.
Expresión correcta sobre el tema y actitud positiva ante el entorno.	CCL / CE6 – Criterio 6.1: Muestra respeto por la diversidad y se comunica con eficacia.
Utiliza herramientas digitales para investigar y exponer la información.	CD – Competencia Digital / CE5 – Criterio 5.1: Usa representaciones gráficas y digitales del entorno.

Elaboración propia. Fuente: Decreto 61/2022 que regula el currículo de las enseñanzas mínimas para la etapa de educación primaria en la Comunidad de Madrid

5.12. Actividades complementarias

Como actividades complementarias, se proponen algunos ejemplos de actividades que se podrían llevar a cabo en otras sesiones, en caso de avanzar más rápido de lo esperado o en la situación de que se quisiera trabajar más en profundidad el tema establecido por la propuesta. Por ejemplo:

- “*Llévate tu souvenir*”- Donde los alumnos tendrán que crear su propio recuerdo de la localidad que más les haya gustado con plastilina, materiales reciclados o papel.
- “*Madriños por la comunidad*” – Se realizará un juego de roles donde un estudiante será un guía turístico y tendrá que utilizar la información que ha obtenido investigando para contarnos aspectos relevantes de la zona.
- “*El tesoro turístico*” – Se hará una gymkana en el recreo con pistas relacionadas con las localidades trabajadas.
- “*Postales locales*” – Los estudiantes crearán postales desde el pueblo que hayan elegido y se las mandarían entre compañeros para compartir conocimientos sobre la zona.
- “*Rincón del Guía Turístico*” – Se hará un rincón especial en clase dedicado al turismo local donde cada semana un equipo se encargará de tenerlo preparado para mostrar la información sobre su municipio.

Esta propuesta en concreto ha sido también incluida en la Memoria de Prácticas de Prácticum II de la Universidad de Valladolid: [Gracia, A. \(2025\). Memoria de prácticas de Magisterio Primaria – Prácticum II. Universidad de Valladolid.](#)

6. Análisis de resultados

Tras la implementación de la propuesta didáctica anteriormente formulada, consistente en un proyecto denominado, “Mi agencia de viajes” conociendo el entorno cercano, se ha podido llegar a una serie de conclusiones que se muestran a continuación.

Cabe destacar, que esta propuesta ha sido llevada a cabo en un centro público, dentro del espacio rural de la sierra (zona noroeste de la Comunidad de Madrid) bajo la autorización de la tutora del centro que se asignó durante el Prácticum II y que se realizó con los alumnos y alumnas de primer ciclo de educación primaria, concretamente con los estudiantes de primer curso de las clases A y B. Con una totalidad de 33 participantes.

A través del desarrollo de las cinco sesiones secuenciadas en la temporalización, se han podido observar y analizar resultados positivos respecto a aspectos tales como la motivación, la participación activa, el entendimiento de factores como el entorno o la creación de materiales para las actividades propuestas. El proyecto se llevó a cabo de forma cooperativa en pequeños grupos y en ciertas ocasiones también se trabajó en gran grupo y la respuesta del alumnado fue bastante positiva al observarse un grado alto de participación activa y de motivación ante un nuevo reto, como trataba de ser este proyecto.

En cuanto al proceso de evaluación, este proyecto consistía en aportar una metodología novedosa y creativa en la enseñanza de las ciencias sociales en educación primaria con el objetivo de valorar si era efectivo en mayor o menor manera respecto a los diferentes otros métodos que se suelen aplicar en esta área.

La evaluación que se presenta hace referencia al enfoque competencial. Establecido según el Decreto 61/2022 por el que se regula el currículo para las enseñanzas de educación primaria en la Comunidad de Madrid. Por lo que el análisis que se ha llevado a cabo del proyecto, se ha elaborado mediante la observación sistemática por parte del docente, el análisis de las actividades y creaciones por parte de los alumnos: tríptico, podcast, búsqueda de información... y el uso de la diana de evaluación compuesta por cinco indicadores clave para este proyecto. Su intención es la de tener conexión directa con las competencias específicas dentro del área de Ciencias Sociales en el primer ciclo de educación primaria como son:

- ❖ Participación en grupo.
- ❖ Comprensión de la información.
- ❖ Producción del tríptico.
- ❖ Expresión oral.
- ❖ Uso de herramientas digitales.

Además, cada indicador está dividido en cuatro niveles según el progreso de los estudiantes:

- ❖ Nivel 1- Iniciación.
- ❖ Nivel 2- En progreso.
- ❖ Nivel 3- Conseguido.
- ❖ Nivel 4- Excelente.

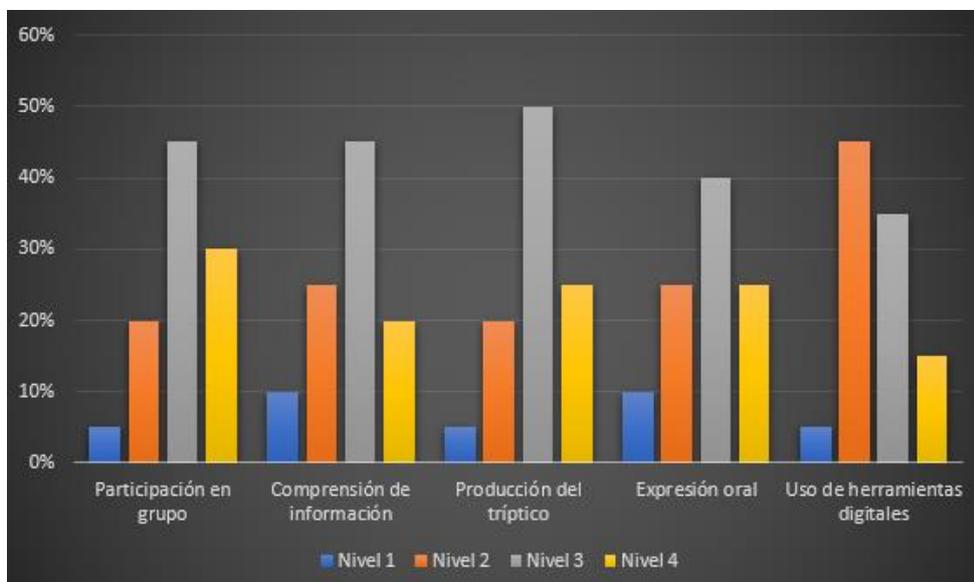
Este recurso de evaluación es una herramienta muy útil de cara a visualizar los datos de manera más clara en cuanto al perfil competencial de los estudiantes, valorando no solo el resultado

final, sino que se le da mucha más importancia al proceso de aprendizaje. Además, ofrece la posibilidad de ser un método gráfico que fomenta tanto la evaluación docente, así como la coevaluación o la autoevaluación de los estudiantes, por no hablar de que, además, favorece la metacognición al hacer visible el progreso de forma concreta (Ritchhart et al., 2015).

Tras la implementación de la propuesta didáctica en el aula, a continuación, se muestran los resultados obtenidos a través de la diana de evaluación:

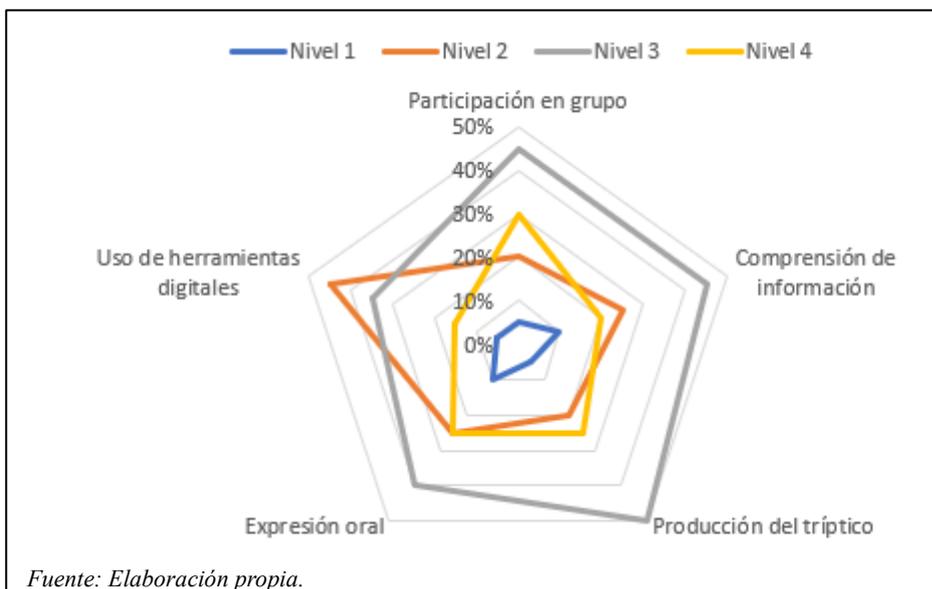
Mediante las ilustraciones 2 y 3, se muestra la distribución media de los estudiantes por niveles de logro en los cinco indicadores marcados en la diana de evaluación.

Ilustración 2 Gráfico de Resultados.



Fuente: Elaboración propia.

Ilustración 3 Gráfico de Resultados 2.



Fuente: Elaboración propia.

A través de estas dos imágenes, se puede apreciar claramente los resultados positivos que se han obtenido mediante la implementación de la propuesta didáctica en el aula de primero de primaria. Como se puede observar, la evaluación se ha realizado mediante la **rúbrica de niveles** (1-4). Por tanto, tras analizar los resultados y según los gráficos que se muestran, se puede llegar a la conclusión de que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel 3 o superior, lo que indica que el desarrollo competencial propuesto es avanzado respecto a las actividades y sesiones planteadas.

Al seccionar por partes los datos ya obtenidos, se muestra como:

En el ámbito de la *participación en grupo*, el 45% se sitúa en el nivel 3 y un 30% en el nivel 4. Lo que equivale a un 75% dentro de los rangos positivos. Estos datos indican la participación activa dentro del proyecto y sus actividades. También cabe mencionar que algunos estudiantes dentro del nivel 2 necesitaron apoyo y un aprendizaje más guiado que el resto para poder realizar las actividades de manera progresiva y correcta.

En cuanto a la *comprensión de la información*, los datos dicen que un 45% de los alumnos se encuentran en el nivel 3 y un 25% en el nivel 4. Lo que demuestra que los alumnos y alumnas han sido capaces de identificar y expresar información sobre su entorno próximo, como por ejemplo en el caso de la elaboración del tríptico y su exposición en clase y en el podcast. En ciertos casos, fue conveniente volver a realizar algunas preguntas o acotar la información requerida. Sin embargo, se mostraron mejoras muy positivas en este ámbito mediante la rutina de pensamiento Antes pensaba-Ahora pienso.

La *producción del tríptico*, tres de los cinco grupos elaboraron un trabajo bien maquetado, ilustrados y con la información que querían transmitir de manera clara y ordenada. Por otro lado, los alumnos dentro de los niveles 1 y 2 necesitaron ayuda por parte del docente para terminar de manera correcta el proyecto.

En cuanto a la *expresión oral*, se muestra como un 60% del alumnado llegó sin problemas a un nivel 3 o superior, por lo que se puede apreciar como los estudiantes tuvieron las habilidades comunicativas necesarias para la creación y la exposición de los trípticos en clase ante sus compañeros y después en la grabación del episodio del Podcast. Se pudo comprobar como casos aislados de alumnos que al principio no se sentían cómodos a la hora de exponer terminaron adaptándose de manera progresiva y positiva a la actividad gracias a sus compañeros y al buen clima de la clase.

Por último, el uso de *herramientas digitales* fue positiva, aunque a esta edad es temprano aún para su uso completo y autónomo, por lo que el nivel de autonomía en este ámbito es inferior al resto, ya que necesitaron apoyo por parte del docente para llevar a cabo las actividades.

Estos resultados hacen referencia al uso y puesta en práctica de las competencias específicas según el Decreto 61/2022 (CE1, CE4, CE5) además del uso de herramientas en el aprendizaje de manera transversal con los perfiles de salida de la LOMLOE (CD, CCEC, CPSAA, CE Y CCL).

Por tanto, la puesta en práctica de este diseño ha sido muy positiva para los estudiantes, ya que desde un prisma diferente se ha podido facilitar y favorecer aspectos como el aprendizaje significativo, la expresión oral y escrita, el trabajo cooperativo y el uso de la tecnología con fines educativos.

6.1. Análisis de resultados por sesión

Durante las sesiones se pudo comprobar bastante información, tanto a cerca de la evaluación como de los contenidos trabajados, así como situaciones que se podrían mejorar o/y otras que se podrían mantener tal como estaban previstas. A continuación, se reflexiona a cerca de estos aspectos:

- ❖ Durante la primera sesión, se pudieron vivir situaciones más caóticas respecto a la selección de grupos, el entendimiento general del proyecto o la implicación activa por parte de los estudiantes. Sin embargo, una vez guiada la clase por parte del docente y la organización grupal con las tareas correspondientes a cada grupo, la sesión fue muy positiva y pudieron realizar las actividades sin problema. En cuanto a las posibles mejoras dentro de la sesión, destacan el uso del tiempo, se debería haber aprovechado mejor, o una explicación previa del proyecto más consistente para facilitar la comprensión por parte de los estudiantes. En cuanto al proyecto en sí, destacó la implicación de estos últimos mencionados y el resultado fue muy motivador y positivo, dando lugar al comienzo de la propuesta de la mejor manera posible. Lo que más destacó, fue el *uso de las leyendas* como herramienta de aprendizaje, ya que les resultó curioso y se engancharon rápidamente a la situación preguntado si había leyendas de más sitios, si todo estaba relacionado con las leyendas y aspectos similares.
- ❖ La segunda sesión destacó por ser más dinámica y entretenida para ellos. Destacó por el uso de herramientas y recursos digitales y por la autonomía grupal para diseñar el tríptico. Por lo que les resultó fácil a la mayoría mientras que determinados alumnos

necesitaron cierto apoyo debido a la frustración por estar acostumbrados a tener que realizar actividades cerradas con una guía explícita sobre los pasos a seguir y está en concreto les daba bastante libertad en el proceso. Sin embargo, los resultados fueron muy positivos. En cuanto a ciertos aspectos a mejorar en otras ocasiones, mencionar la autonomía de los estudiantes no es la misma entre ellos, por lo que surgen determinadas barreras en cuanto a la elaboración de los materiales o algunos problemas de atención a la diversidad, como puede ser la barrera del idioma para alumnos extranjeros que se pudieron paliar con cierto apoyo, aunque se debería haber mejorado antes de la sesión para potenciar su aprendizaje de una manera más proactiva.

- ❖ La tercera sesión fue una de las más gustadas por parte de los estudiantes, ya que ellos mismos eran los protagonistas de crear rutas y luego plasmarlas en el tríptico según los criterios que creyeran oportunos. Además, conocieron diferentes especies de fauna y flora que no conocían y ciertas nociones de geografía que de cara a su futuro educativo necesitarán. Esta parte destaca por ser un punto fuerte del proyecto, debido a que se fomenta el aprendizaje competencial y el trabajo colaborativo. Se divirtieron mucho realizándola e incluso los alumnos algo más rezagados supieron adaptarse en el momento y seguir el ritmo de su grupo en cuestión, lo que liberó al docente en este caso para poder observar de manera activa al resto de los estudiantes en el proceso. Se necesitaron consejos para la elaboración del tríptico y para ciertos diseños, aunque sorprendió el hecho de ellos mismos dosificar su tiempo y los materiales que tenían para realizar la actividad en el tiempo previsto.
- ❖ La cuarta sesión fue un punto fuerte y a la vez un punto débil del proyecto. Es decir, a parte de los resultados positivos de la sesión, cabe destacar aspectos a mejorar como el uso del tiempo establecido, ya que se podría haber utilizado para avanzar y profundizar más en algunos aspectos o se podría haber gestionado de mejor manera el hecho de crear un espacio para grabar el podcast. En otras palabras, ellos son los protagonistas de sus propios conocimientos, pero un exceso de libertad puede desembocar en situaciones extremas para el docente, como puede ser la utilización de mesas y armarios de manera incorrecta a la habitual o de la creación de espacios inviables para la realización del podcast. En esta sesión se necesitó bastante intervención docente debido a estos aspectos con el objetivo de que la sesión fuese productiva y encaminada a lo que se esperaba y no se convirtiera en “la hora del recreo” para ciertos alumnos que incitaban a los demás en jugar y desordenar más que en crear algo creativo para el proyecto.

- ❖ La quinta y última sesión, fue dinámica y activa para los estudiantes. Un punto fuerte fue la división de los roles de trabajo. Mientras un grupo grababa su episodio del podcast, los demás colaboraban en gran grupo para diseñar lo que sería después el denominado como “Pasillo turístico”. Un punto débil de esta sesión tiene que ver con el docente, es decir, con un solo docente en el aula habría sido complejo llevar a cabo los dos procesos a la vez y habría que haber dividido la sesión en dos partes. Sin embargo, en este caso se trataba de dos docentes por lo que se pudo llevar a cabo como se había previsto. Les encantó la realización de un podcast. Muchos de ellos no sabían ni lo que era y personalmente me consta que algunos de ellos ahora escuchan algunos podcasts educativos para niños que contienen aplicaciones como Spotify. Además, se sorprendieron a ellos mismos cuando la rutina de pensamiento les permitió observar de forma clara como habían mejorado en sus conocimientos y cómo ahora conocían muchos más aspectos que anteriormente no comprendían. Por otro lado, el exponer su trabajo a los demás estudiantes del centro fue muy positivo, ya que mostraban con orgullo y pasión el proyecto que habían llevado a cabo, recordando datos en ciertos casos que incluso al docente le sorprendía que recordaran.

Concluyendo, las sesiones se llevaron a cabo de manera satisfactoria y con resultados muy positivos, aunque con margen de mejora de cara al futuro como docentes en un aula de primaria. La distribución del tiempo, así como el análisis para llevar a cabo un proyecto de este tipo debe ser milimétrico para alcanzar los objetivos establecidos motivando a los estudiantes, pero sin perder el rumbo de las sesiones ante cualquier eventualidad. Se deben tener recursos y herramientas por si se debe adaptar una sesión, por si se plantean dificultades imprevistas o por si los estudiantes no responden de manera acertada a lo que se busca o incluso si tienen un nivel mayor al esperado se deben tener recursos para profundizar más en aspectos que no se tenían planteados. Es un hecho constatado, que en un aula de primaria se debe estar preparado para cualquier cambio o eventualidad que pueda surgir y el poder responder a ella o no es lo que define a los docentes como buenos profesionales o no.

6.2. Propuestas de mejora

Tras la valoración de la implementación del proyecto en el aula, hay ciertos factores que requieren una visualización y análisis extras para futuras intervenciones. Aspectos como:

- ❖ La distribución del tiempo, como en el caso del podcast, ya que para que la situación sea lo más positiva posible para los estudiantes deben tener el tiempo necesario para poder participar activamente en su proceso de aprendizaje.
- ❖ Otro aspecto que se podría mejorar es la incorporación de otras materias de manera transversal como por ejemplo el uso de las matemáticas en factores como la medida de la ruta.
- ❖ La incorporación de alguna rutina de pensamiento más, ya que la utilizada ha sido muy valiosa, se podrían implementar otras como: el semáforo, el veo, pienso, me pregunto, entre otras.
- ❖ La rúbrica. Ha sido efectiva en cuanto a la evaluación del proceso. Sin embargo, se podrían añadir ciertos aspectos de cara a tratar la diversidad dentro del aula (diferenciación de niveles).
- ❖ En cuanto a la diana de evaluación, se podría crear una específica para que los propios estudiantes se evalúen así mismos del proceso de aprendizaje del que han sido protagonistas.
- ❖ Realizar alguna salida del aula al entorno real.

7. Conclusiones

Este proyecto de Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal crear e implementar en un aula de educación primaria una propuesta didáctica por medio de situaciones de aprendizaje denominada como: “Mi Agencia de viajes” Explorando el entorno cercano, dirigida a los estudiantes del primer curso de educación primaria en un centro localizado en la zona noroeste de la Comunidad de Madrid.

Durante el avance de las sesiones se ha podido comprobar como un proyecto de este tipo, aplicado al área de las ciencias sociales facilita el aprendizaje significativo, el trabajo cooperativo y la motivación de los estudiantes por aprender. Además, se ha apostado por una propuesta desde un ámbito competencial, como rige el Decreto de la comunidad por el que se ha podido integrar de manera efectiva las competencias específicas del área de Ciencias Sociales (CE1 a CE6) así como algunas competencias clave (CCL / CD / CC).

Tras su implementación, los resultados que se han obtenido han sido gracias a la observación directa y la diana de evaluación, lo que ha concluido en resultados positivos respecto a la participación activa de los estudiantes y al progreso sistemático de los mismos en la materia,

desde la creación del tríptico como en la mejora en el trabajo en equipo. Del mismo modo, actividades como el podcast o la rutina de pensamiento han influido de manera positiva en la capacidad de los alumnos para desarrollar un pensamiento crítico de cara al futuro.

En cuanto a la valoración de los objetivos específicos llevados a cabo en este proyecto, cabe destacar que son una parte fundamental dentro de una propuesta didáctica, ya que de este modo se puede comprobar directamente si el proyecto es válido y sigue las líneas de actuación que se marcan desde un principio o si por el contrario no es un proceso accesible y útil dentro del marco de la enseñanza.

Por un lado, cabe destacar que se han podido implementar de manera correcta los objetivos marcados en este Trabajo Final de Grado. Es decir, se ha utilizado la bibliografía correspondiente de autores ilustres que tratan el tema de las Ciencias Sociales, se ha analizado la información y se han usado citas al respecto. Del mismo modo, el diseño de la propuesta ha sido muy positivo junto con su implementación en el aula de primero de primaria. Además, este factor también ha sido útil para trabajar y profundizar aún más en el currículo de la comunidad. Por lo que se ha podido comprobar cómo se trabaja en la Comunidad de Madrid junto con sus competencias clave y sus criterios de evaluación. Promover el aprendizaje competencial no ha sido muy difícil, ya que el propio currículo y la ley incitan a ello. Aunque también se utilizó el libro titulado: “Aprendizaje Competencial. Teoría, práctica y ejemplos para hacerlo realidad en el aula” (Valle, Piñana & Manso, 2024), como guía de recursos para la elaboración del proyecto. En este caso, se trata de una agencia de viajes ficticia. Por último, en cuanto a las metodologías activas, se utilizan diferentes métodos con el objetivo de que la enseñanza sea un proceso diferente y divertido. El modelo de aprendizaje basado en proyectos, las situaciones didácticas, las rutinas de pensamiento, son recursos que favorecen a este tipo de aprendizaje. Desde el punto de vista docente, el proyecto ha sido un punto muy positivo en el proceso de enseñanza de los estudiantes y sobre todo en su proceso de comprensión. La motivación, la búsqueda de la curiosidad por aprender, evitar metodologías que utilicen la memorización sistemática de contenidos... son tareas actuales de los docentes con el fin de crear una educación renovada, motivadora y ágil de cara al futuro con los estudiantes.

Por otro lado, como se puede observar a través de la propuesta llevada a cabo en el aula de primero de primaria, los estudiantes han sido capaces de reconocer y localizar en un mapa las localidades que se han trabajado, mostrando datos relevantes del entorno como la flora y la fauna o ciertos conocimientos generales de la geografía en la que se encuentran, al introducir

el tema de las leyendas, los estudiantes fueron capaces de reconstruirlas de manera correcta y de esta forma entender algunas de las muchas historias locales de los municipios, pudiendo explicarla al resto de sus compañeros. Además, todos los grupos consiguieron crear su tríptico para la “Agencia de Viajes” de manera innovadora y utilizando materiales para que el resultado fuera lo más creativo posible. La mayor parte de los estudiantes participó en su grupo correspondiente siguiendo los roles que ellos mismos asignaron con ayuda del docente. Se usaron herramientas digitales tales como Genially, internet para aspectos de información o imágenes y vídeos de los municipios, además del podcast posterior que ellos mismos crearon. Otro aspecto a destacar fue la creación del pasillo turístico y la exposición del tríptico en clase, lo que favoreció de manera significativa al respeto y cuidado del patrimonio natural, cultural y social y, por último, a través de la rutina de pensamiento seleccionada para este proyecto, los estudiantes pudieron comprobar por sí mismos todo lo que habían aprendido, lo que podían mejorar o aspectos que no habían comprendido bien en ciertos aspectos del proyecto.

A continuación, se muestra una tabla con dichos resultados de manera visual donde se cita en que parte del proyecto se ha trabajado y si se ha conseguido:

Tabla 7: Objetivos específicos y su cumplimiento.

Objetivo Específico	¿Se ha Cumplido?	Observaciones.
Reconocer y localizar localidades de la Comunidad de Madrid		Se llevó a cabo durante las sesiones a través del mapa, banderines y trípticos.
Describir elementos del paisaje, flora y fauna		Se ha podido comprobar gracias al tríptico y en las exposiciones en el aula con sus compañeros.
Comprender leyendas o mitos locales		Se reconstruyeron en clase y se explicaron con ayuda del docente para que su comprensión fuera más fácil.
Diseñar materiales con contenidos culturales, geográficos y naturales		Se llevó a cabo mediante los trípticos, las rutas naturales y el podcast.
Trabajar de forma cooperativa y respetando roles		Analizado mediante la observación directa y la diana de evaluación.
Usar recursos digitales y manipulativos de forma visual y creativa		Se utilizaron recursos como Genially, webs de información, vídeos e imágenes y mediante la elaboración del podcast.
Fomentar respeto y curiosidad por el patrimonio		Durante todo el proyecto, pero más en profundidad en la exposición en clase y durante la creación del “Pasillo turístico”.
Reflexionar sobre el aprendizaje mediante rutinas de pensamiento		Uso de la rutina de pensamiento “Antes pensaba, ahora pienso”.

Elaboración propia. Fuente: Decreto 61/2022 que regula el currículo de las enseñanzas mínimas para la etapa de educación primaria en la Comunidad de Madrid

Curricularmente, el proyecto está basado en ley de educación LOMLOE y concretamente en el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria y además se han incluido de manera transversal los Objetivos de Desarrollo Sostenible (11 y 15) introduciendo de esta forma a los estudiantes en una enseñanza basada lo competencial pero también en formar unos futuros ciudadanos que sean conscientes de la importancia de la sostenibilidad y la importancia de cuidar el entorno que les rodea.

Desde el punto de vista del docente, este trabajo invita a reflexionar sobre la importancia de crear proyectos y situaciones de este tipo, que sean motivadoras para los estudiantes, que les genere curiosidad por aprender y por implicarse de manera activa en las actividades. No todo es un resultado cerrado que se desglosa en una nota. El proceso para llegar a ello también es importante. En este caso, el docente solo es un apoyo, un observador omnisciente de la acción llevada a cabo por sus alumnos. Este tipo de situaciones favorece una visión de aprendizaje más pedagógica, inclusiva y basada en el desarrollo integral de los estudiantes como futuros ciudadanos del mundo que les rodea.

Según dice César Coll (2015), “el aprendizaje solo será significativo si tiene sentido para quien aprende”. Esta propuesta ha demostrado que, cuando se conecta el aula con el entorno, con lo emocional y con lo cultural, el aprendizaje cobra vida.

8. Referencias Bibliográficas

- Bermúdez, A. (2015). Cuatro herramientas para pensar críticamente en Ciencias Sociales. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (81), 17–25.
- Buján, K. (2014). El entorno como recurso didáctico en Educación Primaria: una aproximación desde la Didáctica de las Ciencias Sociales. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17(2), 163–176.
- Colomer, J. C., & Bel, J. M. (2018). Tecnología educativa y didáctica de las ciencias sociales: estado de la cuestión. *Didáctica Geográfica*, (19), 181–205.
- González, A. (2010). *El patrimonio en la escuela. Una propuesta para su enseñanza*. Graó.
- Gracia, A. (2025). *Memoria de prácticas de Magisterio Primaria – Prácticum II*. Universidad de Valladolid.
- Hernández, F. (2007). *Educación y cultura visual*. Graó.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje*. Secretaría de Estado de Educación.
- Miralles, P. (2005). *La percepción del espacio y el tiempo en los alumnos de Educación Primaria*. Universidad de Murcia.
- Miralles, P., & Rivero, P. (2012). La enseñanza de la Historia y el desarrollo del pensamiento histórico en Educación Primaria. *Clío: History and History Teaching*, (38), 1–14.
- Nufus, A. (2024). *La importancia del enfoque del uso del entorno circundante en el aprendizaje de ciencias sociales de 1.º de primaria: revisión de su eficacia en el contexto del currículo libre*.
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://sdgs.un.org/es/goals>
- Pagès, J. (2009). *Enseñar y aprender ciencias sociales, geografía e historia en la educación primaria*. Graó.
- Pagès, J. (2010). ¿Qué finalidad tiene la enseñanza de las Ciencias Sociales? *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (63), 21–31.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2015). *El poder de hacer visible el pensamiento en el aula*. Paidós.

Salazar, O., & Pagès, J. (2018). Las salidas escolares como estrategia para la enseñanza de la historia en la escuela. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (91), 63–70.

Santisteban, A. (2009). La educación para la ciudadanía democrática en la enseñanza de las ciencias sociales. *Íber*, (59), 7–14.

Valle, J. M., Piñana, E., & Manso, J. (2024). *Aprendizaje competencial: Teoría, práctica y ejemplos para hacerlo realidad en el aula*. Khaf (Edelvives).

Visser, J. (2021). Conciencia situacional: un imperativo para la Bildung en el Antropoceno. En *Praxismanual Situacionessansatz* (pp. 35–44).

Zabala, A., & Arnau, L. (2007). *11 ideas clave: cómo aprender y enseñar competencias*. Graó.

Referencias normativas:

Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Primaria. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado, nº 340.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, nº 52.

9. Anexos

Anexo 1 Infografías de cada municipio

Aranjuez

Paseo por los Jardines del Príncipe

Ubicación
Inicio y fin en el parking de la calle primavera.
Distancia: 5,46 Km

Plano y desnivel →

flora

Acacia	Tilo	Madraño

Fauna

Martín pescador	Nutria	Lirón

San Lorenzo de el Escorial

Bosque de la Herrería

Ubicación
Inicio y fin en el aparcamiento del Bosque de la Herrería.
Distancia: 8,04 Km

Plano y desnivel →

flora

Fresno	Roble	Arce

Fauna

Ciervo volante	Cuco	Musaraña

Madrid

Paseo por el parque del Retiro

Ubicación
Inicio en la puerta del niño Jesús y fin en la puerta de Granada.
Distancia: 8,49 Km

Plano y desnivel →

flora

Rosal	Plátano de sombra	Castano de indias

Fauna

Ardilla	Garza	Carpa

Buitrago de Lozoya

Senda de las Garínas

Ubicación
Inicio y fin en la oficina de turismo del municipio.
Distancia: 9,39 Km

Plano y desnivel →

flora

Juncal	Roble	Pino

Fauna

Culebra de escalera	Buitre	Corzo

Alcalá de Henares

Corredor ecofluvial del Henares

Ubicación
Inicio y fin en la Isla del Colegio.
Distancia: 7,83 Km

Plano y desnivel →

flora

Carrizo	Sauce	Álamo

Fauna

Culebra de viperina	Rata de agua	Barbos

Anexo 2 Folleto Interior del críptico



Anexo 3 Folleto exterior del críptico



Anexo 4 Rutas que se van a seguir en cada municipio (Información)

Buitrago: senda de las Gariñas



<https://n9.cl/v0ls2s>

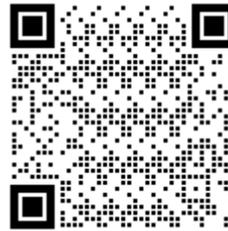
Ubicación: inicio y fin en la oficina de turismo (Buitrago de Lozoya)

Distancia: 9.39 Km

Flora: pino, roble, juncuales.

Fauna: corzo, culebra de escalera, buitre negro.

Alcalá: corredor ecofluvial del Henares



<https://n9.cl/9k4ch>

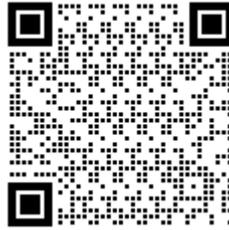
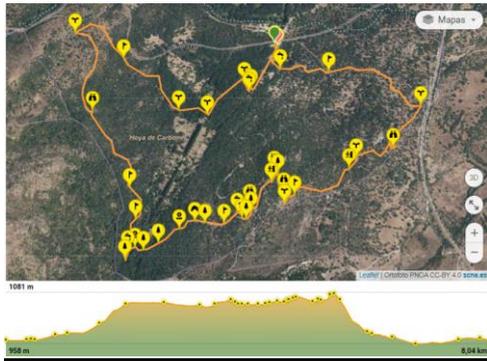
Ubicación: inicio y fin en la Isla del Colegio (Alcalá de Henares).

Distancia: 7.83 Km

Flora: carrizo, álamo, sauce.

Fauna: barbos, culebra viperina, rata de agua.

El Escorial: bosque de la Herrería



<https://n9.cl/d6m5a>

Ubicación: aparcamiento Bosque de la Herrería (San Lorenzo del Escorial)

Distancia: 8,04 km.

Flora: roble, fresno, arce.

Fauna: cuco, musaraña, escarabajo “ciervo volante”.

Madrid: paseo por el retiro



<https://n9.cl/h23rx>

Ubicación: inicio en la puerta del niño Jesús y fin en la puerta de Granada (parque del Retiro)

Distancia: 8,49 km

Flora: rosas, castaño de indias, plátano de sombra.

Fauna: ardilla roja, garza real, carpa.

Aranjuez: Jardines del Príncipe



<https://n9.cl/m7pp>

Ubicación: inicio y fin parquin calle Primavera (Aranjuez)

Distancia: 5,46 Km

Flora: acacia, tilo, madroño.

Fauna: lirón, nutria, martín pescador.

Anexo 5 Leyendas para el tríptico

La Maliciosa: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo La Maliciosa fue un oasis que permanecía oculto rodeado por altos pinos y robledales. Su único acceso era conocido exclusivamente por una vieja bruja de Cercedilla a la que llamaban “La Maligna”.

Debido a que la anciana desaparecía durante días, un grupo de vecinos decidió seguirla una mañana. La bruja se dio cuenta y los condujo a una zona elevada donde quedaron ocultos por las copas de los árboles.

Una vez allí, la malvada mujer invocó un hechizo y provocó un enorme fuego y huyó del lugar. Una vez se extinguió el fuego y se dispersaron las nubes negras no quedó nada más que el recuerdo de los habitantes de la Sierra de aquel oasis, quedando la montaña pelada.

Hayedo de Montejo: Cuenta la leyenda que desde hace muchos años en este bosque vivían hadas y seres mágicos en paz y armonía hasta que los vecinos de los pueblos cercanos empezaron a usarlo para el pasto del ganado y como huerta.

Estos seres fantásticos se sintieron invadidos por humanos escandalosos y curiosos y haciendo uso de sus poderes mágicos, engatusaron con cánticos, caricias y juegos a los humanos hasta llevarlos a sus escondrijos favoritos.

Una vez dentro de las madrigueras, las hadas y demás seres mágicos transformaban a los humanos en corzos, jabalíes, garzas, tejones... Y aquellos que fueron más irrespetuosos con la naturaleza fueron convertidos en pedruscos para que nadie que visitara el hayedo pudiera reconocerlos.

Si alguna vez vas a visitar este bonito lugar y oyes risas, ves destellos de luz o escuchas una dulce música... El consejo es que no hagas caso y continúes tu ruta a no ser que quieras formar parte de la fauna y flora del bosque.

Cueva de Zulema: Uno de los cerros que rodean a Alcalá de Henares es el de San Juan del Viso. Según la leyenda, en su ladera se encuentra la cueva de Zulema, cuya entrada está oculta tras una gran piedra. Se dice que dentro de ella hay un impresionante y mágico palacio repleto de riquezas y tesoros.

Hace muchos años, llegó a Alcalá un grupo de personas diciendo que conocían la ubicación y los planos del palacio y durante días prepararon una exploración. El que organizaba el grupo habló con un anciano que le explicó que hace años un joven también intentó entrar e investigar la cueva y se perdió dentro de ella y jamás nadie volvió a saber nada de él. Esto llenó de temor al grupo de exploradores que abandonó a hurtadillas la ciudad esa misma noche.

Cierta o no la historia, nadie más ha intentado esclarecer el misterio que rodea la cueva.

Río Tajo: Cuenta la leyenda que cuando nacieron los ríos, uno de ellos inició su camino por valles y llanuras, dominando con su poderoso caudal las tierras por las que iba pasando hasta que llegó frente a una montaña que le hizo ver su debilidad. El río, ofendido por las burlas de la montaña, arrojó sus aguas contra ella, pero no sirvió de nada.

El río no se rindió y reunió todas sus fuerzas para volver a dirigirse con más fuerza contra la montaña que le retaba. Fue tanta su fortaleza que rocas y agua saltaron por los aires y, finalmente, el río se abrió camino.

Por este hecho y desde entonces el río recibió el nombre de “Tajo.”

Gatos de Madrid: Cuenta una leyenda que cuando la ciudad de Madrid estaba bajo dominio árabe la Villa estaba rodeada de una gran muralla difícil de derribar.

El rey Alfonso quería conquistar la ciudad y un día, acompañado por tropas madrileñas, se acercó en silencio a una de sus puertas fortificadas. Uno de estos madrileños escaló la muralla con la misma agilidad que la de un gato. Una vez arriba, quitó la bandera y puso la suya, consiguiendo reconquistar la ciudad.

Al soldado le apodaron “gato” y el rey, asombrado por su destreza y en honor a esta hazaña, decidió cambiarle el apellido por el de “Gato”, convirtiéndose él y su familia en una de las más reconocidas de la ciudad.

Después, cuando la historia se convirtió en leyenda, este apodo sirvió para denominar a cualquiera que hubiese nacido en Madrid durante más de 3 generaciones.

Anexo 6 Selección de localidades para el proyecto

San Lorenzo del Escorial



SIERRA NORTE

- 1 Marcialdo de la Sierra
- 2 Huerque de la Sierra Real
- 3 Mantija de la Sierra
- 4 La Serna del Monte
- 5 Madaras
- 6 Pánuco-Candilleja
- 7 Villavieja del Lozoya
- 8 Gargantilla del Lozoya y Pinilla de Buitrago
- 9 Berzosa del Lozoya
- 10 Huelmo de la Jara
- 11 Corvea de Buitrago
- 12 Cabanillas de la Sierra
- 13 Torremocha de Jarama
- 14 Pinilla del Valle
- 15 Alameda del Valle



Buitrago del Lozoya

CUENCA DEL GUADARRAMA

- 1 Becerril de la Sierra



SIERRA OESTE

- 1 Pilayes de la Presa



CUENCA DEL MEDIO JARAMA

CUENCA DEL HENARES

- 1 Valverde de Alcalá
- 2 Villilla de San Antonio
- 3 Olmedo de las Fuentes



Alcalá de Henares

Madrid - Centro

COMARCA SUR

- 1 Serranillos del Valle
- 2 Cubos de la Sagra
- 3 Torrejón de la Calzada
- 4 Casareto Viejos



Alánjuez

COMARCA DE LAS VEGAS

- 1 Tielacia



Anexo 7 Montaje de leyendas

HAYEDO DE MONTEJO	GATOS DE MADRID	LA MALICIOSA
01	01	01
02	02	02
03	03	03
04	04	04
05	05	05

RÍO TAJO	CUEVA DE ZULEMA
01	01
02	02
03	03
04	04
05	05

Uno de los cerros que rodean a Alcalá de Henares es el de San Juan del Viso. Según la leyenda, en su ladera se encuentra la cueva de Zulema, cuya entrada está oculta tras una gran piedra.

Se dice que dentro de ella hay un impresionante y mágico palacio repleto de riquezas y tesoros.

Hace muchos años, llegó un grupo de personas diciendo que conocían la ubicación y los planos del palacio y durante días prepararon una exploración.

El que organizaba el grupo habló con un anciano que le explicó que hace años un joven también intentó entrar e investigar la cueva y se perdió dentro de ella y jamás nadie volvió a saber nada de él.

Esto llenó de temor al grupo de exploradores que abandonó a hurtadillas la ciudad esa misma noche. Cierta o no la historia, nadie más ha intentado esclarecer el misterio que rodea la cueva.

Cuenta una leyenda que cuando la ciudad de Madrid estaba bajo dominio árabe la Villa estaba rodeada de una gran muralla difícil de derribar.

Cuenta la leyenda que cuando nacieron los ríos, uno de ellos inició su camino por valles y llanuras, dominando las tierras por las que iba pasando hasta que llegó frente a una montaña que le hizo ver su debilidad.

Desde hace muchos años en este bosque vivían hadas y seres mágicos en paz y armonía hasta que los vecinos de los pueblos cercanos empezaron a usarlo para el pasto del ganado y como huerta.

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo La Maliciosa fue un oasis que permanecía oculto rodeado por altos pinos y robledales.

El rey quería conquistar la ciudad y un día, acompañado por tropas madrileñas, se acercó en una de sus puertas fortificadas y uno de estos madrileños escaló la muralla con la misma agilidad que la de un gato.

El río, ofendido por las burlas de la montaña, arrojó sus aguas contra ella, pero no sirvió de nada.

Estos seres fantásticos se sintieron invadidos y haciendo uso de sus poderes mágicos, engatusaron con cánticos, caricias y juegos a los humanos hasta llevarlos a sus escondrijos favoritos.

Su único acceso era conocido exclusivamente por una vieja bruja de Cercedilla a la que llamaban "La Maligna".

Una vez arriba, quitó la bandera y puso la suya, consiguiendo reconquistar la ciudad.

El río no se rindió y reunió todas sus fuerzas para volver a dirigirse con más fuerza contra la montaña que le retaba.

Una vez dentro de las madrigueras, las hadas y demás seres mágicos transformaban a los humanos en corzos, jabalíes, garzas, tejones...

Un grupo de vecinos decidió seguirla una mañana. La bruja se dio cuenta y los condujo a una zona elevada donde quedaron ocultos por las copas de los árboles.

Al soldado le apodaron "gato" y el rey, asombrado por su destreza, decidió cambiarle el apellido por el de "Gato", convirtiéndose él y su familia en una de las más reconocidas de la ciudad.

Fue tanta su fortaleza que rocas y agua saltaron por los aires y, finalmente, el río se abrió camino.

Y aquellos que fueron más irrespetuosos con la naturaleza fueron convertidos en pedruscos para que nadie que visitara el hayedo pudiera reconocerlos.

Una vez allí, la malvada mujer invocó un hechizo y provocó un enorme fuego y huyó del lugar.

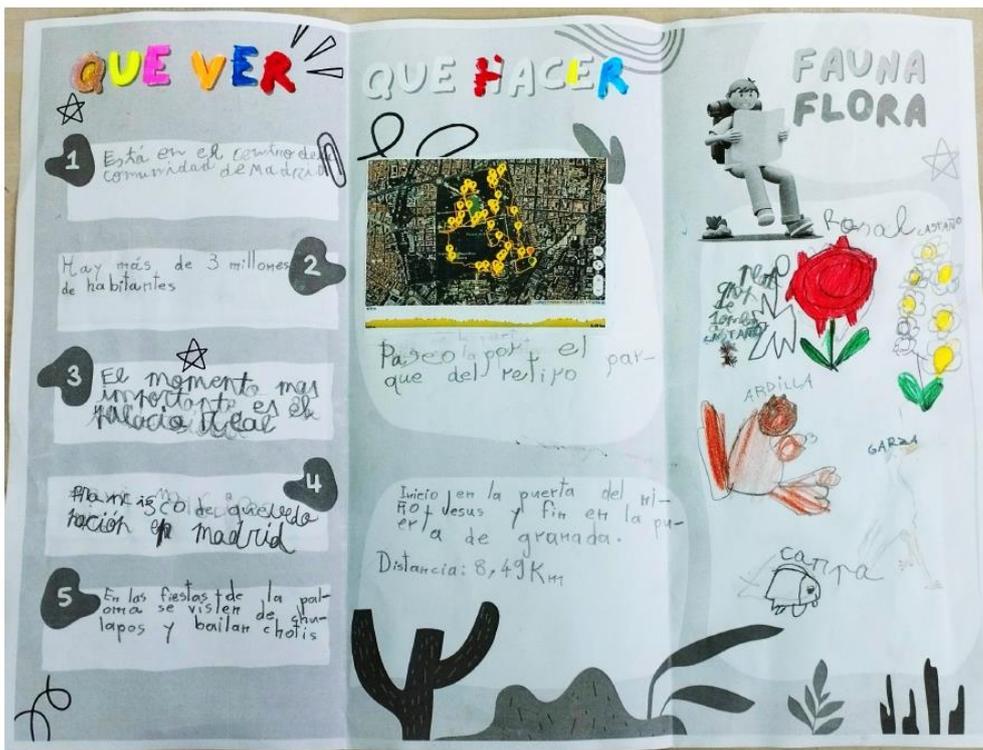
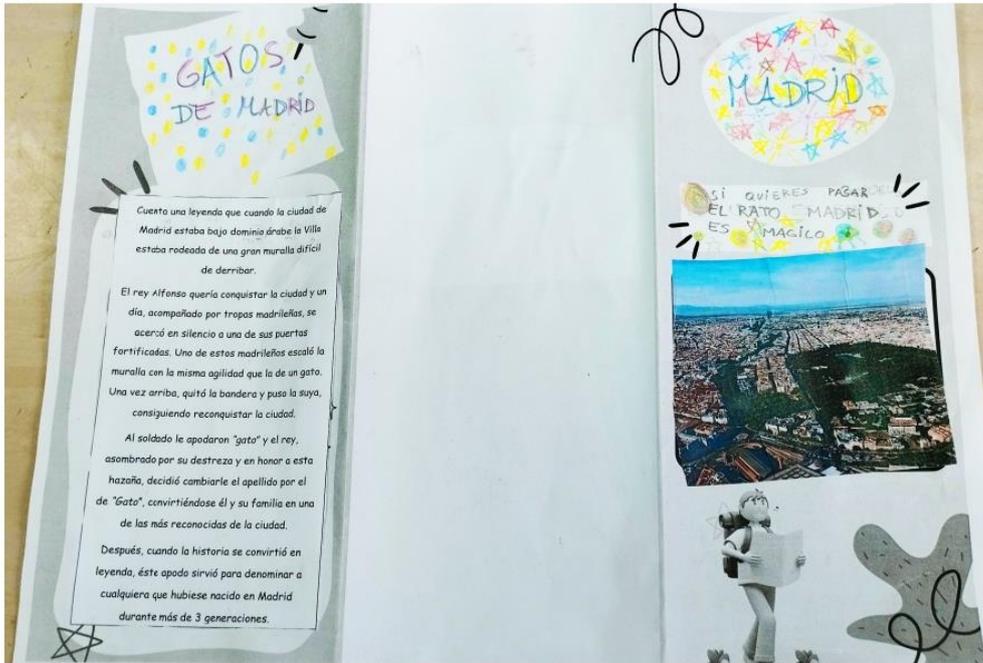
Después, cuando la historia se convirtió en leyenda, éste apodo sirvió para denominar a cualquiera que hubiese nacido en Madrid durante más de 3 generaciones.

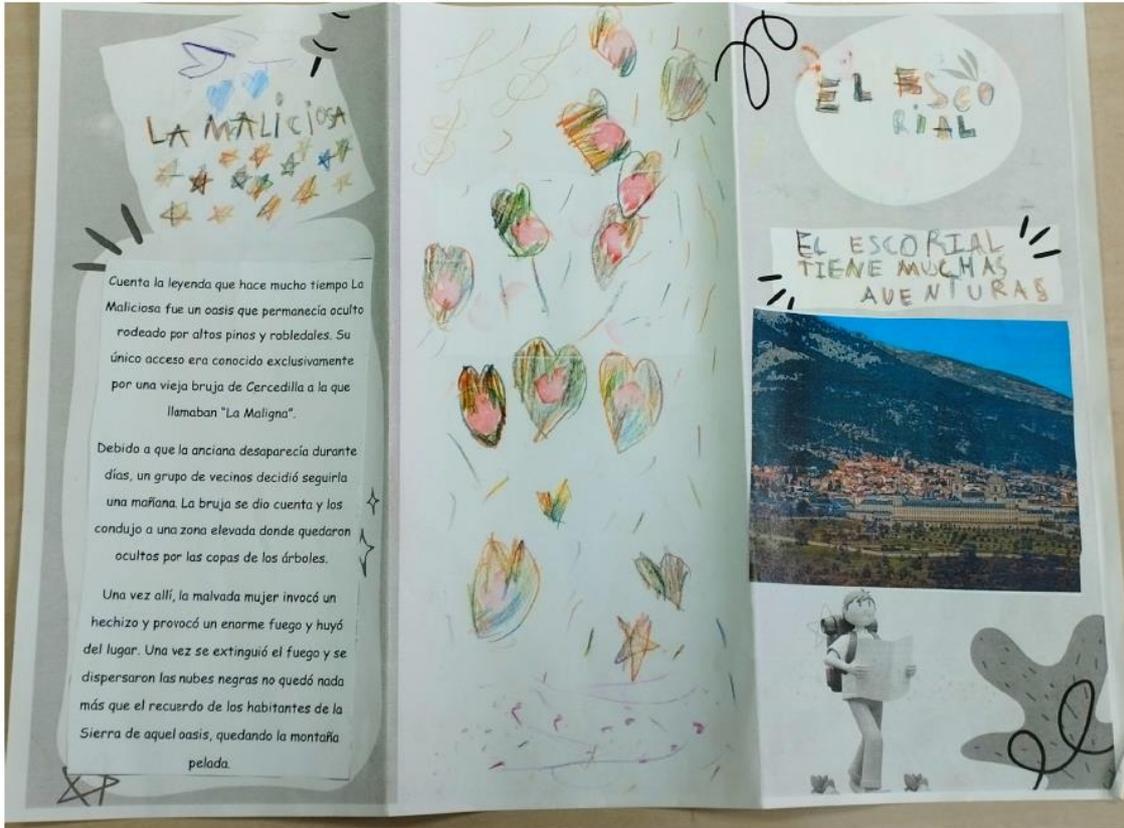
Por este hecho y desde entonces el río recibió el nombre de "Tajo."

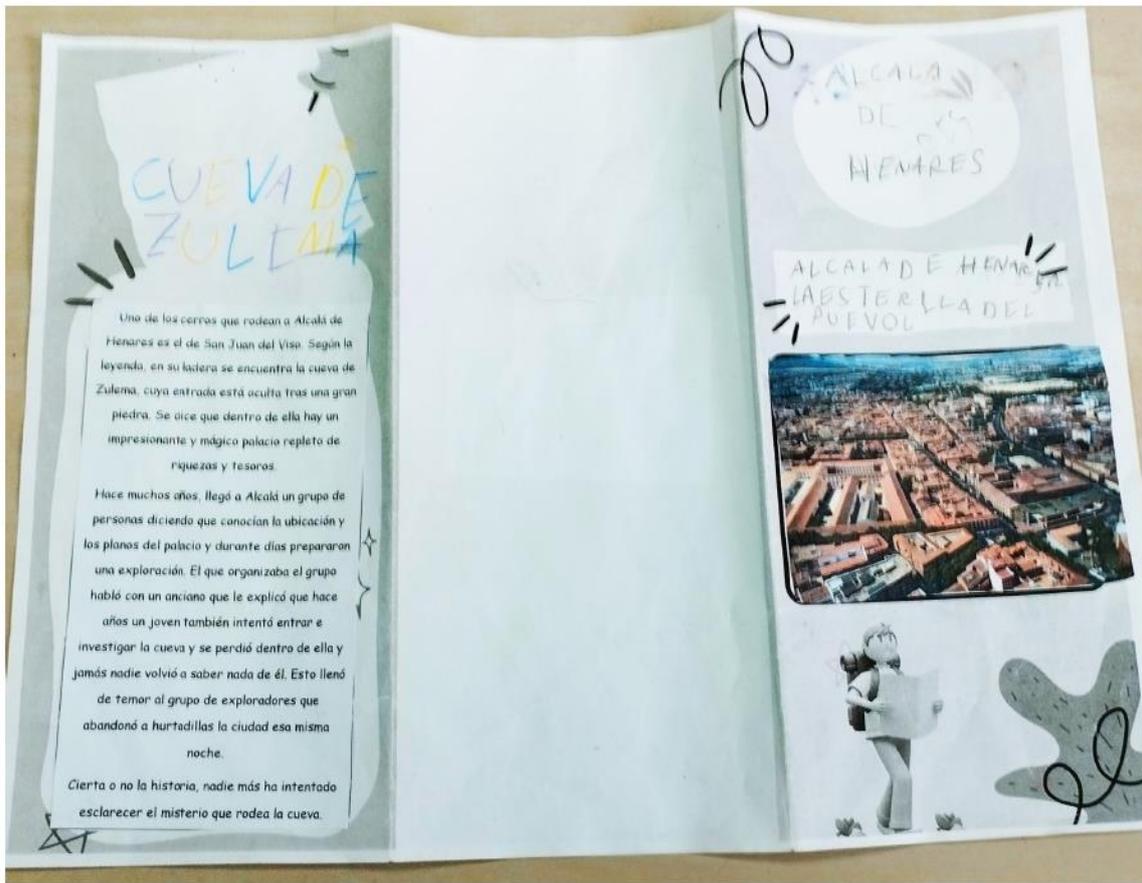
Si alguna vez vas a visitar este lugar y oyes risas, ves destellos de luz o escuchas música... El consejo es que no hagas caso y continúes tu ruta a no ser que quieras formar parte de la fauna y flora del bosque.

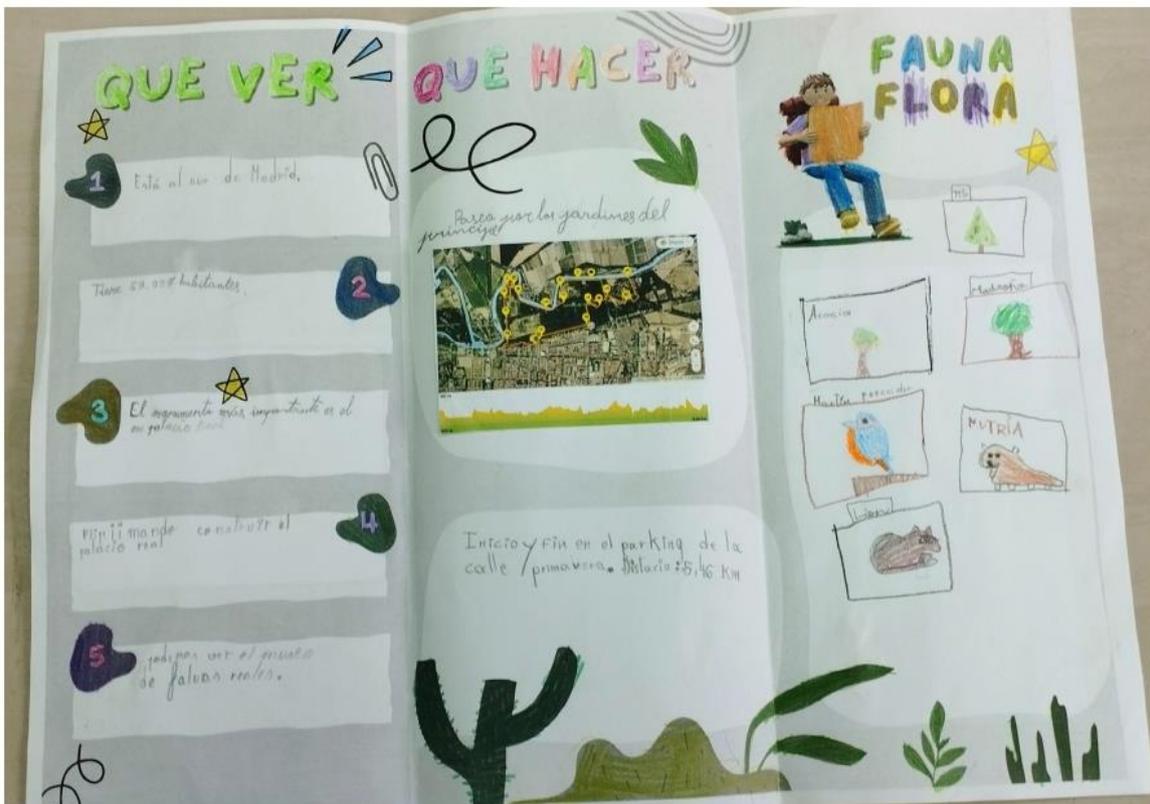
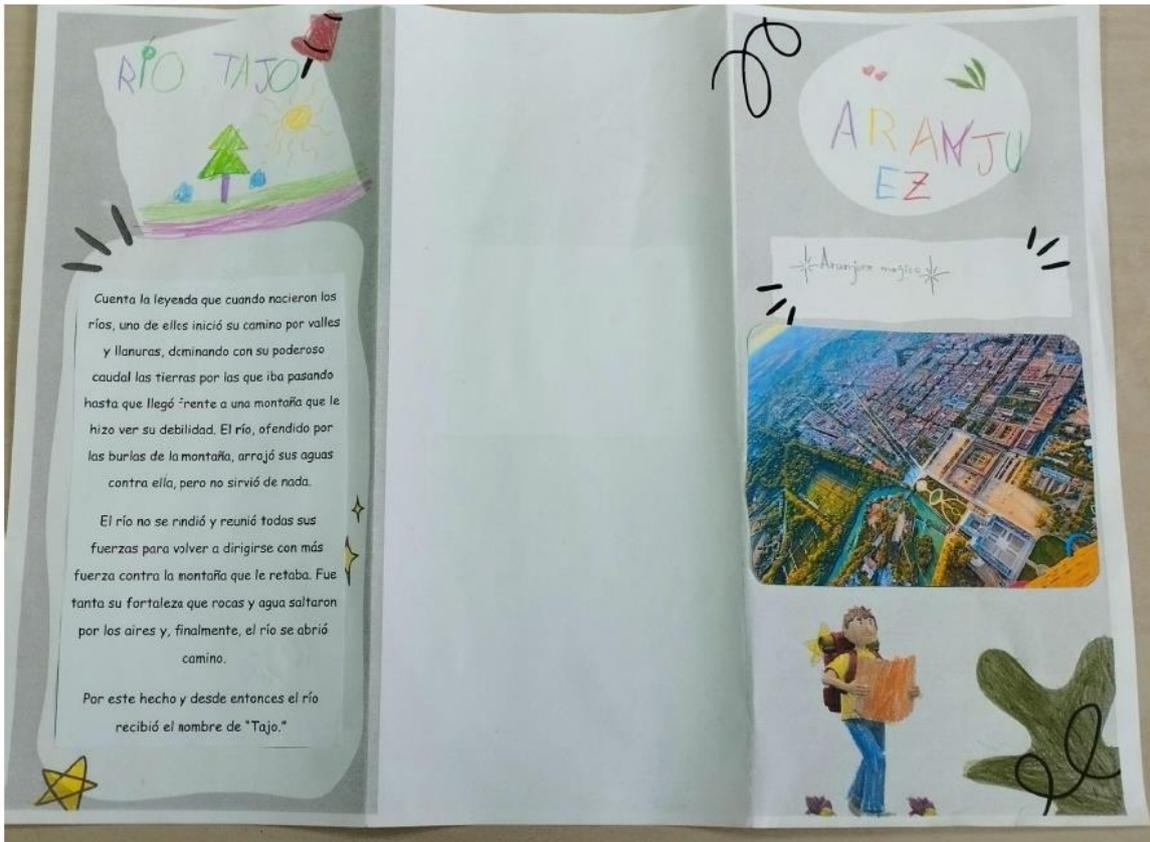
Una vez se extinguió el fuego y se dispersaron las nubes negras no quedó nada más que el recuerdo de los habitantes de la Sierra de aquel oasis, quedando la montaña pelada.

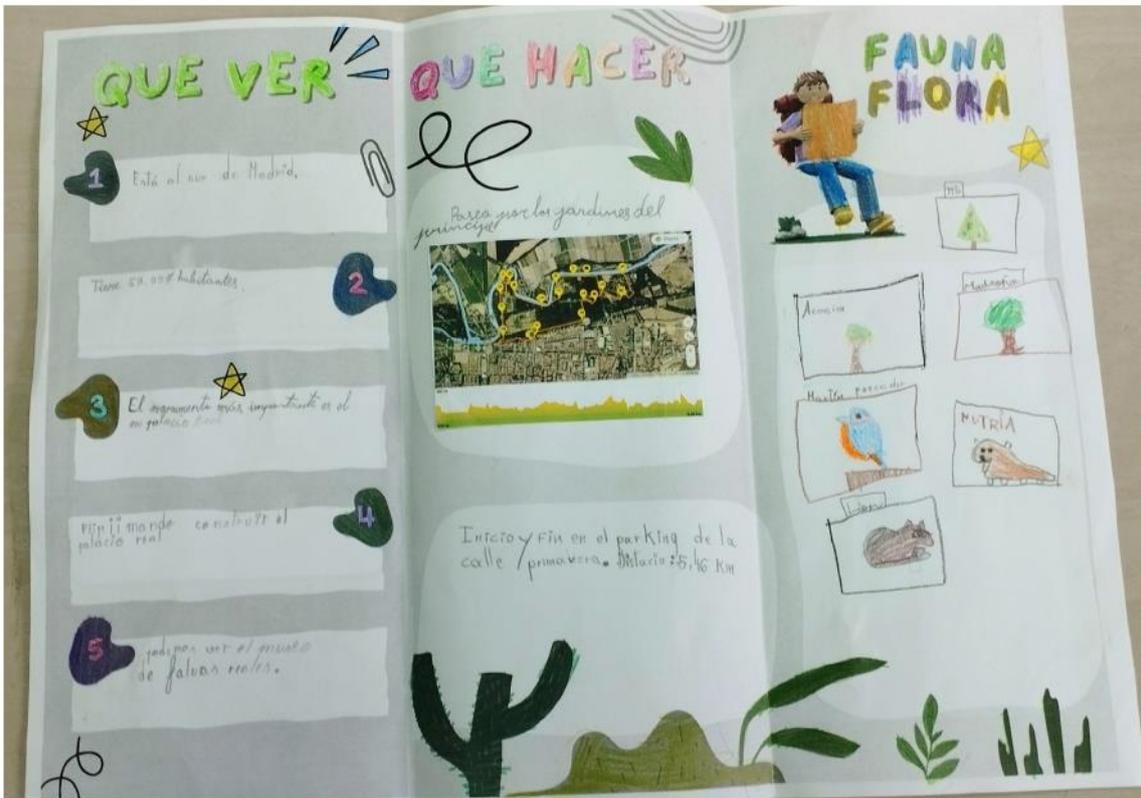
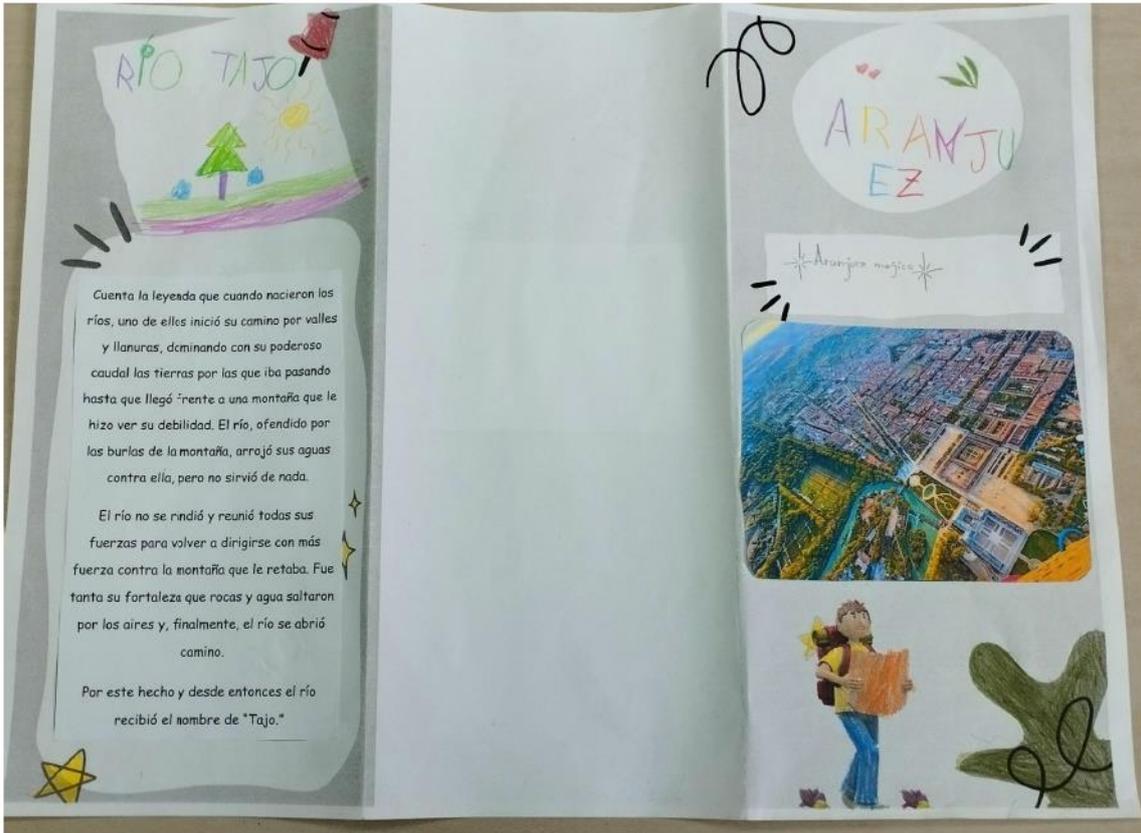
Anexo 8 Resultado de los folletos creados por primero A y B









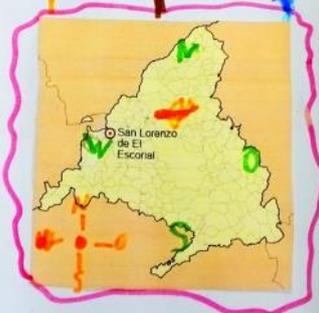


LA MALICIOSA

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo La Maliciosa fue un oasis que permanecía oculto rodeado por altos pinos y robledales. Su único acceso era conocido exclusivamente por una vieja bruja de Cercedilla a la que llamaban "La Maligna".

Debido a que la anciana desaparecía durante días, un grupo de vecinos decidió seguirla una mañana. La bruja se dio cuenta y los condujo a una zona elevada donde quedaron ocultos por las copas de los árboles.

Una vez allí, la malvada mujer invocó un hechizo y provocó un enorme fuego y huyó del lugar. Una vez se extinguió el fuego y se dispersaron las nubes negras no quedó nada más que el recuerdo de los habitantes de la Sierra de aquel oasis, quedando la montaña pelada.




El Escorial el magico

QUE VER QUE HACER

1. Está al oeste de Madrid
2. Hay 12088 habitantes
3. El monumento más importante es el monasterio
4. Felipe II Fue el Rey que mandó construir
5. Está rodeado en Navidad árboles vivos

Bosque de la Herrería



Distancia 8 Km con 4 m

FAUNA FLORA



Fresno, Roble, Picea, Abeto, Pino

Cerdo, Cabra, Morsa, Morsa

CUEVA DE ZULEMA

Uno de los cerros que rodean a Alcalá de Henares es el de San Juan del Viso. Según la leyenda, en su ladera se encuentra la cueva de Zulema, cuya entrada está oculta tras una gran piedra. Se dice que dentro de ella hay un impresionante y mágico palacio repleto de riquezas y tesoros.

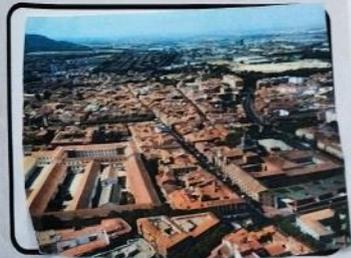
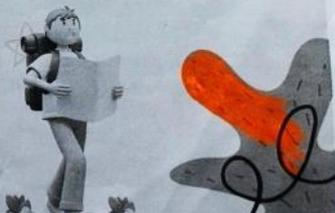
Hace muchos años, llegó a Alcalá un grupo de personas diciendo que conocían la ubicación y los planos del palacio y durante días prepararon una exploración. El que organizaba el grupo habló con un anciano que le explicó que hace años un joven también intentó entrar e investigar la cueva y se perdió dentro de ella y jamás nadie volvió a saber nada de él. Esto llenó de temor al grupo de exploradores que abandonó a hurtadillas la ciudad esa misma noche.

Cierta o no la historia, nadie más ha intentado esclarecer el misterio que rodea la cueva.




ALCALÁ DE HENARES

ALCALÁ ES MÁGICO

QUE VER

- 1 Esté al este de Madrid
- 2 TUPO 197.751 habitantes
- 3 El monumento más importante es la universidad.
- 4 Aquí nació MIGUEL DE CERVANTES
- 5 Cada año se entrega el premio Cervantes

QUE HACER



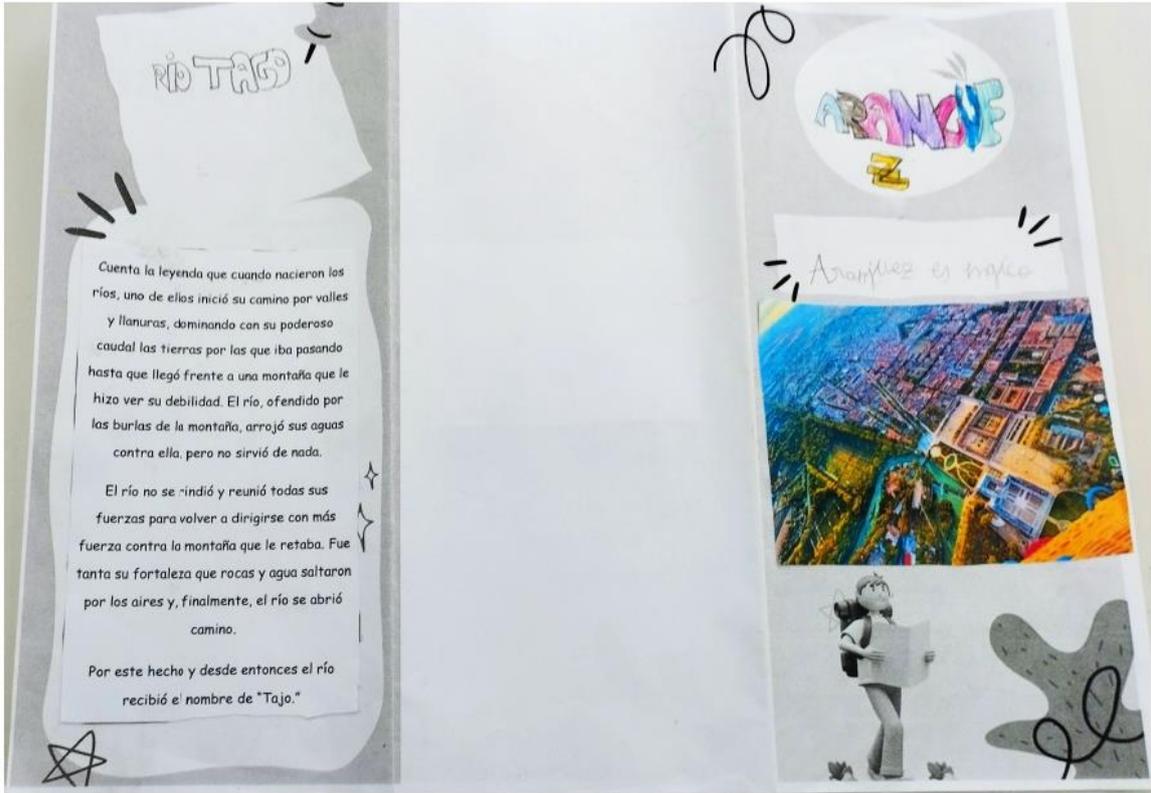
Alcalá de Henares: calor ecotermal del Henares.

Ir a la playa en la isla del colegio. Distancia: 7,83 Km

FAUNA FLORA





HAYEDO DE MONTECA

Cuenta la leyenda que desde hace muchos años en este bosque viven hadas y seres mágicos en paz y armonía hasta que los vecinos de los pueblos cercanos empezaron a usarlo para el pasto del ganado y como huerta.

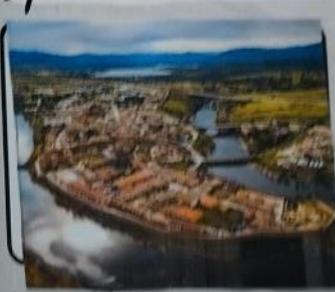
Estos seres fantásticos se sintieron invadidos por humanos escandalosos y crueles y haciendo uso de sus poderes mágicos, empataron con cánticos, canciones y juegos a los humanos hasta llevarlos a sus escondites favoritos.

Una vez dentro de los matigueras, las hadas y demás seres mágicos transformaron a los humanos en corzos, jabalíes, guras, tejones... Y aquellas que fueron más irrespetuosas con la naturaleza fueron convertidas en pedregos para que nadie que visitara el hayedo pudiera reconocerlos.

Si alguna vez vas a visitar este bonito lugar y oyes ruidos, ves destellos de luz o escuchas una dulce música... El consejo es que no hagas caso y continúes tu ruta o no ser que quieras formar parte de la fauna y flora del bosque.

BUI TRAGO DE LOZYA

Butrago la ciudad mágica






QUE VER

- 1 Está en el norte de la comunidad de Madrid
- 2 HAY 1.875 HABITANTES
- 3 Los monumentos más importantes son la muralla y el castillo.
- 4 El noble albano de lana nació aquí
- 5 En septiembre se celebra la

QUE HACER

Senda de las Garrafas



Frisia y Fines en la oficina de turismo del municipio. Distancia: 9,39 Km

FAUNA FLORA





Butra culebras de escalera



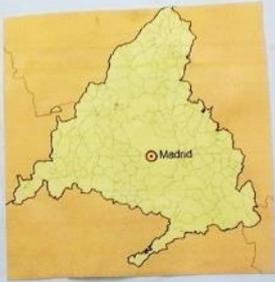
GATO de MADRID

Cuenta una leyenda que cuando la ciudad de Madrid estaba bajo dominio árabe la Villa estaba rodeada de una gran muralla difícil de derribar.

El rey Alfonso quería conquistar la ciudad y un día, acompañado por tropas madrileñas, se acercó en silencio a una de sus puertas fortificadas. Uno de estos madrileños escaló la muralla con la misma agilidad que la de un gato. Una vez arriba, quitó la bandera y puso la suya, consiguiendo reconquistar la ciudad.

Al soldado le apodaron "gato" y el rey, asombrado por su destreza y en honor a esta hazaña, decidió cambiarle el apellido por el de "Gato", convirtiéndose él y su familia en una de las más reconocidas de la ciudad.

Después, cuando la historia se convirtió en leyenda, éste apodo sirvió para denominar a cualquiera que hubiese nacido en Madrid durante más de 3 generaciones.



MADRID

Madrid tiene de todo





QUE VER QUE HACER FAUNA FLORA

- 1 Están en el centro de la comunidad de Madrid
- 2 Hay más de 3 millones de habitantes
- 3 El Monumento más importante es el Palacio Real
- 4 Francisco de Quevedo Nación en Madrid.
- 5 En las Fiestas de la paloma se visten de chulapos y bailan chotis

Excursión para el parque del Retiro



Inicio en la puerta de San Jerónimo y fin en la puerta de Granada. distancia 8,49 km plano 4 desnivel

flora



Plural



Platanos de sombra

fauna



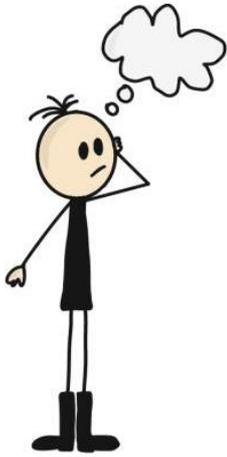
Garza





Anexo 9 Rutina de pensamiento: Antes pensaba-ahora pienso

ANTES PENSABA - AHORA PIENSO



ANTES PENSABA



AHORA PIENSO

Anexo 10 Podcast



Ilustración 4 Creación de Podcast. Fuente: Elaboración propia.