

Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL
ENTORNO PRÓXIMO: EL EJEMPLO DE
POLA DE SIERO**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Autora: CARLOTA VILLA VIGIL

Tutor/a: JOSE ANTONIO ÁLVAREZ CASTRILLÓN

Junio 2024

RESUMEN

Las situaciones de aprendizaje se ven cada día en los centros educativos en la actualidad, este trabajo busca representar una situación de aprendizaje basada en aprender en el entorno próximo.

Normalmente cuando las personas escuchan hablar del aprendizaje en el entorno, tienden a pensar que es una pérdida de tiempo o que lo que de verdad proporciona conocimientos es la enseñanza dentro del aula. Por lo que con este trabajo se intenta demostrar que estas personas están equivocadas y que aprender en el entorno es algo muy positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Está centrado en el área de Ciencias Sociales, pero se relacionará con otras asignaturas del currículo de Educación Primaria.

Se intentará que el alumnado de 4º de Educación Primaria del colegio esté involucrado en la situación, con el planteamiento se busca dejar a un lado las diferencias y dificultades y que se trabaje de manera conjunta para conseguir un resultado final que muestre los conocimientos adquiridos de la mejor manera posible.

ABSTRACT

Learning situations are seen every day in schools nowadays, this paper seeks to represent a learning situation based on learning in the close environment.

Normally when people hear about learning in the environment, they tend to think that it is a waste of time or that what really provides knowledge is teaching in the classroom. So this paper tries to show that these people are wrong and that learning in the environment is a very positive thing in the teaching and learning process. It is centred on the area of Social Sciences, but it will be related to other subjects in the Primary Education curriculum.

The aim is to involve the 4th year Primary School pupils in the situation and to put aside differences and difficulties and work together to achieve a final result that demonstrates the knowledge acquired in the best possible way.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. OBJETIVOS	3
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1. LAS CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	4
2.2. LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA	4
2.3. RELACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES	5
2.4. LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	5
2.5. APRENDER EN EL ENTORNO.....	7
2.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	8
3. DESCUBRIENDO MÁS SOBRE POLA DE SIERO	10
4. EVALUACIÓN.....	17
4.1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO EN EL ÁREA	17
4.1.1. Conceptos fundamentales:	17
4.1.2. Porcentajes de calificación de los criterios de evaluación	17
4.1.3. Evaluación del alumnado.....	18
4.2. LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Y LA PROPIA FUNCIÓN DOCENTE.....	22
5. CONCLUSIONES.....	23
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24
7. ANEXOS	27
7.1. Anexo 1	27
7.2. Anexo 2	27
7.3. Anexo 3	28

1. INTRODUCCIÓN

Parece que se ha perdido un poco la costumbre de sacar al alumnado de las aulas para conocer el entorno que les rodea, algo que, en opinión de muchos, puede ser, en ocasiones, más beneficioso que estar sentado en un aula delante de un libro de texto durante horas. Que el alumnado vea reflejados los conocimientos adquiridos en el aula en la vida real y en su entorno más cercano, resulta más motivador e interesante para ellos ya que de esta manera afianzan mucho mejor dichos conocimientos.

Por lo mencionado anteriormente, en este trabajo se planteará una situación de aprendizaje centrada en el segundo ciclo de Educación Primaria, más concretamente en el 4º curso. De tal manera que los conocimientos vistos previamente en el aula se vean reforzados por una salida al entorno del centro educativo. Para ello se empleará la gamificación, ya que es una metodología que resulta muy efectiva en la adquisición de conocimientos en el alumnado de Educación Primaria.

El desarrollo del trabajo se rige por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Esta ley es la que entró en vigor en todos los cursos de la etapa de Educación Primaria en este curso 2023/2024. A raíz de esta se plantearán competencias, objetivos y criterios de evaluación de la situación de aprendizaje.

1.1. OBJETIVOS

Con la elaboración de este trabajo se intenta destacar la importancia de mostrar a niños y niñas que los conocimientos que adquieren en el aula realmente son relevantes en su día a día, que no es necesario viajar lejos para conocer historias interesantes y/o emocionantes o ver construcciones o/y obras preciosas, sino que pueden tener todo eso en su entorno más próximo. Y, ¿qué mejor manera de que aprendan a valorar las cosas que les rodean que a través de la gamificación?

Además, otro objetivo del trabajo es que se vean reflejados algunos de los objetivos sostenibles de la Agenda 2030, ya que tienen mucha relevancia en la actualidad y se recogen el currículo educativo de la ley vigente (LOMLOE). Algunos de los objetivos que se trabajan son:

- ODS 4: Educación de calidad, ya que se adaptarán todas y cada una de las actividades para el alumnado que lo necesite, de manera que todos/as puedan desarrollarlas sin complicaciones.
- ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles, ya que, para el fortalecimiento de la identidad y la cohesión comunitaria, se fomenta la conexión con la historia local.
- ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas, se contribuye a la comprensión mutua y al respeto cultural, para así fortalecer la coexistencia pacífica.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LAS CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Liah G. y Robert A. (2023) definen las CCSS como una rama de la ciencia que se encarga del comportamiento de las personas en aspectos tanto culturales como sociales.

En la propuesta de estudio de Tosar (2018), se menciona que la enseñanza de las CCSS no se focaliza en las habilidades cognitivas, sino en reflexionar sobre los distintos contextos tanto sociales como culturales, en los que se dan relaciones de discurso y poder.

Ross (2013) afirma que la enseñanza de las ciencias sociales debe preocuparse por la justicia social, así como por la transformación de condiciones opresivas, antidemocráticas e inequitativas.

En la LOE (2006) se habla de que en las CCSS, únicamente, puede estudiarse a la población como seres sociales dentro de una sociedad en la cual viven todos los días.

En el currículo de la vigente ley educativa, LOMLOE (2020) el área de las CCSS es concebido como ámbito en el que los discentes lleguen a ser personas responsables, activas y respetuosas con el entorno en el que viven. Además, en este mismo currículo se firma que la metodología aplicada en esta área debe partir del centro de interés del alumnado, permitiendo así que construyan el propio aprendizaje con creatividad y autonomía, empleando la experiencia, observación y el descubrimiento.

A raíz de lo mencionado anteriormente, se llega a la conclusión de que las CCSS es un área que debe centrarse en el pleno desarrollo del alumnado y que es preciso que a través de su estudio los discentes lleguen a ser personas de pleno derecho en la sociedad, participando de manera activa con su entorno físico y social.

2.2. LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Para comenzar definiremos lo que es la gamificación, la cual la definen Werbach y Hunter (2014) como una técnica en la cual se aplican principios y elementos del juego en el ámbito educativo. El principal objetivo es el aumento de la motivación e incentivar al alumnado para que participe. Busca promover el aprendizaje y la resolución de problemas mediante el juego, se basa en un aprendizaje activo y promueve el trabajo en equipo.

Esta es una técnica estupenda para fomentar la concentración, la motivación y el esfuerzo. Se fundamenta en reconocer el logro, la colaboración, la competencia, etc., es decir, las potencialidades educativas que se comparten con las actividades lúdicas. La potencialidad de la gamificación se determina porque su objetivo no se centra solo en el entretenimiento, sino en orientar a los alumnos/as en dirección a la responsabilidad de la formación de cada uno mediante la participación y la acción, con el objetivo de formar profesionales con autonomía para desarrollar la creatividad e innovación.

Es muy importante diferenciar entre gamificación y ludificación, ya que en muchas ocasiones se considera que ambos conceptos se refieren a lo mismo o que ambos son sinónimos, siendo esta una idea errónea.

Por un lado, está el aprendizaje basado en juegos o ludificación. En esta metodología se emplean los juegos para afianzar distintos conceptos que el alumnado aprendió antes en el aula. Dicha metodología no cuenta con metas u objetivos definidos y únicamente emplea el juego a modo de entretenimiento.

Por otro lado, la gamificación usa algunos de los elementos del juego para ser integrados en ambientes educativos y fomentar la motivación del alumnado durante la realización de las tareas. Dicha metodología cuenta con metas, objetivos y retos bastante definidos y además de centrarse en cumplirlos, también son útiles para trabajar contenidos fuera de la actividad. Según Gómez (2020), la diferencia más destacable es que la gamificación incluye las piezas más eficaces en los procesos de enseñanza-aprendizaje sin centrarse en un juego específico, pero el aprendizaje basado en el juego se centra en transmitir los contenidos al alumnado a través de un juego.

2.3. RELACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

En el aprendizaje, un papel importante lo tiene la motivación. Se ha demostrado que introducir en el proceso de enseñanza-aprendizaje el juego o alguno de sus elementos, aumenta la motivación.

Monguillot et al. (2015) considera que el empleo de la gamificación alcanza emociones que resultan positivas en el discente, ya que se crea un contexto adecuado para desarrollar una experiencia diferente. Su objetivo es lograr un rendimiento mejor.

Mediante el empleo de la gamificación en el aula atrae una enseñanza atípica de la historia, por ejemplo, centrando el punto de mira en fechas, conceptos o nombres de ciertos personajes históricos, siempre contextualizándolo de manera adecuada. Además, cuando se menciona emplear este recurso, también se desarrollan otras técnicas como la asignación de roles o el aprendizaje cooperativo.

La asignatura de CCSS, basándome en mi propia experiencia, suele ser una asignatura prácticamente teórica, para su desarrollo suele seguirse un libro de texto, algo que al alumnado le resulta bastante cansino y aburrido. Durante los periodos de prácticas he podido observar cómo la tutora implementaba en el aula actividades a través de metodologías más activas, lo que resultaba mucho más llamativo para el alumnado. Gracias a esa experiencia me parece relevante mostrar a través de este trabajo que las CCSS, también pueden enseñarse mediante otros métodos que fomenten el interés del alumnado, su motivación y que, por tanto, no bajen sus calificaciones.

2.4. LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

A raíz de la LOMLOE se redactan los Reales Decretos de Ordenación y Enseñanzas Mínimas de los distintos niveles educativos del Sistema Educativo Español, en los que se recoge que las situaciones de aprendizaje como actividades en las que se ven implicados por parte de los discentes el despliegue de actuaciones que se asocian a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen en el desarrollo y adquisición de estas.

Jonnaert et al. (2008) indica que las situaciones de aprendizaje se deben planificar y programar teniendo en cuenta la necesidad de que los discentes alcancen las competencias de cada uno de los ámbitos o materias.

La situación de aprendizaje está determinada como una unidad básica de trabajo, se considera un eje en el diseño y la implementación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, tiene un enfoque de metodología competencial y experiencial. Además, la evaluación se fundamenta en dicho enfoque y se desarrolla como evaluación basada en criterios.

Diseñar situaciones de aprendizaje especifica las actuaciones básicas y aquellos elementos que forman una estrategia que cuenta con unas metas educativas en las que se ven involucradas e impulsadas las acciones comunicativas entre docentes y discentes con disposición que se orienta hacia alcanzar unos fines comunes mediante los que se vea favorecido el proceso de aprendizaje.

Hace ya unas décadas Medina (1989) sugería un cambio de la posición del profesorado respecto al desarrollo/diseño de acciones educativas que están centradas en el docente, en dirección a una acción que se centre en activar las capacidades cognoscitivas y socioafectivas y motive estrategias de solución de problemas para alcanzar las competencias tanto personales como profesionales.

En la etapa de Educación Primaria se hace hincapié en la aplicación de interpretación y producción oral. Sin embargo, después de esta se incorpora el empleo de auténticos recursos para el desarrollo de estas en las situaciones de aprendizaje.

Se considera que cada una de las situaciones de aprendizaje deben contar con unos elementos clave en cada etapa, entre ellos cabe mencionar:

- El alumno debe ser el agente del propio aprendizaje.
- Las situaciones deben estimular al discente, ser significativas e integradores, y deben tener un buen contexto.
- Se deben diseñar teniendo en cuenta los intereses de los discentes, considerando sus necesidades e inquietudes.
- Deben representar un problema o reto que promueva lo adquirido en los diferentes ámbitos.
- Las tareas y actividades se deben realizar en agrupamientos diferentes (en grupo, de forma individual, parejas...)
- Deben fomentar un enfoque reflexivo y crítico.
- Se debe favorecer la aplicación de los principios del DUA (Diseño Universal de Aprendizaje), evitando así barreras o elementos que generen exclusión.

Tras leer diferentes definiciones de situación de aprendizaje, se llega a la conclusión de que estas están centradas en el alumnado. Este debe ser participativo, protagonista, creativo, etc., debe saber trabajar en equipo y de manera individual para poder construir

el conocimiento. Por tanto, el docente pasa a ser un personaje más pasivo en la enseñanza, es decir, se centra más en ser un guía para su alumnado.

2.5. APRENDER EN EL ENTORNO

La metodología de aprendizaje en el entorno más próximo al alumnado es una estrategia empleada desde hace muchos años, casi desde el inicio de la educación. Si echamos la vista atrás hasta los nómadas, se comprueba que la educación de padres a hijos estaba en directo contacto con el entorno más próximo.

Esta metodología fue defendida por numerosos autores como, por ejemplo, Freinet (1946). Este autor hablaba de las clases paseo, destacaba que no eran lo mismo que las excursiones, para el salir al campo, visitar los talleres artesanales, museos, etc... Eran parte de una escuela abierta al medio y activa, donde es recogida todo tipo de información. Para él, el entorno es recurso y objeto didáctico en el aprendizaje cooperativo. Cossío (2007), por su parte, hace referencia a las colonias, que eran salidas del aula, pero no eran lo mismo que las excursiones. Estas colonias consistían en estar fuera de la escuela durante un tiempo más prolongado, estando así el alumnado obligado a convivir y colaborar para desarrollar las actividades encomendadas por el docente.

Según Moreno (2023) si miramos hacia atrás en el tiempo, concretamente hacia uno de los principios pedagógicos destacado por la ILE (Institución Libre de Enseñanza), ya se mencionaba que la educación al aire libre y el método Freinet pretendían un aprendizaje mediante la observación de la vida diaria.

Como afirma Robertson (2017) el tiempo que se pasa al aire libre, beneficia a la salud, tanto física y emocional, como social y cognitiva.

Que el alumno conecte con su entorno más próximo, además de facilitar los conocimientos significativos, también les encauza hacia que el conocimiento se empareje con las emociones y les ayuda a adquirir competencias cívicas. De esta manera los discentes se perciben a sí mismos como sujetos activos en el medio.

Según María Martínez, Tania Riveiro y Andrés Domínguez (2019), se entiende que la educación patrimonial constituye la construcción de identidades, así como la manifestación de emociones, la educación de ciudadanos activos y críticos y un aprendizaje más significativo y eficaz a nivel social.

Así como afirman Calaf y Fontal (2006), esta metodología permite la realización de distintas actividades, tanto dentro como fuera del aula, de esta manera se parte de fuentes primarias para conseguir un conocimiento histórico y social de la vida cotidiana del alumnado y lo que le rodea.

Cuenca (2003) afirma que el concepto de patrimonio, en las últimas décadas, ha pasado a ser una concepción globalizadora, cultural y unitaria en la cual se da una conexión interna entre aquellos elementos por los que está compuesto. De esta manera, en conjunto, tienen significado y dan una explicación coherente a las estructuras sociales.

El uso del patrimonio para el aprendizaje del alumnado hace que este se acerque a la vida cotidiana que le rodea, resultando motivador y preparando a los discentes para la vida en un contexto real.

Un objetivo, que se encuentra entre los primordiales de la educación patrimonial en la escuela, según Santacana y Prats (2015) es fomentar la cohesión de grupo y el orgullo. Domínguez y Cuenca (2005) consideran el patrimonio histórico como un elemento que constituye la identidad, permitiendo que se establezca una conexión ente el pasado y el valor otorgado al presente.

En un análisis del currículo educativo y de los libros de texto, se observa que hay una gran escasez de contenidos interculturales del patrimonio, por lo que es necesario que sean los docentes quienes contribuyan a la formación de una identidad multicultural de los discentes. El patrimonio es una fuente imprescindible para la formación de identidades, tanto colectivas o globales, como individuales. Según Santacana y Prats (2015), el patrimonio aviva el valor emocional, así como sentimientos de pertenecer a un grupo.

La participación del profesorado es muy importante para la formación de generaciones nuevas que se implican en la participación social, el patrimonio que rodea al alumnado tiene un gran potencial para lograr aprendizajes significativos, según Cardona, Feliu y Jiménez (2002).

Tras el análisis de todo lo mencionado anteriormente, se entiende que el aprendizaje en el entorno es ya una técnica muy antigua, pero que ha perdido relevancia durante años, aunque poco a poco se intenta introducir nuevamente en las escuelas para fomentar el trabajo en equipo y el papel activo del alumnado. Por eso este trabajo tratará de como aprender Ciencias Sociales en el entorno más próximo del alumnado.

2.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La inclusión y la diversidad son dos conceptos que se mencionan en abundancias en la actualidad. En los centros educativos se deben tener siempre en cuenta las necesidades y dificultades de cada uno de los alumnos, para así poder desarrollar de manera igualitaria para todas las actividades que se propongan a lo largo del curso.

Es importante definir ciertos conceptos, ya que en ocasiones suelen generar dudas o se suele pensar que significan lo mismo, la igualdad es que todo el alumnado tenga lo mismo, la equidad es proporcionar a cada alumno/a lo que necesite y la inclusión la definiremos como la puesta en marcha de valores que sean inclusivos, que apoyen el sentimiento de pertenencia y que incremente la participación de todas las personas que conforman la comunidad educativa, reduciendo así barreras y promoviendo alianzas para el desarrollo de procesos de continua mejora.

Los docentes, y el resto de los miembros de la comunidad educativa, deben tener siempre presente la atención a la diversidad, así como el respeto hacia los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, empleando prácticas como el trabajo individual o cooperativo. Las

limitaciones y las potencialidades del alumnado, es algo que debe estar presente para el docente a la hora de elegir herramientas y recursos para la elaboración de tareas.

La actual ley educativa LOMLOE (2020) menciona que la Administración debe comprometerse en la ayuda a los centros en casos de atención a la diversidad:

«6. Las Administraciones educativas podrán establecer compromisos con aquellos centros que, en uso de su autonomía y basándose en el análisis de sus evaluaciones internas o externas, adopten decisiones o proyectos que sean valorados por dichas administraciones de especial interés para el contexto socioeconómico del centro, para el desarrollo del currículo o para su organización y para la inclusión y la atención a la diversidad del alumnado. Las Administraciones educativas y los centros harán un seguimiento y valoración de los resultados obtenidos tomando como referencia los objetivos propuestos.» (p. 52)

Además, la misma ley educativa, la LOMLOE (2020), menciona que es muy importante promover la inclusión del alumnado del centro, y para ello se debe tener en cuenta, no solo sus necesidades y dificultades en el contexto del centro, sino también en su contexto fuera del colegio:

«2. Dicho proyecto estará enmarcado en unas líneas estratégicas y tendrá en cuenta las características del entorno social, económico, natural y cultural del alumnado del centro, así como las relaciones con agentes educativos, sociales, económicos y culturales del entorno. El proyecto recogerá, al menos, la forma de atención a la diversidad del alumnado, medidas relativas a la acción tutorial, los planes de convivencia y de lectura y deberá respetar los principios de no discriminación y de inclusión educativa como valores fundamentales, así como los principios y objetivos recogidos en esta Ley y en la Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, Reguladora del Derecho a la Educación, especificando medidas académicas que se adoptarán para favorecer y formar en la igualdad particularmente de mujeres y hombres.» (p.54)

Para la adaptación de las actividades que se llevarán a cabo en la situación de aprendizaje de este trabajo, nos basaremos en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). El DUA es una estrategia didáctica que aplica principios del diseño universal para diseñar el currículo educativo, de esta manera el aprendizaje llega a todo el alumnado de forma equitativa, los distintos materiales didácticos que se emplean sustituyen el uso de materiales rígidos tradicionales, que carecen de creatividad y no son para nada funcionales, empleando el DUA se atiende la diversidad de alumnos/as y las habilidades motrices, afectivas, sensoriales, “IV”, sino que son cuatro palillos (III). En 1983 sufre una reforma que se galardona con el Premio Asturias de Arquitectura un año más tarde, en 1984.

3. DESCUBRIENDO MÁS SOBRE POLA DE SIERO

Para la contextualización de la SA que se desarrollará a continuación, será necesario hablar del lugar donde se van a llevar a cabo las actividades.

Pola de Siero es la capital del concejo de Siero, este concejo se sitúa en el centro de Asturias. En el concejo de Siero ya se encuentran huellas de la cultura castreña, se encuentran algunos castros en el Pico Castiello, La Canterona, etc. Los romanos también dejaron huella en el concejo, como sus vías de comunicación y algún puente como el de Bergueres, el de Colloto o el de Pola de Siero. en 1270 Alfonso X El Sabio concede una Carta Puebla a los hombres del territorio, de hecho, el principal parque de Pola de Siero recibe este nombre. Además de la agricultura y la ganadería, principales fuentes económicas del concejo, una fuente, también económica de Siero fue la minería.

Centrándonos un poco más en la capital, Pola de Siero, nos encontramos con algunos puntos de interés que normalmente se suelen pasar por alto y que la gente del concejo no suele valorar, por lo que en la SA lo que se intentará será que el alumnado aprenda a valorar su entorno y conozcan un poco más sobre su localidad.

A continuación, veremos se mencionarán los puntos que se trabajarán a lo largo de la situación de aprendizaje. Dentro del parque más grande de Pola de Siero, el parque Alfonso X el Sabio, se puede observar el busto de Alfredo García Riestra. En la principal plaza de la villa se halla un monumento a la Principal fiesta de “La Pola”, el monumento al Carmín, situado en la Plaza de les Campes. En otro de los parques de la villa hay 2 estatuas que representan a dos músicos polesos. Otros puntos que quizá pasan más desapercibidos dentro de la villa son el puente romano, la chimenea del Bayu y el Molín de la Estación.

A continuación, se desarrollará un poco de información de cada uno de los puntos que se han destacado anteriormente, dicha información será la que se tenga en cuenta en la SDA, es decir, la que debería manejar el alumnado.

- Monumento al Carmín: se encuentra en la plaza Les Campes. Son 4 figuras que se encuentran como representando la “Danza Prima”, se instala en este lugar porque es donde se inició la fiesta por primera vez en 1965.
- A dos músicos: son dos esculturas con una especie de pentagramas y notas musicales en el suelo que representan a dos músicos de la villa, Ángel Embil Ecenarro y Rafael Moro Collar. Esta representación se encuentra en el conocido como Parque de la Música, se inaugura en el año 2001 y fue realizada por Carmen Castillo Bartolomé.
- Busto de Alfredo García Riestra: este busto es resaltable ya que no se dedica a una persona “importante”, es decir, que no está hecha en honor a un militar, alcalde, presidente, etc., sino que se elaboró en honor a un vecino de la villa que fue quien más animaba las fiestas y realizaba eventos de deporte y, además, con su alegría y cariño se ganó a sus vecinos. Fue por eso que, el entonces alcalde, Juan José Corrales, tomó la decisión de dedicarle dicho busto. Este fue realizado por José

Luis Iglesias Luelmo. Se encuentra en el parque Alfonso X el Sabio, junto al Ayuntamiento.

- **El Molín de la Estación:** se encuentra en la senda fluvial del río Nora, cerca de la estación de tren de Pola de Siero. Fue un molino harinero. Lo que mejor se observa es parte de la presa que reconducía el agua del río Nora hacia el molino.
- **Chimenea de El Bayu:** es lo único que queda de lo que, a principios del S.XX, era una planta eléctrica que funcionaba mediante la combustión de carbón. Esta planta se fundó en 1900 por Fausto Vigil, se conocía como Fábrica de la Luz.
- **El Puente Romanón de Bergueres:** este puente tiene un origen romano-medieval, pero algunos autores mencionan que podría ser del S. XVI. Tiene 3 tajamares y ojos, su petril fue restaurado y se conservan restos de la calzada empedrada, que es posible que la hicieran los romanos.

En Pola de Siero hay dos centros educativos en los que se puede cursar la etapa de Educación Primaria, estos son el CP Hermanos Arregui y el CP Celestino Montoto. Para el desarrollo de la situación de aprendizaje que se plantea en este trabajo, nos centraremos en un aula del CP Hermanos Arregui. Concretamente en un aula del cuarto curso. Esta clase está formada por un total de 20 alumnos/as, entre el alumnado nos encontramos una alumna con diagnóstico TEA, por lo que posteriormente se especificarán las adaptaciones necesarias de las actividades.

Para el desarrollo de la situación de aprendizaje se dividirá al alumnado en 4 grupos de 5 personas, para la elaboración de dichos grupos se tendrá en cuenta aquella/s persona/s con la/s que más segura y cómoda se encuentra la alumna con TEA, de manera que no se sienta incómoda en ningún momento durante el desarrollo de las actividades.

En cuanto a la adaptación de las actividades para la alumna con TEA, las instrucciones de cada actividad estarán apoyadas con pictogramas, se le presentará todo este evento con suficiente antelación y no se le presentará toda la información de golpe, sino que se le informará poco a poco, de esta manera ella podrá asimilar las cosas con tranquilidad sin generarle ninguna molestia o estrés, que puedan perjudicarla.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 “Descubriendo más sobre Pola de Siero”			Temporalización	2 semanas	Sesiones	5
Etapa	Educación Primaria	Curso	4º			
Área		Ciencias Sociales				
Relación interdisciplinar entre áreas		Educación Física, Plástica, CCNN				
Situación de aprendizaje nº 1		Descubriendo más sobre Pola de Siero				

<p>Intención Educativa</p>	<p>Con la SA “Descubriendo más sobre Pola de Siero” se pretende que el alumnado conozca y valore las expresiones culturales, artísticas e históricas que se encuentran en su entorno próximo y, que quizás nunca se habían parado a observar. Todo esto se llevará a cabo a raíz de actividades en las que se emplean metodologías activas como la gamificación y el trabajo cooperativo, de manera que resulte más atractivo para el alumnado.</p> <p>A través de esta SA se pretende que los discentes lleguen a conocer todo aquello que les rodea, que se encuentra en su misma localidad y que nunca antes se habían parado a observar. Demostrarles que el arte y los hechos importantes históricos, no solo se encuentran en el resto del mundo, sino que también en su localidad les rodea una historia, arte y muchas tradiciones. Deben, además, aprender a valorar no solo la historia que les rodea, sino también la naturaleza y deben pensar las consecuencias que los actos humanos tienen sobre el patrimonio, tanto histórico como natural.</p> <p>Con el planteamiento de la situación de aprendizaje se movilizan saberes básicos de los bloques de “sociedad en el tiempo” y “alfabetización cívica”. Con ello se pretende que el alumno, como se menciona anteriormente, valore lo que hay a su alrededor, pero también se busca que comprenda que eso que nos rodea debe cuidarse y mantenerse, por lo que se intenta también promover cambios en la sociedad para dicho objetivo, para ello realizarán exposiciones de lo que aprendan a sus compañeros de otros cursos.</p> <p>El producto final de la situación de aprendizaje “Descubriendo más sobre Pola de Siero”, es que el alumnado de 4º de EP descubra el mundo próximo que les rodea, que aprendan a valorarlo y a cuidarlo. También deberán realizar una presentación en el formato que consideren oportuno para mostrar a sus compañeros ese mundo “nuevo” que han descubierto y concienciarles también sobre el cuidado y la conservación del entorno próximo.</p>
<p>Relación con ODS 2030</p>	<p>ODS 4: Educación de calidad, ya que se adaptarán todas y cada una de las actividades para el alumnado que lo</p>

	<p>necesite, de manera que todos/as puedan desarrollarlas sin complicaciones.</p> <p>ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles, ya que, para el fortalecimiento de la identidad y la cohesión comunitaria, se fomenta la conexión con la historia local.</p> <p>ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas, se contribuye a la comprensión mutua y al respeto cultural, para así fortalecer la coexistencia pacífica.</p>
--	---

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>C.E.1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p>C.E.1.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>C.E.1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p>C.E.2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>C.E.2.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.</p>	<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1</p>

<p>C.E.5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.</p>	<p>C.E.5.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo y no violento.</p> <p>C.E.5.3. Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta.</p>	<p>CCL5, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1</p>
--	---	---

Saberes Básicos

Bloque A. Sociedades y territorios – Sociedades en el tiempo

- Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales) como vía para el análisis de los cambios y permanencias en la localidad a lo largo de la historia. Las huellas de la historia en lugares, edificios, objetos, oficios o tradiciones del Principado de Asturias.

Bloque A. Sociedad y territorios -Alfabetización cívica

- Compromisos y normas para la vida en sociedad.
- Las costumbres tradicionales y manifestaciones étnico-culturales del entorno asturiano. Respeto por la diversidad cultural y la cohesión social. La cultura de la paz y no violencia.
- Seguridad vial. La ciudad como espacio de convivencia. Normas de circulación, señales y marcas viales. Movilidad segura, saludable y sostenible como peatones o como usuarios de los medios de locomoción.

METODOLOGÍA

<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos	<input type="checkbox"/> Aprendizaje – servicio <input type="checkbox"/> Aprendizaje por contrato <input type="checkbox"/> eLearning <input type="checkbox"/> Visual Thinking <input type="checkbox"/> Clase invertida	<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 _____
---	--	--

<input checked="" type="checkbox"/> Estaciones de aprendizaje <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño (Design Thinking)	<input checked="" type="checkbox"/> Gamificación <input type="checkbox"/> Aprendizaje por descubrimiento	
AGRUPAMIENTOS		
<input checked="" type="checkbox"/> Grupos heterogéneos <input type="checkbox"/> Grupos de expertos/as <input type="checkbox"/> Gran grupo o grupo-clase <input type="checkbox"/> Grupos fijos	<input type="checkbox"/> Equipos móviles o flexibles <input type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Trabajo en parejas <input checked="" type="checkbox"/> Grupos interactivos <input type="checkbox"/> Otros.....	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA		
Recursos	Descripción de la actividad, tarea, proceso	
Para el desarrollo de esta actividad será necesario acudir al aula de informática y se proporcionará al alumnado una ficha (ver figura 1) de anotaciones para rellenar con la información obtenida.	Actividad 1: Festividades de Pola de Siero Esta primera actividad será de acercamiento a las costumbres de la localidad, el alumnado en grupos deberá indagar sobre las 3 principales fiestas que se celebran en Pola de Siero. Sobre dichas fiestas se deben anotar las fechas y las tradiciones de las mismas. Además, se deberá realizar un pequeño dibujo representativo de cada una de ellas.	
El alumnado contará con una ficha de trabajo (ver figura 2) para cumplimentarla con los datos y la información obtenidos de las entrevistas.	Actividad 2: Entrevistas El alumnado deberá entrevistar a sus abuelos o a personas cercanas, de su entorno, que sean mayores para que les cuenten como era Pola de Siero en su época y como era su vida por aquel entonces. También preguntarán sobre las festividades trabajadas en la actividad 1, de esta manera podrán contrastar si ha habido algún cambio en el tiempo en las tradiciones.	
En la ficha de trabajo de la salida contarán con un apartado (ver figura 5) específico para esta actividad.	Actividad 3: Cuidando el medio Durante la salida al entorno el alumnado deberá observar el medio y realizar anotaciones sobre el estado de este, tras el regreso al aula deberán reflexionar sobre lo que se podría hacer para mejorar la situación del entorno.	
Para la actividad final se necesitará toda la	Actividad 4: Exposición	

información recogida en las actividades anteriores y un modo de exposición, ya sea una lapbook, cartulina o presentación con Ppt.	Tras la recogida de la información en las diferentes actividades de la situación de aprendizaje, el alumnado deberá hacer una breve exposición de todo lo que han aprendido, esta exposición deberán realizarla para sus compañeros de otras clases.
---	--

EVALUACIÓN

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

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Todos aquellos productos que permiten evidenciar el desarrollo y adquisición de los aprendizajes del criterio de evaluación y de sus competencias vinculadas

VINCULACIÓN CON PLANES PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO

Esta situación de aprendizaje se vincula con los siguientes planes, programas y proyectos:

- Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI)
- Plan Integral de Convivencia (PIC)
- Plan de Atención a la Diversidad.
- Programa de Bienestar.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se entrega al alumnado un plano de Pola de Siero con unos puntos destacables marcados (ver figura 4), acompañados por el docente. Deben pasar por cada uno de los puntos en donde contarán con un código QR, el cuál deberán leer y extraer información sobre lo

que tienen enfrente. Hasta que no consigan la información de uno de los puntos, no pueden pasar al siguiente punto. Para corroborar que no se saltan ninguno de los puntos siempre irán acompañados/as de un/a docente. Esa información les será útil para complementar las fichas técnicas (ver figura 5) que les proporcionó el docente antes de salir del colegio.

4. EVALUACIÓN

4.1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO EN EL ÁREA

4.1.1. Conceptos fundamentales:

En la etapa de Educación Primaria, la evaluación está basada en la comprensión del progreso de cada uno/a de los/as alumnos/as, en relación con los objetivos de aprendizaje. Se pueden destacar algunos conceptos como:

- Los instrumentos de evaluación: aquellas herramientas empleadas que sirven como evidencia en la recopilación de la información acerca del aprendizaje de los discentes. Se pueden ejemplificar con: rúbricas, diario de clase, listas de control, observación sistemática, etc.
- Los referentes de evaluación: se refieren a los criterios de evaluación que indican el nivel de desempeño de los discentes en cierta actividad en un determinado momento del proceso de aprendizaje. Dichos criterios aparecen en el currículo por áreas.
- Los procedimientos de evaluación: aquellas metodologías o fases que deben seguirse para desarrollar la evaluación. Análisis de los resultados, recopilación de datos...
- Inclusión y equidad: para el diseño de la evaluación es fundamental tener en cuenta la diversidad de los/as estudiantes, para así asegurarse de que todo el alumnado es capaz de, con las mismas posibilidades, lograr los objetivos que se plantean.
- Evaluación sumativa: se lleva a cabo al finalizar un periodo de tiempo determinado (año escolar/trimestre). Con la implantación de la nueva Ley Educativa (LOMLOE) esta obtiene importancia, debido a que se debe hacer una evaluación de cada criterio durante el curso y al final de este valorar, mediante las ponderaciones, si el/la alumno/a lo ha adquirido o no.

4.1.2. Porcentajes de calificación de los criterios de evaluación

En el CP Hermanos Arregui, centro donde se desarrolla la situación de aprendizaje, al inicio del curso académico son fijados ciertos porcentajes para cada uno de los criterios de evaluación, estos deben ser empleados por los docentes en el momento de desarrollar sus propias situaciones de aprendizaje o unidades de programación.

En esta situación de aprendizaje, se utilizarán los criterios de segundo ciclo del área de ciencias sociales. Estos se ponderan de la siguiente manera:

1.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. Este criterio se pondera con un 6,66%.

1.2 Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para si disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. Al igual que el criterio anterior, a este le corresponde también un 6,66%.

2.1 Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. Este criterio cuenta con una ponderación del 20%.

5.1 Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo y no violento. Dicho criterio tiene una ponderación del 6,66%.

5.3 Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta. Al igual que al criterio anterior, a este le corresponde una ponderación del 6,66%.

4.1.3. Evaluación del alumnado

Para evaluar el aprendizaje del alumnado en esta situación de aprendizaje se emplearán dos métodos.

En primer lugar, el propio alumnado hará una evaluación del trabajo que ha desarrollado durante las tareas, así como sus emociones y colaboración.

Por otro lado, el docente realizará una evaluación a través de ciertos instrumentos mencionados anteriormente, siguiendo los criterios de evaluación y a través de la observación del alumnado durante el desarrollo de la situación de aprendizaje.

La autoevaluación del alumnado consistirá en completar una diana de evaluación que deberán completar una vez hayan finalizado todas las tareas. También contarán con una lista de control que también complementarán al finalizar las actividades.



Figura 6. Diana de evaluación para el alumnado. (Fuente: elaboración propia)




ITEMS			
Durante el desarrollo de las tareas me he sentido cómodo/a con mi equipo de trabajo			
He estado motivado/a durante el desarrollo de las actividades			
Nos hemos complementado bien dentro del equipo de trabajo			
Las fichas de trabajo son claras y útiles			
El docente realiza una labor de guía y acompañamiento en las tareas			

Tabla 1. Lista de control para el alumnado. (Fuente: elaboración propia)

La evaluación que llevará a cabo del docente sobre el aprendizaje del alumnado lo registrará con rúbricas de evaluación.

INDICADORES DE LOGRO	0	1	2	3
Participa de manera activa dentro del equipo				
Tiene iniciativa y hace propuestas para la resolución de las actividades				
Muestra respeto por las opiniones y las ideas ajenas				

Ayuda a los compañeros/as a lograr los objetivos				
Muestra buena actitud durante el desarrollo de las actividades				
Se interesa por las tareas				
Grados de consecución:				
0 (no se logra) 1 (no se logra casi nada) 2 (se logra) 3 (muy muy logrado)				

Tabla 2. Lista de control para el docente. (Fuente: elaboración propia)

CRITERIO DE EVALUACIÓN	NIVELES DE DESEMPEÑO		
	1	2	3
Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	Identificar las características de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación.	Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación.	Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.
Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	Proteger el patrimonio natural y cultural.	Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común.	Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.
Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos	Identificar problemas ecosociales.	Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible.	Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos

respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.			respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.
Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo y no violento.	Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar.	Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática.	Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo y no violento.
Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta.	Interiorizar normas básicas para la convivencia.	Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción.	Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta.

Tabla 3. Rúbrica de evaluación para el docente. (Fuente: elaboración propia)

4.2. LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Y LA PROPIA FUNCIÓN DOCENTE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE – EVALUACIÓN PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES	SÍ	NO	A MEJORAR
PLANIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN			
Se desarrolla la SA cumpliendo los plazos establecidos y contando con la programación de aula			
ORGANIZACIÓN DE AULA			
Organización de la clase favorece la metodología que se va a emplear			
RECURSOS DE AULA			
Se emplean metodologías activas, recursos y actividades variados			
Tareas bien definidas, identificándose el producto final de las mismas			
RECURSOS DE SALIDA			
Recorrido bien definido, empleando planos y/o mapas			
Tareas correctamente definidas, identificándose su producto final			
Empleo de actividades y recursos variados y, metodologías activas			
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Se tienen en cuenta las necesidades y los ritmos de aprendizaje del alumnado a la hora de elaborar las actividades			
Se siguen las indicaciones del DUA para las adaptaciones			
Se emplea el uso de TIC como recurso			
OTROS			
Los instrumentos para la recogida de información sobre los aprendizajes han sido efectivos			
Se siguen los programas, proyectos y planes			

Tabla 4. Evaluación de la SA y el docente. (Fuente: elaboración propia)

5. CONCLUSIONES

Para finalizar el trabajo se considera necesario indicar las ventajas y los inconvenientes que se pueden desencadenar.

En cuanto a las debilidades que se pueden encontrar en esta situación de aprendizaje se encuentra la opción de que los medios que se emplean durante la salida, es decir, los códigos qr de cada punto de interés, por algún motivo dejen de funcionar, ya que nunca se sabe cuándo las tecnologías pueden fallar. Otra debilidad podría ser que los recursos aportados por el centro, en este caso tablets, no funcionen correctamente o no haya suficientes en el momento de realizar la salida. Por otro lado, podría ocurrir que la temporalización estimada para la realización de la salida no sea la suficiente, ya que si hubiera algún inconveniente de los anteriores se podría perder tiempo.

Respecto a las dificultades que tienen este tipo de situaciones de aprendizaje pueden ser que no haya apoyo por parte de algunos docentes que vean este tipo de actividades como algo excesivo, inútil o innecesario. Por otro lado, las familias también pueden considerar que esta metodología no es la correcta para abordar los conocimientos, ya que puede que para ellos primen más los conocimientos adquiridos en el aula y evaluados a través de un examen. Otro punto, muy importante, es que el alumnado perciba la salida como una competición con sus compañeros y esto les genere estrés, ansiedad..., es decir, sentimientos negativos provocados por querer ganar.

No todo es negativo, y es que estas situaciones también tienen puntos beneficiosos tanto para la comunidad educativa como para el alumnado. Destacando algunas de las fortalezas que se podrían mencionar son: el planteamiento de actividades que resultan motivacionales y atractivas para el alumnado; empleo de metodologías activas que hacen que el alumnado sea participe y activo en la adquisición de los conocimientos; se da un aprendizaje más significativo al estar relacionado con el mundo y la realidad social que les rodea; se desarrolla una actitud crítica en el alumnado y aprenden valores, actitudes de responsabilidad y respeto, etc.

Por último, se deben mencionar las oportunidades o posibilidades de desarrollo que nos proporciona esta salida al entorno próximo como las siguientes: la accesibilidad a una amplitud de información gracias al acceso a internet del centro; Pola de Siero cuenta con historia, tradiciones y puntos destacables e interesantes; se involucra a la familia a la hora de realizar entrevistas para recabar información que en internet no es tan clara; se puede dar un posible cambio de la sociedad y una transformación de generaciones venideras a través de las CCSS; el alumnado puede obtener un sentimiento de autonomía y libertad, así como de interés por aprender más sobre el mundo que le rodea.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asturias.com & Asturias.com. (2023, 25 abril). Pola de Siero: información básica. *Asturias.com - guía turística del Principado*. <https://asturias.com/pola-de-siero-informacion/>
- BARTOLOMÉ COSSÍO, Manuel. El maestro, la escuela y el material de enseñanza y otros escritos. Madrid: Biblioteca Nueva, 2007.
- Blanco, M. M., Rodríguez, T. R., & Almansa, A. D. (2019). El entorno próximo. Educación patrimonial y memoria histórica en la educación primaria. *CLIO. History and History teaching*, (45), 301-318.
- Calaf, R. & Fontal, O. (Coords.) (2006). Miradas al patrimonio. Gijón: Trea.
- Cuenca López, J.M. (2003). Análisis de concepciones sobre la enseñanza del patrimonio en la educación obligatoria. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 2, 37-45.
- Díez, E., & Sánchez, S. (2015). Diseño Universal para el aprendizaje como metodología docente para atender a la diversidad en la universidad. *Aula Abierta*, (43), 87-93.
- D, J. C. (2018, 22 julio). La sonrisa de «Fredí» se apaga en la Pola. *El Comercio: Diario de Asturias*. <https://www.elcomercio.es/asturias/siero-centro/sonrisa-fredi-apaga-20180722023719-ntvo.html>
- Domínguez, C. y Cuenca, J. M. (2005). Patrimonio e identidad para un espacio educativo multicultural. Análisis de concepciones y propuestas didácticas. *Investigación en la Escuela*, 56, 27-42.
- Feo, R. J. (2018). Diseño de situaciones de aprendizaje centradas en el aprendizaje estratégico. *Tendencias Pedagógicas*, 31, 187– 206. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.011>
- Freinet, C. (1946). La escuela moderna francesa.
- García, A. (n.d.). *LAS 15 MEJORES cosas qué ver en Pola de Siero (Actualizado 2024)*. Tripadvisor. Retrieved May 21, 2024, from https://www.tripadvisor.es/Attractions-g1064416-Activities-Pola_de_Siero_Siero_Municipality_Asturias.html
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39. <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Greenfeld, L., & Nisbet, R. A. (1998, 20 julio). *Social science | History, Disciplines, Future Development, & Facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/social-science>
- Hernández Cardona, F. X. (2002). Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Barcelona: Graó.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación., N.º 106. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Recuperado de:

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>

Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.

Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L., y Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts Educació Física y Deportes*, 119, 71-79.

Moreno-Oviedo, J. (2023). El entorno del centro como fuente para construir situaciones de aprendizaje. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 12(2), 53-60.

Peris, F. J. S. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758002.pdf>

Proyecto Nora. (s. f.). Google Books. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=otWMDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA89&dq=el+molin+de+la+estacion+pola+de+siero&ots=0uG16MEtaz&sig=QQMUAqpC8FyuYPZnZqBzG4yA2Q&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20molin%20de%20la%20estacion%20pola%20de%20siero&f=false

Robertson, J. (2017). *Educación fuera del aula. Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre*. SM Ediciones.

Ross, E. W. (2013). Spectacle, critical pedagogy, and critical social studies education. In J. J. Díaz Matarranz, A. Santisteban, & Á. Cascarejo Garcés (Eds.), *Medios de comunicación y pensamiento crítico: nuevas formas de interacción social*, 19–43. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá.

Ruiz, M. A. (2023). Las situaciones de aprendizaje: Concepto, partes y fases para su diseño. *Supervisión 21: revista de educación e inspección*, (68), 5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8922251>

Santacana, J. y Prats, J. (2015). La educación patrimonial y su contribución a la educación ciudadana. En L. Lima y P. Pernas (edit.). *Didáctica de la historia. Problemas y métodos* (pp. 175-202). México: El Dragón Rojo

Soler, L. E. R., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6(2). <https://www.mlsjournals.com/Educational-Research-Journal/article/view/1238/1675>

Tosar, B. (2018). Literacidad crítica y enseñanza de las Ciencias Sociales en primaria: “Profe, las bolsas de plástico no son medusas” *REIDICS 2* (2018), 4-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6382556>

Werbach, K., y Hunter, D. (2014). *Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson Educación.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=704998&utm_source=catalogo.ceu.es&utm_medium=libro&utm_campaign=Dialnet_Widgets

7. ANEXOS

7.1. Anexo 1



ALUMNOS/AS:

FIESTAS DE LA POLA

FIESTA	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
	TRADICIÓN:	
	FECHA:	
	VESTIMENTA TÍPICA:	
FIESTA	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
	TRADICIÓN:	
	FECHA:	
	VESTIMENTA TÍPICA:	
FIESTA	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
	TRADICIÓN:	
	FECHA:	
	VESTIMENTA TÍPICA:	



Figura 1: Ficha de investigación sobre las festividades de Pola de Siero. (Fuente: elaboración propia.)

7.2. Anexo 2

ALUMNOS/AS:

Entrevistando a la familia

¿A quién estás entrevistando? ¿Qué edad tiene?

PREGUNTAS A REALIZAR

¿Siempre has vivido en Siero?

Las tradiciones, ¿han cambiado?

¿A qué te dedicas o dedicabas?

Las fiestas de La Pola, ¿han cambiado?

¿Cambiarías algo de la actual Pola de Siero?

Figura 2: Ficha de anotación para las entrevistas. (Fuente: elaboración propia)

7.3. Anexo 3



Figura 3: Plano para la salida. (Fuente: elaboración propia)

7.4. Anexo 5


C.P. Hermanos Arregui
 ESCUELA

**DESCUBRIENDO MÁS SOBRE
 POLA DE SIERO**



La Plaza les Campes. Fuente: Xurde Morán
<https://xurdemoran.blogspot.com/2019/07/la-plaza-les-campes-en-la-pola-de-siero.html>


Grupo:
 Componentes del grupo:

Monumento:

Información:

- ¿Dónde se encuentra?
- ¿Qué representa?
- ¿Cuándo se realizó la fiesta de "El Carmin" por primera vez?

Representación:




Monumento:

Información:


- ¿Dónde se encuentra?
- ¿Qué representa?
- ¿Cuándo se inauguró?
- ¿Quién lo elaboró?

Representación:



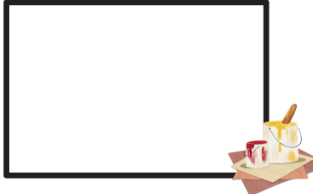
Monumento:



 Información:

- ¿Dónde se localiza?
- ¿A quién está dedicado?
- ¿Quién lo hizo?
- ¿Quién tomó la decisión de dedicarle este busto?

Representación:



Monumento:



 Información:

- ¿Dónde se localiza?
- ¿Qué función tenía?
- ¿Qué es lo que mejor se conserva y cuál era su función?

Representación:



Monumento:



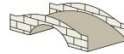
 Información:

- ¿De qué formaba parte? ¿Cómo se conocía?
- ¿En qué año se fundó?
- ¿Quién lo fundó?
- ¿Qué mineral hacía que funcionara?

Representación:



Monumento:



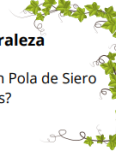
 Información:

- ¿En qué época tiene su origen?
- ¿Quién podría haberlo construido?
- ¿De qué consta?

Representación:



Observamos la naturaleza



- ¿Crees que la naturaleza en Pola de Siero está en buenas condiciones?
- ¿Qué mejorarías?

- ¿Cómo lo mejorarías?



Figura 5: Cuaderno técnico para el alumnado durante la salida. (Fuente: elaboración propia)