

01.

Ampudia: tesoros que se escuchan. Un proyecto de Aprendizaje-Servicio para Educación Infantil

Virginia López-Martín. Universidad de Valladolid

virginia.lopez.martin@estudiantes.uva.es

Presentación y justificación

Presentación

La pérdida progresiva de la tradición oral, las costumbres y las tradiciones autóctonas, como consecuencia de los graves problemas a los que se enfrenta la “España Vacía”, son el motor que impulsa la propuesta que aquí se desarrolla. Utilizando el Aprendizaje-Servicio (ApS) como estrategia metodológica, este diseño busca ayudar a superar las etiquetas que contraponen lo rural a lo urbano y revalorizar el patrimonio inmaterial del medio rural promoviendo, desde edades tempranas, actitudes socialmente comprometidas en el alumnado. Contextualizado en la localidad palentina de Ampudia, el proyecto se articula en torno a los tres bloques fundamentales que según Batlle (2015) han de constituir un ApS: preparación, realización y evaluación.

Tabla 1. *Presentación de la propuesta*

Título	<i>Ampudia: tesoros que se escuchan</i>
Reto	Convertirnos en guardianes del tiempo para poner a salvo los tesoros que los más mayores del pueblo conservan en su memoria.

Producto final	Elaboración de un vídeo-documental recopilatorio de diferentes muestras de tradición oral (canciones, cuentos, refranes, adivinanzas, etc.). También se incluirán fragmentos de las distintas actividades realizadas a lo largo del proyecto, así como testimonios de los diferentes agentes implicados (niños, personas mayores, profesores). El documental se organizará en tres partes: lo que hemos aprendido, junto a quién hemos trabajado y nuestro balance del proyecto. La difusión de este producto se llevará a cabo con la ayuda del Ayuntamiento y estará abierta a todos los habitantes del pueblo.	
Nivel educativo	Tercer curso de Educación Infantil.	Número de sesiones 10 sesiones.

Justificación

Partir del contexto y las representaciones sociales de los niños en la enseñanza de las Ciencias Sociales implica considerar al alumnado como agente activo en la construcción de su conocimiento, otorgándole la oportunidad de transformar su realidad (García-Monteagudo, 2021). Ya desde la Etapa de Infantil es posible plantear una enseñanza que conecte con las problemáticas del entorno (López-Torres et al., 2022), que ofrezca al alumnado la oportunidad de preguntarse y buscar respuestas sobre lo que ocurre a su alrededor (Cuenca, 2008), desarrollando así habilidades cognitivas superiores y una conciencia crítica sobre cuestiones sociales (Hahn, 1996). Se trata de conectar al alumnado con su realidad más inmediata, haciéndole partícipe de las problemáticas que afectan a su comunidad.

Trabajar a partir de problemas socialmente relevantes, cercanos y significativos para los niños, va a favorecer, tal y como indica Santisteban (2019), que “se sientan protagonistas de la sociedad, de la geografía y de los problemas espaciales o ambientales, de la historia y de la relación entre su pasado y su presente” (p. 63). Entre los muchos temas controvertidos que se pueden abordar en el aula de infantil, el medio rural se presenta como un recurso pedagógico de gran valor. Las problemáticas propias del medio rural constituyen una realidad que afecta al conjunto de la ciudadanía. Los efectos de la despoblación, tanto económicos como sociales, la involución ecológica o la pérdida patrimonial son algunos de los desafíos a los que se enfrenta este entorno. Su estudio resulta cada vez más complejo debido a las diferentes variables que intervienen y a las transformaciones de las últimas décadas (Armas et al., 2018).

El tratamiento de estos problemas en el aula va a promover una visión más empática de esta realidad ya que es necesario superar la representación dicotómica que determina lo rural como contrapuesto a lo urbano. Romper con los estereotipos que lo definen como equivalente de “lo tradicional” o “atrasado” y que perpetúan una percepción idealizada de la vida en el campo y de su población (D’Angelo y Lossio, 2011). Para ello hay que adoptar un enfoque crítico y socialmente comprometido que permita la comprensión de la interacción de las actividades humanas y el espacio a lo largo del tiempo. Superar las visiones enciclopédicas de la geografía y partir de una perspectiva integrada para la enseñanza de este entorno (Calle-Carracedo, 2019) va a permitir realizar nuevas lecturas de los paisajes rurales a partir de la importancia de los actores sociales como componentes sustanciales en la construcción de un territorio (Bastiaensen et al., 2015; López y Peral, 2017). Reconocer los elementos icónicos que construyen nuestras propias visiones del entorno y revisar sus fundamentos puede ayudar a construir percepciones de la realidad más ajustadas y comprometidas.

El Aprendizaje-Servicio, como estrategia metodológica, toma la realidad del contexto inmediato del alumnado como referencia, llevando al aula cuestiones relevantes que generan preocupación social y haciendo que el alumnado participe en la búsqueda de soluciones (López-Torres et al., 2025). Nos dice Mayor (2019) que lo que diferencia al Aprendizaje-Servicio de otras metodologías es la integración de los aprendizajes con las acciones que conforman el servicio comunitario, el enfoque educativo dirigido a la mejora de situaciones sociales reales, y la activa participación de los estudiantes en todas las etapas de la acción. Se busca por tanto generar conocimiento al mismo tiempo que se presta un servicio a la comunidad o, en palabras de Roser Batlle (2020), “completar la acción solidaria con el vínculo curricular” (p. 15). Utilizar el Aprendizaje-Servicio para abordar las problemáticas del medio rural supone, en consecuencia, acercar a los escolares a la realidad de este entorno promoviendo acciones que ayuden a mejorarlo, favoreciendo la reflexión como ciudadanos y dando la oportunidad a los niños de comprender y dialogar con la complejidad de la realidad del contexto en el que viven (Martínez-Bonafé y Rogero-Anaya, 2021). Fundamentado en esta estrategia educativa y sus fases nace el proyecto “Ampudia: tesoros que se escucha” que a continuación se presenta.

Contexto

“Ampudia: tesoros que se escuchan” es una propuesta dirigida al tercer curso de Educación Infantil del CEIP La Cañada de Ampudia (Palencia). Debido al bajo número de matrículas, en la etapa de Infantil el alumnado del centro trabaja habitualmente en una única aula multinivel, atendida por una maestra, con escolares con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años. Es por ello por lo que contamos con que en el proyecto participen niños y niñas de diferentes edades. El colegio es de titularidad pública y forma parte de la red de Escuelas por la Sostenibilidad de Palencia, así como del proyecto Tincultura desde el curso 2013-2014, fusionando el conocimiento sobre la naturaleza con el uso de las nuevas tecnologías. Es una escuela comprometida con el desarrollo sostenible que busca transmitir esta filosofía a estudiantes y familias, que participan activamente en las diversas actividades que se organizan desde el centro.



Figura 1. Imágenes de Ampudia.

Fuente (de izquierda a derecha): imagen 1 de Luis Rogelio HM (Licencia Creative Commons), imagen 2 de Javier Díaz Barrera (Licencia Creative Commons).

Ampudia, ubicado al sur de la provincia de Palencia, se extiende a lo largo de una superficie de 133,17 km² y se encuentra a una distancia de 26 km de la capital palentina. Cuenta con una población de 589 habitantes según datos del Instituto Nacional de Estadística (2024), mostrando una tendencia regresiva en las últimas décadas. Además del núcleo urbano de Ampudia, el municipio incluye la localidad de Valoria del Alcor y varios caseríos con población limitada.

Desarrollo

Organización general y dinámica de trabajo

Como proyecto de Aprendizaje-Servicio el proyecto se articula a partir de la detección de una necesidad social: la pérdida del patrimonio inmaterial como consecuencia del grave problema de despoblación que afecta a los municipios rurales de toda España y especialmente a los de Castilla y León. La tradición oral, las costumbres y las tradiciones autóctonas que han dado forma a la identidad de nuestras comunidades se desvanecen con el tiempo, llevándose consigo no solo relatos, sino también la riqueza cultural que ha definido generaciones. Este proyecto busca abordar esta necesidad mediante la creación de un espacio intergeneracional donde los niños y niñas de Educación Infantil y las personas mayores se unan para explorar, preservar y compartir este invaluable patrimonio.

Las alianzas necesarias para poder crear una red de apoyo y garantizar la viabilidad del trabajo se realizarán con las familias, la Asociación de Jubilados de Ampudia, el Ayuntamiento de Ampudia y la Fundación Fontaneda (propietaria del castillo de Ampudia). A lo largo del proyecto se trabajarán distintos contenidos propios de las Ciencias Sociales como son el tiempo histórico, el espacio geográfico y las interacciones del grupo social con el entorno. Esto se llevará a cabo de forma globalizada, a partir de cuatro centros de interés: oficios, medios de comunicación y tecnología, tradiciones y patrimonio.

El hilo conductor del proyecto serán las distintas misiones que los niños deberán llevar a cabo hasta lograr su cometido de preservar la memoria de los más mayores. Todo se inicia con una misteriosa carta escondida dentro de un viejo baúl que aparece repentinamente en clase. A partir de aquí se desarrollan los diez ejes de trabajo por medio de los cuales se irán abordando los contenidos y el servicio. Cada eje plantea una o varias actividades a desarrollar con los alumnos y una temporalización aproximada que cada docente programará y adaptará en función de las necesidades de su aula.

Desarrollo de los ejes de trabajo

Eje 1. Guardianes del pasado

Tabla 2. Descripción del Eje 1

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none">• Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres valorando la diversidad.• Textos orales formales e informales.• El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario (meses del año, año...). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: ayer-hoy-mañana.• Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
-----------------------------	--

Actividades	<ol style="list-style-type: none">1. Un baúl misterioso.2. Somos guardianes del pasado.3. Primera misión para casa.
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none">• Carta para los Guardianes.• Carta para las familias.• Carné de guardián.• Baúl de madera con objetos antiguos: fotografías en blanco y negro, juguetes de latón, muñecas de trapo, menaje de cocina, radio, cartas, etc.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none">• Actividad 1: 20 minutos.• Actividad 2: 20 minutos.

Objetivo de la sesión: fomentar la conciencia histórica y cultural al explorar objetos del pasado y conectarlos con las tradiciones de Ampudia.

Actividad 1: Un baúl misterioso

Al llegar por la mañana los niños se encuentran con un inesperado baúl de madera en clase (Figura 2). Reunidos en torno al baúl se genera una conversación sobre éste y su contenido para ayudar a desarrollar habilidades de observación y reflexión, utilizando preguntas tipo:

- ¿Sabéis lo que es esto y para qué sirve?
- ¿En vuestras casas hay baúles?
- ¿Creéis que el baúl que tenemos aquí es un tipo de mueble que la gente todavía usa hoy en día, o pensáis que pertenece más al pasado? ¿Por qué creéis eso?
- ¿Qué pensáis que la gente solía guardar en los baúles? ¿Pueden servir para otras cosas?
- ¿Qué puede haber dentro de este misterioso baúl que ha aparecido en nuestra clase?
- Y si el baúl guarda cosas del pasado que la gente solía usar hace mucho tiempo, ¿qué objetos podrían ser?



Figura 2. Baúl con objetos antiguos.

Fuente: elaboración propia con IA.

Tras la conversación se abre el baúl y se invita a los niños a explorar los objetos que se encuentran allí: fotografías antiguas en blanco y negro, cartas, juguetes de latón, menaje de cocina, muñecas de trapo, una radio, herramientas... Pueden tocar, observar y hacer preguntas sobre estos objetos. Podemos contarles anécdotas o historias relacionadas con algunos de ellos, así como aclarar cualquier duda que surja.

Actividad 2: Somos guardianes del pasado

En la tapa del baúl hay una carta escondida en la que el dueño de todos aquellos objetos pide a los niños que se conviertan en los Guardianes del Pasado de Ampudia (Anexo 2). Tendrán que investigar cómo se vivía antiguamente en el pueblo y buscar la manera de que no se olviden las costumbres, formas de vida y tradiciones de los más mayores. La carta viene acompañada con unos carnés de Guardianes (Figura 3), en los que los niños irán registrando las misiones que vayan completando.



Figura 3. Carnés de Guardianes del Pasado.

Fuente: elaboración propia.

En este momento se establece con los niños qué queremos aprender y a quién vamos a pedir ayuda para lograr completar la misión. Iremos guiándoles en el proceso respetando sus ideas y buscando adaptarlas a la programación. Para ello se divide la clase en grupos de trabajo y se entrega a cada grupo distintas imágenes relacionadas con los centros de interés establecidos (Figura 4): oficios, medios de comunicación y tecnología, tradiciones locales y patrimonio.



Figura 4. Tarjetas de centros de interés.

Fuente: Imágenes 1, 2 y 3, de izquierda a derecha, generadas con IA (elaboración propia). Imagen 4 de Zarateman (dominio público).

A partir de cada imagen niños y niñas hablan sobre lo que les gustaría aprender de ese tema en concreto relacionándolo con el pasado de pueblo y también con el presente. Se ponen en común las respuestas de todos los grupos y se registran las ideas principales por escrito con el fin de retomar estas respuestas al finalizar el proyecto y poder comparar lo que queríamos aprender con lo que hemos aprendido fomentando un proceso continuo de reflexión. Este registro también va a ayudar a realizar un seguimiento del progreso del aprendizaje de los niños y a adaptar la enseñanza en función de las necesidades e intereses que surjan.

Actividad 3: Primera misión para casa

Investigar preguntando a abuelos, abuelas o personas mayores del pueblo si cuando ellos eran pequeños tenían móviles y ordenadores en sus casas.

Rincón de clase

Crear en clase un espacio propio para el proyecto favorece el aprendizaje al conectar los nuevos contenidos con las experiencias previas, al tiempo que estimula la curiosidad, la exploración y la participación. La interacción con los distintos materiales va a promover el aprendizaje autónomo. El rincón irá creciendo poco a poco y servirá como espacio visual para mostrar los distintos trabajos realizados por los niños, así como todos aquellos objetos que vayan aportando los diferentes colaboradores, dando visibilidad al proceso y progreso del trabajo realizado.

Eje 2. ¿Cómo llamaban por teléfono?

Tabla 3. Descripción Eje 2

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none"> • Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad. • Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas. • Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Veo, pienso, me pregunto: ¿cómo ha cambiado? 2. Antes y ahora: semejanzas y diferencias 3. Primera misión para casa
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha Diagrama de Venn • Objetos antiguos: fotografías en blanco y negro, juguetes de latón, radio, cartas, etc. • Objetos modernos: fotografías digitales, juguetes sonoros, iPad, móvil, aplicaciones, cascos inalámbricos, etc.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: 30 minutos • Actividad 2: 30 minutos

Objetivo de la sesión: aplicar la capacidad de comparar y contrastar objetos y prácticas del pasado con elementos modernos, fomentando la comprensión del cambio a lo largo del tiempo y promoviendo la reflexión sobre la influencia de la tecnología en la sociedad.

Actividad 1: Veo, pienso, me pregunto: ¿cómo ha cambiado?

Se comentan de manera grupal los resultados de la primera misión. A continuación, se trabaja la rutina de pensamiento “veo, pienso, me pregunto” a partir de la observación. Mediante esta técnica se busca que los niños perciban la evolución en el tiempo de objetos cotidianos, cómo eran antes y cómo son ahora. La actividad se realiza en gran grupo con tres partes diferenciadas (Tabla 4) utilizando dos objetos reales que los alumnos puedan manipular. Algunos ejemplos de objetos para trabajar podrían ser:

- Fotografías en blanco y negro vs. fotografías digitales mostradas en una tablet
- Juguete de latón vs. juguete con sonido y luces
- Cartas antiguas vs. aplicaciones de móvil como WhatsApp
- Radio antigua vs. cascos inalámbricos

Se escoge un par de objetos, en este caso cartas postales frente a aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp, y se desarrolla la actividad siguiendo la estructura propia de la rutina de pensamiento “veo, pienso, me pregunto”.

Tabla 4. Descripción rutina “Veo, pienso, me pregunto”

RUTINA	OBJETIVOS	PREGUNTAS
Veo	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de atención y percepción visual. • Fomentar la observación y descripción detallada de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué forma tiene la carta? ¿Y el móvil? • ¿Qué colores tiene cada uno? • ¿De qué creéis que están hechos? ¿Son duros o blanditos? ¿Son suaves o ásperos? • ¿Tienen dibujos o letras? • ¿Huelen a algo? (especialmente la carta, que puede tener olor a papel viejo o tinta)
Pienso	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciar la reflexión sobre cómo han evolucionado con el tiempo los objetos. • Relacionar los cambios con su propia experiencia cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué sirve cada uno de estos objetos? • ¿Cómo se envía una carta? ¿Cómo se manda un mensaje en el móvil? • ¿Cuál tarda más en llegar, la carta o el mensaje? • ¿Quién creéis que usaba más cartas antes? ¿Y ahora quién usa más el móvil? • ¿Qué diferencia hay entre esperar una carta y recibir un mensaje en el móvil? • ¿Antes se podían enviar mensajes en segundos como ahora?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién traía las cartas antes? ¿Y los mensajes de móvil quién los trae?
Me pregunto	<ul style="list-style-type: none"> • Despertar la curiosidad y el pensamiento especulativo. • Invitar a los niños a imaginar escenarios del pasado y del futuro.
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se comunicaban las personas hace mucho tiempo? • ¿Cómo sabían las personas de antes que su carta había llegado? • ¿Qué pasaría si un día no tuviéramos teléfonos? • ¿Cómo se enviarán mensajes en el futuro? • ¿Las cartas desaparecerán algún día o seguirán existiendo? • ¿Se pueden escribir cartas a alguien que vive muy lejos? ¿Cómo se mandan?

Actividad 2: Antes y ahora: semejanzas y diferencias

Se divide la clase en grupos de trabajo para observar semejanzas y diferencias entre objetos antiguos y modernos utilizando un diagrama de Venn. Se asignan dos objetos relacionados o bien con la comunicación (teléfono fijo/móvil, transistor de radio/cascos inalámbricos, periódico de papel/periódico digital, carta/correo electrónico) o con el entretenimiento (juguetes antiguos/juguetes modernos, juegos de mesa/videoconsolas, libro impreso/libro digital) a cada grupo y una ficha con el diagrama para cada par de objetos a relacionar (Figura 3). Se deja tiempo a los niños para que manipulen y observen los objetos a comparar, ayudándoles si es necesario a establecer qué tienen en común y en qué se diferencian. En el centro del diagrama de Venn deben señalar lo que tienen en común los objetos de antes y de ahora (función, apariencia, emociones, etc.) mientras que en las zonas que no interseccionan hay que destacar en qué se diferencian los (materiales, colores, usos, tamaños, etc.).



Figura 5: Ejemplo de diagrama de Venn para comparar juguetes.

Fuente: elaboración propia.

Una vez que los grupos han completado su diagrama les invitamos a que compartan sus conclusiones con el resto de la clase. Se trata de estimular la reflexión sobre cómo han

cambiado las formas de comunicación y entretenimiento con el tiempo, y cómo estas transformaciones afectan a la vida diaria. También se trabaja el desarrollo de una sensibilidad hacia la tecnología al explorar cómo la ausencia de dispositivos modernos afectaba la vida cotidiana en el pasado y reflexionar sobre la dependencia actual de la tecnología. Se pueden utilizar preguntas del tipo:

- ¿Cómo se comunicaban las personas en el pasado si no existían los móviles?
- ¿Qué juguete os gusta más y por qué?
- ¿Qué es más rápido recibir una carta o un correo electrónico?
- Si tuvieras que elegir entre escuchar música en una radio antigua o con cascos inalámbricos, ¿cuál preferirías y por qué?
- ¿Qué cosas os sorprenden más sobre la vida sin móviles?
- ¿Pensáis que podríamos vivir sin ordenadores hoy en día?

Actividad 3: Segunda misión para casa

Investigar sobre los refranes ¿qué son y para qué se utilizan? Llevar a clase un refrán contado por una persona mayor del pueblo o por un familiar. Para promover distintas formas de expresión del conocimiento el formato de entrega podrá ser por escrito, vídeo, audio o recitado de memoria por los niños, escogiendo cada familia el que mejor se adapte a sus necesidades.

Eje 3. Refranero popular

Tabla 5. Descripción Eje 3

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none"> • Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos. • Textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, recitado y dramatización. Sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.
Actividades	1. No por mucho madrugar...
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Refranes. • Cartulinas de colores tamaño A4. • Lapiceros, pinturas, rotuladores, pegatinas...
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: 40 minutos.

Objetivo de la sesión: identificar y reproducir elementos de la cultura local mediante la recopilación, análisis y representación artística de refranes aportados por los alumnos, promoviendo la expresión personal y la creación del rincón del proyecto en el aula.

Actividad 1: No por mucho madrugar...

Los niños recitan y explican a sus compañeros el significado de los refranes traídos de casa. Después cada niño en una cartulina tamaño A4 escribe su refrán (con o sin ayuda dependiendo del nivel de adquisición de la escritura). Una vez escritos los refranes podrán decorar sus trabajos y colocarlos en el rincón del proyecto.



Figura 6. Ejemplo de refrán decorado.

Fuente: elaboración propia.

Eje 4. ¿Qué camino seguimos?

Tabla 6. Descripción Eje 4

Contenidos abordados	Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Derecha-izquierda, sobre-bajo, a un lado-al otro, juntos-separados, entre, alrededor de.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ampudia desde el aire. 2. Bajando a la tierra. 3. Traza la ruta. 4. Reflexionamos juntos.
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen satélite de Ampudia. • Plano de Ampudia.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: 40 minutos. • Actividad 2: 20 minutos. • Actividad 3: 40 minutos. • Actividad 4: 15 minutos.

Objetivo de la sesión: desarrollar habilidades de planificación y orientación espacial utilizando Google Earth y planos impresos del pueblo de Ampudia.

Actividad 1: Ampudia desde el aire

Se explica a los niños que en unos días van a realizar una visita a un agricultor jubilado del pueblo que les va a contar cómo era el trabajo en el campo hace unos años, cuando él era joven. Antes de ir es muy importante saber cómo hay que llegar hasta el lugar de encuentro y preparar un mapa con la ruta que habrá que seguir. Comenzaremos explorando sus conocimientos previos sobre los elementos que definen el espacio urbano del municipio y su representación, con el fin de que puedan llegar a comprender lo que se observa desde una vista aérea. A continuación, les presentamos la proyección digital de la vista de satélite de Ampudia generada en Google Earth en la PDI (Figura 7). En la proyección podrán ver la ubicación del punto de encuentro con el agricultor local, la localización del colegio y algunos lugares significativos del pueblo como el castillo, la colegiata de San Miguel de Arcángel o los soportales. Se les enseñan algunas de las posibilidades que ofrece la herramienta (alejarse o acercarse, Street View, mapa 3D, etc.) y se les deja que manejen la aplicación por turnos y de forma individual.

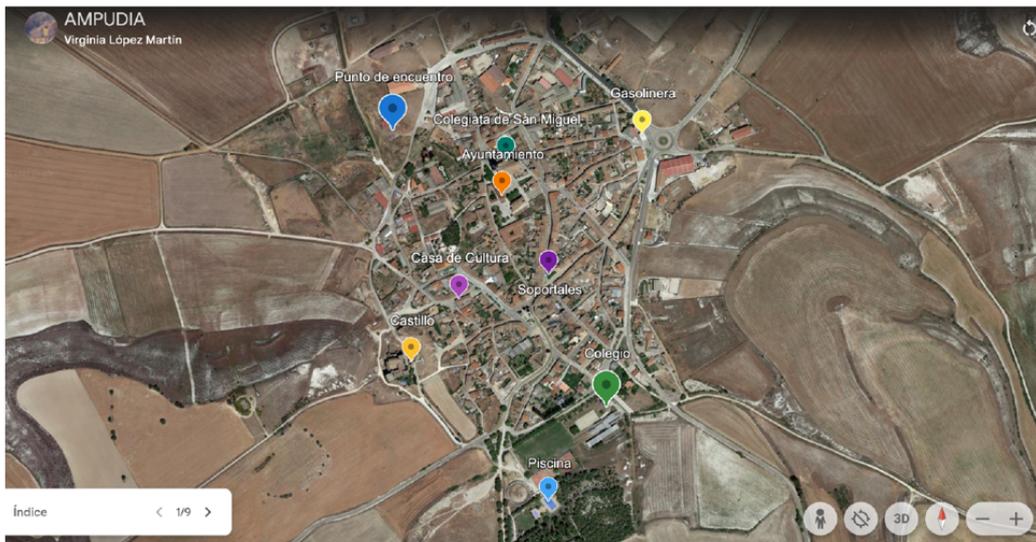


Figura 7. Imagen satélite de Ampudia.

Fuente: Google Earth.

Actividad 2: Bajando a la tierra

En gran grupo se realizan una serie de preguntas y desafíos relacionados con el camino a seguir para la visita al agricultor. Por medio de estas cuestiones se abordan aspectos como el tiempo, la distancia, la observación del entorno y el paisaje o la organización social e interacción con la comunidad. Por ejemplo:

- Tiempo y Distancia:
 - ¿Cuánto tiempo pensáis que vamos a tardar en recorrer el trayecto entre el colegio y el punto de encuentro?
 - ¿Por cuántas calles pasaremos?

- ¿Cuál creéis que es el camino más corto? ¿y el más largo?
- ¿Cómo podemos saber si vamos en la dirección correcta?
- Exploración del Entorno:
 - ¿Qué lugares conocemos en el camino hacia el agricultor?
 - ¿Encontramos parques en el trayecto?
 - ¿Tenemos que pasar por el castillo para llegar a nuestro destino?
- Observación del Paisaje:
 - Cuando vayamos por las calles, ¿qué cosas nos vamos a encontrar? ¿veremos más casas o más árboles? ¿tendremos que cruzar carreteras?
 - ¿Creéis que el paisaje va a cambiar a medida que lleguemos a nuestro destino?
 - ¿Habrá señales de tráfico y pasos de peatones? ¿para qué sirven?
- Organización social e interacción con la comunidad:
 - ¿Qué tiendas, casas o negocios locales vamos a encontrar en el camino? ¿qué tipo de cosas podemos encontrar en ellos?
 - ¿Pasaremos por el ayuntamiento? ¿qué es este edificio? ¿quién está allí y qué hace?
 - ¿Con qué personas nos podemos encontrar por el camino? ¿son mayores o jóvenes? ¿qué crees que estarán haciendo?

Actividad 3: Traza la ruta

Se reparte a cada niño y niña un plano impreso de Ampudia (Figura 8) creado ad hoc para esta actividad. Se les pregunta qué es, qué relación encuentran entre lo que ven en esa imagen y lo que han visto antes con Google Earth, introduciendo así algunas de las características de los mapas. A continuación, se pide a los niños que localicen y marquen con pegatinas en el plano la ubicación del colegio, del punto de encuentro con el agricultor local y de algunos de los lugares relevantes que previamente se han explorado a través de la vista área. Usando marcadores de colores tendrán que trazar en el plano una posible ruta para llegar el día de la excursión desde el colegio hasta el lugar de la visita con el agricultor.



Figura 8. Planos impresos de Ampudia.

Fuente: elaboración propia.

Actividad 4: Reflexionamos juntos

En gran grupo se presentan y comentan las diferentes rutas trazadas, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas y reflexionando sobre la importancia de planificar con antelación las visitas o viajes. Se escoge la ruta que se seguirá el día de la excursión.

Eje 5. El trabajo en el campo

Tabla 7. Descripción Eje 5

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none">• Otros grupos sociales de pertenencia: la localidad. Características, elementos y funciones.• Actividades en el entorno.
Actividades	<ol style="list-style-type: none">1. De camino.2. Visitando al agricultor.3. Tercera misión para casa.
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none">• Plano impreso adaptado de Ampudia con la ruta a realizar.• Guion entrevista oficios.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none">• Actividad 1: 20 minutos.• Actividad 2: 90 minutos.

Objetivo de la sesión: reconocer el pasado agrícola de Ampudia a través de una visita a un agricultor local. Identificar herramientas tradicionales de trabajo, comprender la importancia de las estaciones en las labores agrícolas y reconocer distintas formas de tradiciones orales, como las canciones de trabajo.

Actividad 1: De camino

Realizamos el recorrido hasta el lugar de encuentro con el agricultor utilizando la ruta fijada en la actividad anterior. A lo largo de la ruta se buscará que los niños identifiquen en el entorno aquellos lugares o elementos trabajados en la sesión anterior. Se realizará alguna parada en los lugares destacados de la ruta, para facilitar su reconocimiento sobre el plano, en el que los niños habrán de pegar un gomet que se les proporcionará.

Actividad 2: Visitando al agricultor

La visita estará planificada para que los niños puedan conocer cómo ha evolucionado el trabajo en el campo por medio de las explicaciones y demostraciones de un agricultor local. Para ello se les pueden mostrar a los niños diferentes herramientas de trabajo tanto actuales como antiguas, explicar el uso de los animales en el pasado para ayudar en las labores del campo, mostrar el proceso de siembra y cosecha en la actualidad, incidir en la importancia de las estaciones, etc. La visita incluirá también una demostración de canciones tradicionales del trabajo en el campo, vinculadas con las labores agrícolas.

La maestra realizará fotografías y vídeos de los diferentes momentos de la visita que mostrará en la siguiente clase para recordar lo aprendido, trabajando con ello la secuenciación. Estos materiales audiovisuales se utilizarán también en el vídeo-documental.

Actividad 3: Tercera misión para casa

Recopilar información sobre los trabajos a los que se dedicaban las personas mayores del pueblo, tanto hombres como mujeres. Los niños deberán averiguar qué trabajos se realizaban y en qué consistían. Con la colaboración de las familias cada alumno grabará un pequeño vídeo en el que entreviste a una persona mayor de Ampudia o su entorno, y para ello se les facilitará un guion que les ayude en la tarea (Anexo 3).

Eje 6. Porque a los oficios vamos a jugar

Tabla 8. Descripción Eje 6

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none"> • Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas. • Textos orales formales e informales. • Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puesta en común. 2. De mayor quiero ser... 3. Mimos trabajadores. 4. Cuarta misión para casa.
Materiales y recursos didácticos	Imágenes de diferentes oficios.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: 15 minutos. • Actividad 2: 20 minutos. • Actividad 3: 20 minutos.

Objetivo de la sesión: establecer semejanzas y diferencias entre los oficios antiguos y actuales, utilizando las representaciones sociales de los niños y los roles laborales de sus familias. Estimular la reflexión, expresión y análisis de las aspiraciones laborales del alumnado, así como fomentar la expresión corporal y la capacidad de observación e identificación.

Actividad 1: Puesta en común

Puesta en común de la misión de los oficios. Por turnos cada niño contará a quien ha entrevistado y en qué trabajaba esa persona. Además, tendrá que decir en qué trabajan sus

padres o tutores y si es un trabajo parecido o diferente al que realizaba la persona a la que entrevistó.

Actividad 2: De mayor quiero ser...

Se divide la pizarra en dos partes. En una mitad se escribe en lo que les gustaría trabajar a las niñas cuando sean mayores y en la otra mitad las respuestas de los niños. Una vez que todos hayan contestado se leen en alto las respuestas de un grupo primero y luego las del otro. Debatimos y reflexionamos sobre las similitudes y diferencias encontradas, tratando de poner en valor la defensa de la igualdad de oportunidades para elegir lo que cada uno queremos ser, con independencia del género.

Actividad 3: Mimos trabajadores

Se forman dos grupos para jugar a mímica. Se entrega a cada grupo tres tarjetas en las que aparecen representados distintos trabajos. Por turnos deberán representar mímicamente el oficio que les haya tocado y el otro equipo adivinarlo.

Actividad 4: Cuarta misión para casa

Ya sabemos que cuando los mayores del pueblo eran niños no existían los móviles ni las videoconsolas. Debemos averiguar cómo se divertían y a qué les gustaba jugar cuando eran pequeños.

Eje 7. Los juegos de antaño

Tabla 9. Descripción Eje 7

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none"> • Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno. • Textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, recitado y dramatización. Sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preparamos la visita. 2. Los juegos de los mayores. 3. Reporteros dicharacheros. 4. Quinta misión para casa.
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Bolos, tanga... • Cámara de vídeo. • Micrófono.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: 30 minutos. • Actividad 2: 50 minutos. • Actividad 3: 40 minutos.

Objetivo de la sesión: aprender sobre juegos tradicionales a través de la interacción con personas mayores de la comunidad. Fomentar el respeto intergeneracional, preservar y valorar las tradiciones locales, y fortalecer los lazos comunitarios.

Actividad 1: Preparamos la visita

Puesta en común de las respuestas de la cuarta misión para casa sobre los juegos a los que jugaban los mayores, los juguetes que tenían, los objetos que utilizaban para jugar, si jugaban en la calle o en casa... Se establecen conexiones con el presente por medio de preguntas como:

- ¿Cuáles son vuestros juegos favoritos?
- ¿Os gusta más jugar dentro de la casa o al aire libre?
- ¿Preferís jugar solos o con vuestros amigos?
- ¿Qué tipo de juguetes os gustan más: muñecos, construcciones, manualidades...?
- ¿Os gusta más inventar historias con vuestros juguetes o seguir las que ya conocéis?
- ¿Tenéis algún juego especial al que os guste jugar con vuestros familiares en casa?

A continuación, se explica a los niños que van a visitarles un grupo de personas mayores del pueblo para enseñarles a jugar a los juegos que ellos practicaban de pequeños. Además, después de jugar los niños entrevistarán a estas personas para el vídeo-documental, pero para ser unos buenos reporteros hay que preparar las preguntas que les van a hacer. En grupo los niños van diciendo posibles preguntas que les gustaría realizar sobre la vida en Ampudia en el pasado. Se pueden organizar las preguntas en torno a categorías como: juegos, transportes, colegio, oficios... Se recogen por escrito las preguntas (Figura 9) y se asigna a cada alumno una o varias preguntas de forma que todos participen.

HOJA DE REGISTRO DE PREGUNTAS	
JUEGOS	TRANSPORTES
OFICIOS	EDUCACIÓN

Figura 9. Hoja de registro de las preguntas para las entrevistas.

Fuente: elaboración propia.

Actividad 2: Los juegos de los mayores

Visita de voluntarios para realizar una muestra de juegos tradicionales y bailes regionales. La actividad se divide en tres partes: taller de Tanga, taller de Bolos, taller de canciones de corro y taller de bailes regionales.

Actividad 3: Reporteros dicharacheros

Se realizan en el aula las entrevistas a los mayores utilizando las preguntas registradas en la actividad 1. Se graba en vídeo todo el proceso para utilizarlo en el vídeo-documental.

Actividad 4: Quinta misión para casa

Se entrega a cada alumno el título de un cuento popular, disponible en la biblioteca del centro, para que acuda a cogerlo en préstamo. Deberán leer el cuento que les haya tocado en casa y llevarlo a clase para contárselo a sus compañeros.

Eje 8. Nos vamos al castillo

Tabla 10. Descripción Eje 8

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none">• Actividades en el entorno.• Respeto y valoración por el patrimonio cultural presente en el medio físico, especialmente en Castilla y León.
Actividades	1. Una visita única al Castillo de Ampudia.
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none">• Línea del tiempo Castillo de Ampudia.• Imágenes creadas para la línea del tiempo.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none">• Actividad 1: 120 minutos.

Objetivo de la sesión: familiarizar a los niños con la historia del Castillo de Ampudia, sensibilizándoles sobre la importancia de conservar y respetar el patrimonio local.

Actividad 1: Una visita única al castillo de Ampudia

Visita adaptada y personalizada en la que ejercerán como guías dos personas mayores del pueblo que irán descubriendo el castillo y su historia a los niños, incorporando en el relato anécdotas personales vividas por ellos y relacionadas con este importante elemento patrimonial del pueblo. Como actividad final los niños completarán junto a los mayores una línea del tiempo del castillo (Figura 10) en la que situarán algunos de los momentos más significativos de su historia mediante el uso de imágenes.



Figura 10. Línea del tiempo del Castillo de Ampudia.

Fuente: elaboración propia.

Eje 9. Silencio, se rueda

Tabla 11. Descripción Eje 9

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
Actividades	1. ¿Qué opinan los Guardianes?
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> Listado de preguntas. Cámara de vídeo. Micrófono. Croma.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> Actividad 1: 50 minutos.

Objetivo de la sesión: Introducir y promover el aprendizaje de conceptos básicos relacionados con la tecnología audiovisual. Expresar opiniones, escuchar a los demás, reflexionar sobre el proyecto.

Actividad 1: ¿Qué opinan los Guardianes?

En gran grupo se habla de las entrevistas: qué son, cómo se realizan, para qué sirven, qué personas intervienen... Se explica a los niños que van a realizar entrevistas en clase para que formen parte del vídeo documental y que todos serán periodistas y entrevistados.

Se prepara conjuntamente el set de rodaje explicando el uso de los diferentes elementos que se van a utilizar (croma, cámara y micrófono). Divididos por parejas se entrega una pregunta a cada uno y se van grabando las entrevistas.

Ejemplos de preguntas:

- ¿Qué es lo que más te ha gustado del proyecto?
- ¿Has aprendido cosas que no sabías antes? Pon un ejemplo
- ¿Crees que has sido un buen "Guardián del Pasado de Ampudia"? ¿por qué?
- ¿Qué crees que significa cuidar la tradición oral?
- ¿Recuerdas alguna historia o canción que hayamos aprendido juntos?
- ¿Cómo te sientes cuando hablas con las personas mayores del pueblo?
- ¿Te han contado alguna historia divertida o interesante?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado hacer con las personas mayores?
- ¿Crees que sabes ahora más cosas sobre Ampudia que al inicio del proyecto?

El documental se estructurará en tres partes diferenciadas: lo que hemos aprendido, junto a quién hemos trabajado y nuestro balance del proyecto. Se incorporarán las fotografías y vídeos realizados que ilustren los diferentes momentos vividos en el proyecto y los tesoros que se escuchan de Ampudia. Las decisiones en cuanto a la selección de los vídeos y fotografías a incluir en el documental se tomarán entre los niños y algunos representantes de los mayores del pueblo que hayan sido parte activa del proceso. Para el montaje puede solicitarse ayuda de las familias o personas del pueblo que quieran participar.

Eje 10. Misión cumplida

Tabla 12. Descripción Eje 10

Contenidos abordados	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de • hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. • Acontecimientos y fiestas que se celebran en su localidad y participación activa en ellos.
Actividades	1. Proyección del vídeo-documental
Materiales y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo-documental.
Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: 90 minutos.

Objetivo de la sesión: difundir y poner en valor el servicio prestado a la comunidad.

Actividad 1: Proyección del vídeo-documental

Esta actividad sirve para cerrar el proyecto a la vez que se comparte el servicio prestado a la comunidad por los alumnos y mayores a lo largo del mismo. Con la colaboración del Ayuntamiento de Ampudia se organizará la proyección del vídeo-documental y su difusión en las redes sociales. El evento estará abierto a todos los habitantes del pueblo. Los alumnos y las personas mayores que han participado serán los encargados de presentar y explicar las distintas fases del proyecto, poniendo en valor el trabajo conjunto y los conocimientos adquiridos. Se facilitará un tiempo para preguntas y comentarios de los asistentes al final de la proyección.

Valoración y conclusiones

“Ampudia: tesoros que se escuchan” es una propuesta de Aprendizaje-Servicio para trabajar en Educación Infantil. Por medio de ella se busca acercar a los niños a algunas de las problemáticas de un entorno gravemente afectado por la despoblación, haciéndoles partícipes e implicándoles en la búsqueda de soluciones. Toda la propuesta está pensada para desarrollarla junto a las personas mayores del pueblo, de tal manera que sea un proyecto colaborativo en el que todos los que participen contribuyan al desarrollo y mejora de la comunidad. De esta manera, además de fomentar el desarrollo de lazos intergeneracionales, se pone en valor el patrimonio inmaterial y cultural del territorio rural fomentando el sentido de identidad y pertenencia.

La aplicación del Aprendizaje-Servicio en esta etapa educativa es relativamente escasa. Esto se debe en parte a la creencia generalizada de que los niños a estas edades no son capaces de comprender el propósito de estas iniciativas. Sin embargo, la investigación nos dice lo contrario. Se ha observado que la ayuda, la cooperación y la capacidad de compartir surgen en el puente entre el segundo y tercer año de vida. Por lo tanto, no debemos subestimar la conducta prosocial de los niños.

La propuesta busca abordar de manera integral y de forma globalizada los contenidos propios de las Ciencias Sociales para esta etapa, centrándose en dimensiones fundamentales como son el tiempo, el espacio y la socialización. Busca combinar el aprendizaje de contenidos curriculares con la realización de un servicio que genere impacto en la comunidad, trabajando con distintos agentes y dando la oportunidad a los niños de mejorar y aprender de su entorno. Poner en práctica la propuesta permitiría establecer conclusiones basadas en datos observables y objetivos, determinar su eficacia en un entorno educativo real e identificar las áreas de mejora. Es por ello que queda abierta la posibilidad de que este trabajo se convierta en el punto de partida de otros posteriores que exploren su implementación educativa y su adaptación a diferentes contextos geográficos.

Nota

Este trabajo ha sido financiado por la Universidad de Valladolid y el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes en el marco de la Beca de Colaboración para el curso 24/25 con referencia 24CO1/003984 concedida a Virginia López Martín para la iniciación en tareas de investigación vinculadas al *Máster en Investigación aplicada a la Educación de la Universidad de Valladolid*.

Referencias

- Aranda, A. M. (2016). Didáctica de las Ciencias Sociales en la Educación Infantil. Síntesis.
- Armas, F. X., Rodríguez, F., y Macía, X. C. (2018). La olvidada geografía rural en el currículo y manuales de la educación secundaria. *Reidics, Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 3, 4–19. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.03.4>
- Arroyo, E., y Cuenca, J. M. (2021). Patrimonios controversiales y educación ciudadana a través del museo en Educación Infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 96(35.3), 109–128. <https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.3.91433>
- Bastiaensen, J., Merlet, P., Craps, M., de Herdt, T., Flores, S., Huybrechs, F., Mendoza, R., Steel, G., y Van Hecken, G. (2015). Agencia en territorios humanos rurales: una perspectiva socio-constructivista. En J. Bastiaensen (Ed.), *Rutas de desarrollo en territorios humanos. Las dinámicas de la vía láctea en Nicaragua*. (pp. 21–64). UCA Publicaciones. <https://www.researchgate.net/publication/273687260>
- Batlle, R. (2015). *Guía práctica de Aprendizaje-Servicio*. Santillana.
- Batlle, R. (2020). *Aprendizaje-Servicio. Compromiso social en acción*. Santillana Educación.
- Calle-Carracedo, M. (2019). La enseñanza del medio rural en los libros de texto de educación primaria. En X. C. Macía, F. X. Armas, y F. Rodríguez (Eds.), *La reconfiguración del medio rural en la sociedad de la información* (pp. 907–920). Andavira. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7506451>
- Cuenca, J. M. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Infantil. In R. M. Ávila, M. A. Cruz, y M. C. Díez (Eds.), *Didáctica de las Ciencias Sociales, currículo escolar y formación del profesorado*. Universidad de Jaén. <http://www.education.gouv.fr/bo/2007/hs5/default.htm>
- D'Angelo, M. L., y Lossio, O. (2011). Innovar en la enseñanza de geografía rural en la escuela secundaria: propuesta de desarrollo profesional docente. *Revista Geográfica de América Central*, Número Especial EGAL, 1–12.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- De la Hoz, J., y Hard, E. (2022). Pedagogía y didáctica de las ciencias sociales para la educación infantil. *Revista Innova Educación*, 4(4), 48–64. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.004>
- García-Monteagudo, D. (2021). Investigar las representaciones de la Didáctica de las Ciencias Sociales en la formación de maestros/as: El caso de la Educación Infantil. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, 10. <https://doi.org/10.1344/did.2021.10.144-162>
- Hahn, C. (1996). Research on Issues-Centered Social Studies. En R. W. Evans & D. W. Saxe (Eds.), *Handbook on Teaching Social Issues* (pp. 25–41). National Council for the Social Studies.
- Hernández, F. X. (2008). *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Graó.
- Instituto Nacional de Estadística. (2024). *Nomenclátor: Población del Padrón Continuo por Unidad Poblacional*.

https://www.ine.es/nomen2/inicio_r.do?accion=busquedaRapida&nombrePoblacion=Ampudia

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- López, J. A., y Peral, A. J. (2017). Las vías verdes: escenario para trabajar el medio rural en Educación Primaria. *Didáctica Geográfica*, 18, 171–192.
- López-Torres, E., Carril-Merino, M. T., y Alonso-Neila, E. (2022). ApS con fuentes orales para hacer frente a la España vaciada en Educación Infantil. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 43, 53–70. <https://doi.org/10.7203/dces.43.25270>
- López-Torres, M. E., Calle-Carracedo, M., López-Martín, V., y Miguel-Revilla, D. (2025). Propuestas educativas sobre medio rural y Aprendizaje Servicio en Educación Infantil: una revisión sistemática. *Didáctica Geográfica*, 26, 55–79. <https://doi.org/10.21138/DG.732>
- Martínez-Bonafé, J., y Rogero-Anaya, J. (2021). The context and educational innovation. REICE. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 71–81. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.004>
- Mayor, D. (2019). Dimensiones pedagógicas que configuran las prácticas de Aprendizaje-Servicio. *Revista Páginas de Educación*, 12(2), 23–42. <https://doi.org/10.22235/pe.v12i2.1834>
- Millán, M. (2021). El conocimiento del entorno en Educación Infantil. Teoría y práctica desde las Ciencias Sociales y su didáctica. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 40, 3–20. <https://doi.org/10.7203/dces.40.16962>
- Santisteban, A. (2019). La enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de problemas sociales o temas controvertidos: estado de la cuestión y resultados de una investigación. *El futuro del pasado*, 10, 57–79. <https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.002>
- Siede, I. A. (2024). ¿Qué ven cuando nos ven? Representaciones infantiles sobre la sociedad argentina actual. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 17(24), e126. <https://doi.org/10.24215/23468866e126>

Anexo 1: fundamentación curricular y evaluación

Fundamentación curricular

A continuación, se presenta una tabla de elaboración propia a partir del Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, en la que quedan recogidos los objetivos de etapa junto con las competencias específicas, los contenidos y criterios de evaluación de cada una de las tres áreas que se trabajarán de manera globalizada en la propuesta. Asimismo, se especifican las distintas competencias clave de adquisición para el aprendizaje permanente del alumnado que, de manera transversal, se desarrollarán a partir de los aprendizajes adquiridos en las distintas áreas.

OBJETIVOS DE ETAPA

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
 - d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
 - e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
 - f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
-

ÁREA: CRECIMIENTO EN ARMONÍA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 2 - Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
 - 4 - Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.
-

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C.
BLOQUE B: DESARROLLO Y EQUILIBRIO AFECTIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. • Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. 	<ul style="list-style-type: none"> 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos. 2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad. 	
BLOQUE D: INTERACCIÓN SOCIOEMOCIONAL EN EL ENTORNO. LA VIDA JUNTO A LOS DEMÁS		
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. • Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. • Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios. • Otros grupos sociales de pertenencia: la localidad. Características, elementos y funciones. • Actividades en el entorno. • Acontecimientos y fiestas que se celebran en su localidad y participación activa en ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> 4.1 Conocer e identificar distintos grupos sociales más significativos de su entorno, valorando las diferentes estructuras de vida familiar y social, y generando actitudes de confianza, respeto y aprecio. 4.2 Adquirir y desarrollar normas, sentimientos y roles, interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos, para construir su identidad individual y social. 4.4 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL STEM CD CPSAA CC CE CCEC

<ul style="list-style-type: none"> • Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas. • Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno. • Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres valorando la diversidad. 	<p>4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.</p> <p>4.8 Reconocer y valorar los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad junto con sus características y elementos, mostrando sensibilización y rechazo ante desigualdades.</p> <p>4.10 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</p>
---	---

ÁREA: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 1 - Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
- 3 - Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C.
BLOQUE A: DIÁLOGO CORPORAL CON EL ENTORNO.		
<ul style="list-style-type: none"> • Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad. • Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Derecha-izquierda, sobre-bajo, a un lado-al otro, juntos-separados, entre, alrededor de. • El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario (meses del año, año...). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: ayer-hoy-mañana. 	<p>1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas de manera justificada y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p> <p>1.5 Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.</p>	<p>CCL</p> <p>STEM</p> <p>CPSAA</p> <p>CC</p> <p>CCEC</p>
BLOQUE C: INDAGACIÓN EN EL MEDIO FÍSICO Y NATURAL		
<ul style="list-style-type: none"> • Respeto y valoración por el patrimonio cultural presente en el medio físico, especialmente en Castilla y León. 	<p>3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando y valorando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.</p>	

3.3 Establecer diferentes relaciones entre el medio natural y el social a partir de la observación y el conocimiento de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico, especialmente en Castilla y León.

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3 - Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

4 - Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

5 - Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. C.
<p>BLOQUE C: COMUNICACIÓN VERBAL ORAL: EXPRESIÓN, COMPRENSIÓN Y DIÁLOGO</p> <ul style="list-style-type: none"> Textos orales formales e informales. Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas. 	<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias</p> <p>propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.</p> <p>3.4. Utilizar y valorar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, mostrando seguridad y confianza.</p>	<p>CCL</p> <p>STEM</p> <p>CD</p> <p>CPSAA</p>
<p>BLOQUE D: APROXIMACIÓN AL LENGUAJE ESCRITO.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute. 	<p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa atendiendo a su nivel de desarrollo.</p> <p>4.5. Valorar y recurrir a la biblioteca como fuente de información, aprendizaje, entretenimiento y disfrute, respetando sus normas de uso.</p>	<p>CC</p> <p>CE</p> <p>CCEC</p>

BLOQUE E: APROXIMACIÓN A LA EDUCACIÓN LITERARIA

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, recitado y dramatización. Sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.• Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos. | <p>5.5. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.</p> <p>5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.</p> |
|---|--|

Fuente: Elaboración propia. Adaptado del Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

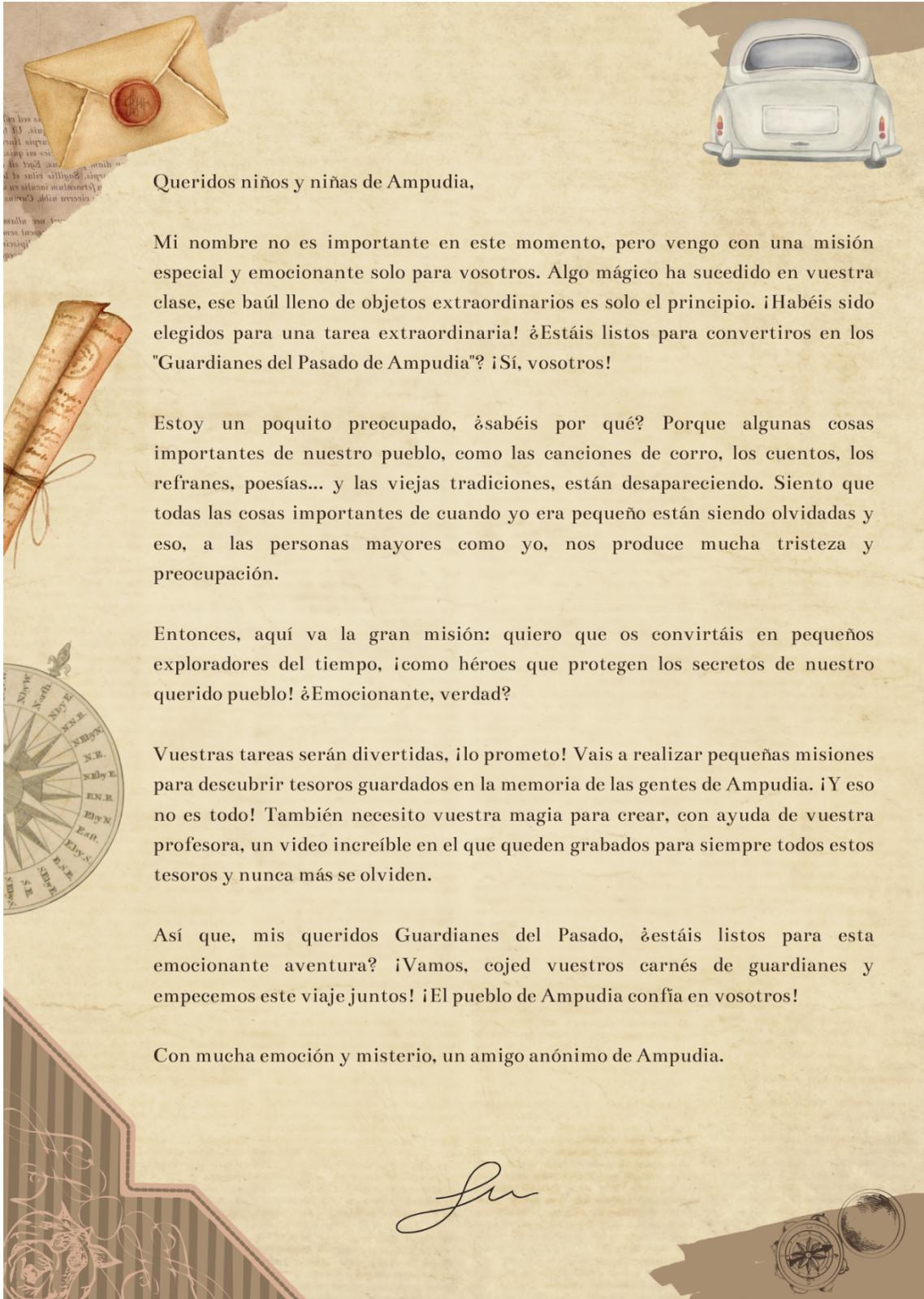
Evaluación

En cuanto a la evaluación, tal y como nos indica la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), será global, continua y formativa. Se llevará a cabo una evaluación criterial y orientadora cuyo principal referente serán los criterios de evaluación recogidos en el Decreto 37/2022. Las técnicas principales empleadas serán la observación directa y el análisis del desempeño del alumnado por medio de las producciones que realicen.

Como proyecto de Aprendizaje-Servicio es necesario también llevar a cabo una evaluación multifocal que permita reflexionar y extraer conclusiones del trabajo realizado (Batlle, 2015). Son cuatro los niveles a tener en cuenta:

1. Evaluar al grupo y a sus miembros: a partir de una evaluación formativa y formadora que refleje y valore el proceso de aprendizaje. Herramientas como el checklist de logros, el registro observacional, las entrevistas individuales, las escaleras de metacognición o los portfolios, pueden ayudarnos en esta tarea.
2. Evaluar el trabajo en red con los agentes colaboradores: obtener la valoración de las entidades colaboradoras sobre la calidad de la experiencia y el servicio proporcionado que permita reflexionar conjuntamente sobre el trabajo en red. Un cuestionario a las entidades implicadas puede servirnos como herramienta.
3. Evaluar la experiencia como proyecto ApS: analizar la experiencia del proyecto, no solo como una intervención educativa puntual sino también desde una dimensión pedagógica. Para esta evaluación se puede emplear como herramienta la rúbrica propuesta por el Grupo de Investigación en Educación Moral de la Universidad de Barcelona (GREM) que engloba doce dinamismos y cuatro niveles de evaluación.
4. Autoevaluarse como persona dinamizadora del proyecto: implica reflexionar sobre el desempeño y contribución al proyecto, destacando las fortalezas y áreas de mejora, y proporcionando una base para el crecimiento continuo. Para ello pueden utilizarse diferentes herramientas como rúbricas, diarios reflexivos o análisis DAFO entre otras.

Anexo 2: Carta Guardianes del Pasado



Queridos niños y niñas de Ampudia,

Mi nombre no es importante en este momento, pero vengo con una misión especial y emocionante solo para vosotros. Algo mágico ha sucedido en vuestra clase, ese baúl lleno de objetos extraordinarios es solo el principio. ¡Habéis sido elegidos para una tarea extraordinaria! ¿Estáis listos para convertirlos en los "Guardianes del Pasado de Ampudia"? ¡Sí, vosotros!

Estoy un poquito preocupado, ¿sabéis por qué? Porque algunas cosas importantes de nuestro pueblo, como las canciones de corro, los cuentos, los refranes, poesías... y las viejas tradiciones, están desapareciendo. Siento que todas las cosas importantes de cuando yo era pequeño están siendo olvidadas y eso, a las personas mayores como yo, nos produce mucha tristeza y preocupación.

Entonces, aquí va la gran misión: quiero que os convirtáis en pequeños exploradores del tiempo, ¡como héroes que protegen los secretos de nuestro querido pueblo! ¿Emocionante, verdad?

Vuestras tareas serán divertidas, ¡lo prometo! Vais a realizar pequeñas misiones para descubrir tesoros guardados en la memoria de las gentes de Ampudia. ¡Y eso no es todo! También necesito vuestra magia para crear, con ayuda de vuestra profesora, un video increíble en el que queden grabados para siempre todos estos tesoros y nunca más se olviden.

Así que, mis queridos Guardianes del Pasado, ¿estáis listos para esta emocionante aventura? ¡Vamos, cojed vuestros carnés de guardianes y empecemos este viaje juntos! ¡El pueblo de Ampudia confía en vosotros!

Con mucha emoción y misterio, un amigo anónimo de Ampudia.

Anexo 3: Guion para la entrevista de los oficios

Instrucciones generales:

- Elige a una persona mayor de tu familia o del pueblo para entrevistar.
 - Pide permiso para grabar la entrevista con el móvil.
 - Realiza preguntas sobre los trabajos que solían existir en el pueblo.
-

Indicaciones para la Entrevista:

SALUDO

Niño/a: ¡Hola! Soy [Nombre] y estoy en una misión especial para aprender sobre los trabajos antiguos de Ampudia. ¿Puedo hacerte algunas preguntas y grabar tus respuestas con mi móvil?

PREGUNTAS

- Niño/a: ¿En qué trabajabas cuando eras joven?
- Niño/a: ¿En qué consistían las tareas diarias de tu trabajo?
- Niño/a: ¿Ha cambiado la forma en la que ahora se realiza tu trabajo? ¿por qué?
- Niño/a: ¿Recuerdas alguna tradición o evento especial relacionado con tu trabajo?

DESPEDIDA

Niño/a: ¡Gracias por compartir tus recuerdos conmigo! Esta información nos ayudará a que la historia de Ampudia no se olvide.

Nota para las familias: una vez grabada la entrevista, hay que enviarla al correo: xxxxxxx@educa.jcyl.es

¡Muchas gracias por vuestra colaboración!
