



Universidad de La Laguna  
Facultad de Educación

**Trabajo Fin de Grado**

Magisterio en Educación Primaria

# **Educación patrimonial y TIC: ¿destinadas a encontrarse?**

**Autor/a: José Ignacio López García**

**Tutor/a: Gisela de la Guardia Montesdeoca**

Curso 2023-2024

Convocatoria de Junio

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Identificación</b>	<b>4</b>
<b>3. Justificación teórica</b>	<b>6</b>
3.1 Patrimonio en educación	6
3.2 Patrimonio en las aulas canarias	7
3.3 Las TIC en la educación patrimonial	8
<b>4. Objetivos</b>	<b>9</b>
<b>5. Propuesta metodológica</b>	<b>10</b>
5.1 Agentes que intervienen	12
5.2 Temporalización y secuenciación de las actividades	12
5.3 Desarrollo de las actividades	13
5.4 Métodos de evaluación	20
<b>6. Presupuesto</b>	<b>21</b>
<b>7. Discusión/Conclusión</b>	<b>23</b>
<b>8. Referencias bibliográficas</b>	<b>24</b>
<b>9. Anexos</b>	<b>26</b>

## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en recuperar el patrimonio cultural canario de la introducción de las nuevas tecnologías (TIC). El objetivo principal es intentar que la propia educación canaria pueda integrar las TIC sin descuidar el propio patrimonio cultural canario. Considerando que la propia educación canaria siga sosteniendo su propia área dentro de los libros de texto del área de conocimiento del medio natural, social y cultural. Por este motivo, se ofrece en la innovación que quiero realizar para este proyecto, una Situación de Aprendizaje (SA) en un centro educativo de Educación Primaria (público) localizado en el norte de la isla de Tenerife, especialmente, en el municipio del Puerto de la Cruz.

La totalidad de la SA se llevará a cabo en un nuevo espacio de los colegios llamado Espacio Creativo que, es un nuevo modelo de aula más destinado al futuro ya que cuenta con robótica, espacios de creación de videos, realidad virtual, impresoras 3D, entre otros. El uso de esta aula tendrá un carácter de refuerzo para la interiorización de lo que se trabajará en la SA.

Tras la finalización de esta, se observarán resultados; además, se dan unas conclusiones de cara a futuras puestas en práctica en este o otros centros educativos.

## **PALABRAS CLAVE**

Tecnología, Patrimonio Cultural, Educación, Innovación, Espacio Creativo.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project (TFG) focuses on recovering the Canarian cultural heritage by means of the introduction of new technologies (ICT). The main aim is to try to ensure that Canarian education can integrate ICT without neglecting Canarian cultural heritage. Considering that Canarian education continues to sustain its own area within the textbooks of the area of knowledge of the natural, social and cultural environment. Because of this, I

wanted to make this project using innovation in a Learning Situation (SA) which was introduced in an educational center located in Puerto de la Cruz in the north of Tenerife.

The completed SA will be carried out in a new school space which is called the Creative Space. This is a new classroom model designed for the future since it includes robotics, video creation spaces, virtual reality, 3D printers, among others. The main function of this classroom will be a learning reinforcement for children of which will be worked on in the SA.

Of this project, the results will be observed. In addition, conclusions will be drawn in order to implement these strategies in educational centers.

### **KEYWORDS**

Technology, Cultural Patrimony, Education, Innovation, Creative Space.

# “Educación patrimonial y TIC: ¿destinadas a encontrarse?”

## 1. Introducción

Este trabajo de fin de grado se organiza en distintos puntos, al comienzo de este proyecto, observamos una introducción en la que se explica, en resumen, el principal problema planteado en este TFG, es decir, la “Educación patrimonial y TIC: ¿destinadas a encontrarse?” que, en resumen sería que el alumnado interiorice conocimientos del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural utilizando herramientas y metodologías como las TIC.

A partir de aquí observamos el marco teórico que nos habla de los principales temas de interés de este trabajo como el patrimonio cultural y en las aulas en canarias y también las TIC en la educación patrimonial.

Este TFG pretende enfocarse en que la educación canaria pueda integrar las TIC sin descuidar el propio Patrimonio cultural Canario. Sin duda, este tipo de integración constituye una clara necesidad de que los alumnos/as puedan tener diversas experiencias donde este problema para ellos/as se haga un desarrollo favorable.

Además, no debe menospreciarse que siempre dichos proyectos de TIC están enfocados a que sea el punto cable dicho desarrollo; pero, en este caso, el principal objetivo es no perder las tradiciones culturales de Canarias.

Es por ello por lo que hemos elegido este modelo de proyecto de innovación, por la necesidad que presentan los centros de Canarias que en este caso lo haremos con el C.E.I.P. Punta Brava ya que la incorporación del uso de las TIC y el Patrimonio cultural Canario está siendo difícil de llevar por todos los contras que presentan.

## 2. Identificación

Este proyecto lleva como título “Educación patrimonial y TIC: ¿destinadas a conocerse?”, fusionando en este caso la implementación de las TIC en la materia de Conocimiento del Medio como área principal.

Se llevará a cabo en el C.E.I.P. Punta Brava es un centro educativo con caracterización pública perteneciente a la provincia de Santa Cruz de Tenerife y ubicado en la zona norte de la isla, en este caso en el municipio del Puerto de la Cruz. Se trata de un municipio con 8.73 km cuadrados de superficie, que cuenta con una población de 30.349 habitantes (según los datos censales de 2023) y es el municipio más pequeño de la comunidad autónoma de Canarias.

En la actualidad el barrio de Punta Brava donde se encuentra situado el colegio cuenta con cierto equipamiento público, como algunas zonas de recreo o parques que pretenden reunir a diferentes grupos de iguales para compartir momentos de ocio que favorezcan las relaciones interpersonales de la comunidad. En el barrio de Punta Brava, hay varias instalaciones de tipo cultural como un polideportivo y un campo de lucha. Además, el pueblo tiene un nivel de asociacionismo alto, pues cuenta con numerosas asociaciones de buen funcionamiento. Por otra parte, cabe destacar que el barrio de Punta Brava no es una de las zonas de la isla con mayor índice de marginalidad evidente, pero existen ciertos factores y características que dan indicios de que existe cierta marginalidad social.

Debemos tener en cuenta que al ser una zona con un elevado nivel turístico, en el entorno podemos encontrar múltiples elementos que denotan esta actividad, tales como monumentos patrimoniales (Casa Iriarte, Castillo de San Felipe, Torreón del Ventoso); jardines históricos como el Lago de la Costa de Martiánez o el Jardín de Aclimatación de La Orotava; también es importante destacar que justo en el barrio donde está situado el colegio, y a pocos metros del mismo, podemos encontrar el Loro Parque, considerado el mejor zoológico de Europa y tercero en el mundo.

Por ello, este proyecto como bien se ha mencionado anteriormente, se llevará a cabo en el C.E.I.P. Punta Brava. Se trata de un modelo de propuesta innovativa donde la principal área será Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural que, dicho proyecto se implementará para segundo y tercer ciclo de la etapa de primaria, enfocándose principalmente en los cursos mayores (sexto de primaria), pero no dejando de lado los pequeños debido a que se podría comprobar diferencias entre unos y otros. Además, está programada para realizarse en las dos primeras semanas de mayo debido a que se acercan las fiestas de mayo e implica

una mayor relevancia en el proyecto. Esta propuesta será realizada por 24 alumnos/as de 6º de Primaria, pero, si escogiéramos segundo ciclo y tercer ciclo completo, serían 119 alumnos/as en total, los cuales en el segundo ciclo lo componen 62 alumnos/as y tercer ciclo 56 alumnos/as.

### **3. Justificación teórica**

#### **3.1 Patrimonio en educación**

Según la RAE el patrimonio es el conjunto de bienes que comprenden los monumentos, los conjuntos y los lugares. Fontal Morillas, 2017 (p.184) destaca que “España está situado como primer país en el ámbito internacional en producción científica en materia de educación patrimonial” por lo que se desarrollaron 4 líneas de investigación que son: la comunicación, la didáctica, la educación y los aspectos curriculares relacionados con el patrimonio.

Además, otros autores, Cuenca (2014, p.20) sostiene que la educación patrimonial “es una disciplina que se encarga de analizar, desarrollar y planificar unas determinadas propuestas didácticas dentro de un marco educativo”. (Peinado 2020, p.49).

El Plan Nacional de Educación y Patrimonio (2013) velaba por la ejecución de la normativa educativa para mejorar cualitativa y cuantitativamente los contenidos patrimoniales en los currículos además de perseguir una mejor captación por parte del profesorado, pero, sin embargo, aunque el dicho Patrimonio siga presente en la normativa educativa no tiene una correcta implementación educativa dentro de la enseñanza formal (Peinado 2020, p.49).

Por todo ello, nos podríamos preguntar qué, ¿cuál es la importancia del patrimonio en la educación? y, la importancia del patrimonio en la educación desempeña un papel fundamental ya que, al ser un recurso valioso para el desarrollo de propuestas educativas, fomentan la integración social y la identidad cultural que, se entiende por el concepto cultura según Grimson (2008): la cultura fue un concepto que nació para oponerse a la idea de que hay gente con “cultura” e “incultos”. (Raül Barrera, 2013). Sin embargo, siguiendo la respuesta a la pregunta, José María Cuenca (2013), avala que el patrimonio en la educación

no solo permite la transmisión de conocimientos históricos y culturales; sino que también llega a promover la reflexión crítica.

Finalmente, José María Cuenca López (2013), da una serie de ejemplos de proyectos educativos relacionados con el patrimonio que son:

1. Clasificaciones de minerales y fósiles
2. Realización de herbarios y museos escolares (con objetos del antepasado)
3. Diseño de talleres de creación plástica ya sean maquetas, dibujos, etc.... y algo de producción audiovisual sobre los elementos patrimoniales.

Estos ejemplos buscan la dinamización del estudiante para fomentar una nueva relación educativa con el patrimonio de forma que la vida escolar sea mayoritariamente sociohistórica y científico natural, pero; ¿qué es del patrimonio en las aulas canarias?

### **3.2 Patrimonio en las aulas canarias**

Como bien hemos dicho anteriormente, según la RAE el patrimonio son conjunto de bienes que comprenden los monumentos, los conjuntos y los lugares. Además, en la propia legislación autonómica se entiende que todos aquellos bienes son de interés cultural por su valor histórico, artístico, urbanístico, etnográfico, científico, entre otros.

Si nos adentramos al marco teórico, siempre en canarias ha habido problemas con como meter el patrimonio de las islas dentro del propio currículum y luego abordarlo en la escuela. Es así como en 2022 saltó una noticia donde el propio Gobierno de Canarias quería eliminar geografía e historia de Canarias como asignaturas en 4º de la ESO. Esto fue tan mediático que quisieron que fueran transversales, es decir, no desaparecerían, pero, la realidad llevó a que los propios contenidos canarios se dejarían atrás y no tendrían presencia en el propio currículum. Este hecho no se detuvo debido a que se llegó hacer una lucha de la mano de Antonio Chamorro y Miguel Hernández con otro grupo de docentes de escuelas públicas para la vuelta de dichas asignaturas debido a que la ley sostenía que se transformarían en optativas y se dejaría de lado en cuanto al currículum se corresponde.

En la década de los 80-90 del siglo XX, se vio la especial importancia de promover el conocimiento patrimonial cultural canario a través de estrategias innovadoras como por ejemplo algunos itinerarios histórico-artísticos permitiendo a los discentes conectar de manera significativa su entorno histórico y cultural; todo esto es respaldado por Alcaraz et al. (1989) y Menguiano (1985).

El propio Patrimonio en las Ciencias Sociales de Canarias se incorporó como un elemento esencial en la propuesta didáctica a través de diversas estrategias innovadoras, por lo que, en Gran Canaria, con el objetivo de acercar a los estudiantes al patrimonio cultural, se destacó el itinerario mencionado anteriormente (histórico-artístico).

### **3.3 Las TIC en la educación patrimonial**

Finalmente, la tecnología se introdujo en el ámbito escolar. Actualmente existen muchas definiciones de tecnología, pero, según Dahlam y Westphal (1983) definen la tecnología como un método-procedimiento para hacer algo. En España, la introducción de las TIC se vio influenciada por la Ley Orgánica de Educación (LOE) y la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE); estas dos leyes fueron las que establecen directrices generales para la propia inclusión de las TIC en el sistema educativo español.

Podríamos hacernos dos preguntas en base a las TIC en la educación patrimonial que una de ellas sería: “¿cuáles son los principales puntos y tendencias en la aplicación de las TIC para la educación patrimonial? Un artículo basado por Alex Ibáñez, Olaia Fontal y Pilar Rivero sustenta lo siguiente: tendríamos la legislación educativa (la normativa vigente proporciona el marco legal necesario para la implementación de programas educativos en este ámbito); luego aparece el OEPE que en él es fundamental identificar buenas prácticas y tendencias en el uso de las TIC en la educación Patrimonial y, por último, destacaremos los programas de educación patrimonial que sirven como ejemplos de buenas prácticas y contribuyen a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito del patrimonio.

En segundo lugar, podríamos preguntarnos qué ¿cuál es la importancia de la educación patrimonial en las TIC?; si nos adentramos a desarrollar nosotros la pregunta, vemos que al

final todo se llega al mismo punto de poder relacionar las TIC con el patrimonio. Es verdad que se ha desarrollado más el acceso a la información donde las TIC facilitan mucho el acceso a una abundante cantidad de información y recursos que estén relacionados con el patrimonio cultural; aparte, la propia integración de las TIC en la educación patrimonial mejora la experiencia de los estudiantes y hace que su aprendizaje sea más interactivo y participativo; por ello, los autores anteriores que destacamos (Alex Ibáñez, Olaia Fontal y Pilar Rivero) realizaron en 2018 un estudio.

Dicho estudio se basaba en la investigación de programas educativos que integran las TIC en el ámbito de la educación patrimonial en España de ese año. Como resumen del estudio se pudo observar un avance en la educación patrimonial ya que se proporcionó un análisis detallado de la integración de las TIC y se establecieron unos criterios para medir dicho impacto.

Otro de los estudios que se puede remarcar es el de Santiago Ponsada. Dicho autor quiso que el uso de las TIC fuera un recurso para trabajar el Patrimonio Cultural pero el Inmaterial dentro del aula donde, se pudieran crear: museos virtuales, reconstrucciones en 3D, webquests entre mucho más.

Además, este autor destaca que, a pesar de que las TIC en la educación patrimonial ofrezcan enriquecimiento en la enseñanza-aprendizaje, en esta investigación y análisis sobre los recursos (TIC) para trabajar con el Patrimonio Cultural Inmaterial en el aula; se facilite esa conexión entre el aula y el entorno cultural así permite que los estudiantes, exploren manifestaciones del patrimonio de forma virtual y colaborativa.

#### **4. Objetivos**

El objetivo principal de este proyecto de innovación es intentar que la propia educación canaria pueda integrar las TIC sin descuidar el propio patrimonio cultural canario. Por ello, queremos conocer la manera en cómo incorporar las TIC sin que desaparezca el patrimonio cultural en diferentes centros educativos y desarrollar una propuesta de innovación para mejorar la relación de estas dos áreas en los propios centros.

Los objetivos específicos por conseguir con esta innovación son los siguientes:

1. Identificar las mejores prácticas de integración de TIC en la educación patrimonial canaria.
2. Evaluar el impacto de la integración de las TIC en la educación patrimonial.
3. Motivar al alumnado a realizar Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural a través de las TIC.

## 5. Propuesta metodológica

Dicha propuesta se realizará durante una SA que está dirigida para el alumnado de segundo y tercer ciclo, pero más concretamente para tercer ciclo (sexto de primaria). Como bien dijimos anteriormente, se desarrollará en su conjunto con el C.E.I.P. Punta Brava perteneciente al municipio del Puerto de la Cruz situado en la zona norte de la isla de Tenerife. Este centro es de carácter público y en él se encuentra un Plan de integración de las TIC. En este proyecto el motivo principal es que el colegio precise de TIC ya que nos permitirá realizar la SA con solvencia además de que mejorará en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Esta propuesta se llevará a cabo por dos competencias que son la Competencia 1 y la Competencia 5 de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural del tercer ciclo según lo establecido en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	
COMPETENCIA.	DESCRIPTORES
<b>C.1.</b> Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital, de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4
CRITERIO DE EVALUACIÓN.	
<b>PCMNSC06CE1.1.</b> Utilizar dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable, eficiente, saludable y sostenible, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, para buscar información, evaluando su fiabilidad y utilidad, y respetando la propiedad intelectual, para comunicarse y compartir datos y contenido, en plataformas digitales restringidas y seguras, usando la terminología científica apropiada, y para trabajar cooperativamente en equipo y en red.	

<p><b>PCMNSC06CE1.2.</b> Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos, de forma individual, en equipo y en red, para construir, comunicar y compartir nuevos conocimientos de forma creativa, y para resolver problemas concretos o retos, de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	
<b>FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR</b>	
<b>COMPETENCIA.</b>	<b>DESCRIPTORES</b>
<p><b>C.5.</b> 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>CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1</p>
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN.</b>	
<p><b>PCMNSC06CE5.1.</b> Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural, partiendo de la biodiversidad del archipiélago canario, a través de la indagación, la búsqueda guiada de la información evaluando su fiabilidad y utilidad, y el pensamiento científico, utilizando las herramientas, los instrumentos y los procesos adecuados para transmitir y compartir los conocimientos en diferentes formatos.</p>	
<p><b>PCMNSC06CE5.3.</b> Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural y del natural, especialmente de Canarias, reconociendo las necesidades y los retos a afrontar, y diseñando propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad en el entorno cercano.</p>	
<b>SABERES BÁSICOS</b>	
<b>CÓDIGO-DESCRIPCIÓN</b>	
<p><b>PCMNSC06SBI.1.1:</b> Iniciación a la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, diseño y realización de experimentos guiados, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...) para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.</p> <p><b>PCMNSC06SBI.1.4:</b> Uso del vocabulario científico apropiado relacionado con las diferentes investigaciones para comunicar, compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p><b>PCMNSC06SBII.1.1:</b> Utilización de dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p><b>PCMNSC06SBII.1.2:</b> Aplicación de estrategias de búsqueda de información seguras, responsables y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización). Reconocimiento de la autoría y respeto por la propiedad intelectual.</p> <p><b>PCMNSC06SBII.1.4:</b> Adopción de reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.</p> <p><b>PCMNSC06SBII.2.2:</b> Utilización de herramientas, dispositivos, técnicas, materiales y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...), seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p> <p><b>PCMNSC06SBII.2.3:</b> Aplicación de las fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución...) para dar respuesta a un reto o problema del entorno físico, natural, social, cultural o tecnológico, de forma sostenible.</p> <p><b>PCMNSC06SBIII.2.4:</b> Identificación de las expresiones artísticas y culturales medievales, modernas y contemporáneas, su contextualización histórica, y su reflejo en Canarias. La función del arte y la cultura en el mundo medieval, moderno y contemporáneo, visibilizando las aportaciones y representación de las mujeres.</p> <p><b>PCMNSC06SBIII.2.5:</b> Valoración del patrimonio cultural y natural de las islas Canarias, como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación. Aprecio la herencia cultural local, nacional y europea.</p>	

## 5.1 Agentes que intervienen

Los agentes que intervendrán en este proyecto de innovación dentro de la comunidad educativa son los siguientes:

- Los/as Docentes. Son los principales precursores del proyecto donde ellos colaboran con todos los agentes educativos a través de la colaboración y la implementación directa.

- Alumnado. Este es el principal protagonista del proyecto. Son los que proporcionarán un mejor proceso de enseñanza aprendizaje ya que mejorarán en aspectos tecnológicos y culturales.

- Familia. Son los partícipes durante dicho proceso; todos ellos ayudarán a que los propios alumnos, en la realización de actividades, lleguen a su finalización. Por ello, es de vital importancia que la propia familia se implique desde el minuto 1 en el propio proyecto para tener un buen funcionamiento en las TIC y una culturalización mayor (todo esto desde casa).

## 5.2 Temporalización y secuenciación de las actividades

### 1. Cronología.

SA: “Un viaje Digital a nuestras Tradiciones”		
DOCENTE: José Ignacio López García	CICLO: Tercer Ciclo	
	CURSO: 6º de Primaria	
	ÁREA: Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	
CRONOLOGÍA		
Esta Situación de aprendizaje está programada para su realización en las dos primeras semanas de mayo, es decir, se llevará a cabo en el 3er trimestre los días 1-13 de mayo.		
SESIÓN	TÍTULO	FECHA
Formación profesorado	“Proyecto Innovatic”	24/04
Sesión 1	“Patrimonio de Canarias”	1/05
Sesión 2	“Folclorizando con Visión 3D”	2/05

<b>Sesión 3</b>	“Carnavales en Pantalla”	6/05
<b>Sesión 4</b>	“Mayo Digital”	8/05
<b>Sesión 5</b>	“Ritmos de Tradición”	10/05
<b>Sesión 6</b>	“Exposición final”	13/05

### 5.3 Desarrollo de las actividades

<b>“Formación profesorado”</b>						
<p>Esta formación del profesorado estará dirigida por docentes del área TIC y por docentes de historia de Canarias ya que a través de ellos los propios profesores podrán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Familiarizarse con el patrimonio de Canarias y la importancia que tiene en la educación.</li> <li>- El uso efectivo de las TIC para la promoción y preservación del patrimonio cultural.</li> <li>- Estrategias y recursos donde se integre la educación patrimonial en el currículo escolar a través de TIC.</li> </ul> <p>Para ello; se utilizarán distintas técnicas y utilidades que aportan estos recursos con la finalidad de proporcionar a los/as docentes del centro, variedad de opciones para trabajar con ellas. De esta manera se pretende fomentar la utilización de estos recursos tanto en el alumnado como en el profesorado.</p>						
<b>Competencia Específica</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Técnicas de evaluación</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
-	-	-	-	-	-	-
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
-				-		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>			<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Gran grupo (GGRU)	1 sesión de 120 minutos.	Se utilizarán: Pizarras digitales, proyector, ordenadores o tablets y smartphone.			Sala de profesores y espacio creativo	-

<b>“Patrimonio de Canarias”</b>
<p>En esta sesión el docente introducirá el patrimonio de Canarias en su conjunto. Hablará en primer lugar, sobre la vida antigua de los aborígenes (guanches) poniendo hincapié en lo más importante que son folclore, carnavales, fiestas de mayo, entre otros. Además, todo ello se hará a través de presentaciones interactivas para que el propio alumnado tenga ganas de saber más sobre Canarias. Por ello, se utilizarán las TIC en todo su conjunto.</p>

Se hará mucho hincapié en los conceptos anteriores, es decir, folclore, carnavales, fiestas de mayo, ... porque nos servirá de ayuda para la introducción de las siguientes sesiones a realizar.

La primera actividad que realizaremos será una asamblea donde el alumnado dará su punto de vista sobre todo lo aprendido anteriormente. Además, en esta asamblea el alumnado debe ser capaz de resolver la siguiente pregunta “¿Cómo las TIC pueden contribuir en la difusión de nuestro patrimonio?” con solvencia ya que a partir de sus respuestas podemos saber los puntos de vista que tienen los mismos sobre dichos aspectos.

Una vez finalizada la pregunta, en dicha ficha que se entregará (anexo 1), deberán de; aparte de responder a la pregunta, escribir 10 palabras que tengan que ver con el patrimonio de Canarias, como, por ejemplo: plátano, Teide, romería, gofio, entre otros.

Las 10 palabras pueden ser tanto de alimentos, cultura en general o sitios.

Competencia Específica	Criterios de Evaluación	Descriptor es operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C1. C5.	PCMNSC06 CE1.1. PCMNSC06 CE5.1.	CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, STEM1, STEM2, CCEC1	PCMNSC06SB III.2.5, PCMNSC06SB II.2.2, PCMNSC06SB II.1.2, PCMNSC06SB II.1.1, PCMNSC06SB I.1.4, PCMNSC06SB I.1.1	Heteroevaluación	No se precisa de herramientas para esta sesión	Ficha (Anexo 1)
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
-				Heteroevaluación		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos			Espacios	Observaciones
Gran Grupo (GGRU), Pequeños grupos (PGRU)	1	Pizarra digital, fichas, bolígrafos, Tablet			Aula de Clase	-

**“Folclorizando con Visión 3D”**

En esta sesión la compondrá de dos actividades. Para el desarrollo de estas debemos hacer que el alumnado explore distintas herramientas digitales ya sea Google, Word, presentaciones, entre otros; para así sacar información sobre el folclore canario (incluyendo bailes, música y las tradiciones, es decir, su alimentación).

Seguidamente y una vez acabado con la sesión anterior; se utilizará la realidad aumentada, es decir, se trabajará en 3D. Esta sesión le gustará mucho al alumno/a debido a la utilización de recursos TIC y a algo innovador donde se podrán mover por diferentes espacios. En él, se promocionará diferentes trajes típicos o los propios escenarios de baile tradicional.

En cuanto a las actividades, en la primera actividad se realizará un taller donde el alumnado tendrá que investigar sobre el folclore en él se realizará una grabación y a su vez la propia edición del video donde se muestre el tipo de danza tradicional y la propia música canaria.

Y, por tanto, en la segunda actividad; se realizará un taller donde el alumnado tendrá que, con la realidad aumentada, crear diferentes zonas o ambientes donde los usuarios puedan interactuar con elementos del folclore canario.

Gracias al espacio creativo y con la ayuda del profesorado encargado en el taller, el alumnado podrá realizar dicho taller con solvencia además de, realizar ese espacio de realidad aumentada donde ellos luego puedan utilizarlo con su familia.

Competencia Específica	Criterios de Evaluación	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C1. C5.	PCMNSC06 CE1.1. PCMNSC06 CE1.2. PCMNSC06 CE5.1. PCMNSC06 CE5.3.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4, STEM1, STEM2, STEM5, CC4, CCEC1	PCMNSC06SB III.2.4, PCMNSC06SB III.2.5, PCMNSC06SB II.2.2, PCMNSC06SB II.1.4, PCMNSC06SB II.1.2, PCMNSC06SB II.1.1, PCMNSC06SB I.1.4, PCMNSC06SB I.1.1	Heteroevaluación	No se precisa de herramientas para esta sesión	Rúbrica evaluativa (anexo 4)
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
-				Heteroevaluación		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>			<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>

Pequeños Grupos (PGRU)	2	Pizarra digital, micrófono, auriculares, mesa de sonido, gafa realidad virtual	Espacio Creativo, Radio Escolar	-
------------------------	---	--	---------------------------------	---

<b>“Carnavales en Pantalla”</b>						
<p>En esta sesión, los alumnos en pequeños grupos para fomentar el trabajo entre ellos y la creatividad; por tanto, tendrán que buscar información sobre los carnavales. Una vez encontrada la información, el docente pasará a explicar la actividad.</p> <p>En cuanto a la actividad; el alumnado tendrá que realizar una campaña para las redes sociales donde se promocione los carnavales. Con toda la información anterior, más vídeos, podcast, imágenes, entre otros, ... en la propia campaña tendrán que introducirlo para la realización.</p> <p>Una vez finalizado en la última sesión se presentará dicho trabajo, pero, hay que informar que la mejor campaña será publicada en la radio del centro además de las redes sociales como en la página del ayuntamiento.</p>						
<b>Competencia Específica</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Descriptor es operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Técnicas de evaluación</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
C1. C5.	PCMNSC06 CE1.1. PCMNSC06 CE1.2. PCMNSC06 CE5.1. PCMNSC06 CE5.3.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4, STEM1, STEM2, STEM5, CC4, CCEC1	PCMNSC06SB III.2.4, PCMNSC06SB III.2.5, PCMNSC06SB II.2.3, PCMNSC06SB II.2.2, PCMNSC06SB II.1.4, PCMNSC06SB II.1.2, PCMNSC06SB II.1.1, PCMNSC06SB I.1.4, PCMNSC06SB I.1.1	Heteroevaluación	No se precisa de herramientas para esta sesión	Rúbrica evaluativa (anexo 4)
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
-				Heteroevaluación		

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Pequeños grupos (PGRU)	2	Tablet, Ordenadores	Aula Clase, Aula Medusa	-

### “Mayo Digital”

En esta sesión utilizaremos la radio del colegio. Para ello, los alumnos/as tendrán que recabar información en casa sobre las fiestas de mayo. El docente les pondrá diferentes preguntas que son las siguientes:

- ¿Qué se suele hacer en mayo?
- ¿Por qué llegó a ser una tradición?
- ¿Qué ropa-complementos se utilizan en estas fiestas?
- ¿Se dan sólo en mayo en todos los pueblos?
- ¿Qué es lo más importante de las fiestas de mayo?

Con todas esas preguntas, tendrán que recabar la información posible para el desarrollo de la actividad. Además, esta sesión es muy productiva ya que hace que los alumnos puedan enriquecerse de la cultura de mayo en Canarias y, sobre todo, saber las historias de su familia.

La actividad a realizar será un taller que estará dirigido a la creación de un libro digital. Este libro digital o presentación interactiva debe narrar la historia y la importancia que tiene las fiestas de mayo en Canarias, es por ello por lo que el/la docente, al mandar las preguntas anteriores, los propios alumnos/as ya pueden abordar con facilidad dicho taller.

Además, hay que destacar porque fue elegido el día 30 de mayo como día de fiestas en Canarias.

Competencia Específica	Criterios de Evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C1. C5.	PCMNSC 06 CE1.1. PCMNSC 06 CE1.2. PCMNSC 06 CE5.1. PCM C06 CE5.3.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4, STEM1, STEM2, STEM5, CC4,	PCMNSC06 SB III.2.4, PCMNSC06 SB III.2.5, PCMNSC06 SB II.2.3, PCMNSC06 SB II.2.2, PCMNSC06 SB II.1.4, PCMNSC06 SBII.1.2,	Heteroevaluación	No se precisa de herramientas para esta sesión	Rúbrica evaluativa (anexo 4)

		CCEC1	PCMNSC06 SB II.1.1, PCMNSC06 SB I.1.4, PCMNSC06 SB I.1.1		
<b>Productos</b>			<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
-			Heteroevaluación		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>		<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Pequeños grupos (PGRU)	2	Micrófono, mesa de sonido, auriculares, papel, ordenador, Tablet		Radio escolar, Aula clase	-

<b>“Ritmos de Tradición”</b>						
<p>En esta sesión los alumnos/as explorarán a través de unos recursos educativos dados por el docente para tener conciencia de lo que es el palo canario. Además, también deberán recabar información sobre el papel de la cultura canaria, es decir, el papel que tienen diversos deportes canarios como puede ser la lucha canaria y así poder recabar distinta información sobre los deportes canarios que, actualmente, siguen vigentes.</p> <p>Para realizar esta actividad; el alumnado, a través de las explicaciones anteriores, debe de ser capaz de identificar las utilidades que tiene el palo canario y como se puede desarrollar para los diferentes niveles educativos, es decir, qué actividades podríamos hacer con los alumnos/as para un desarrollo de una actividad donde integremos el palo canario con las TIC.</p> <p>Una vez acabado se hará una puesta en común para ver las diferentes actividades creadas por los alumnos/as.</p>						
<b>Competencia Específica</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Técnicas de evaluación</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
C1. C5.	PCMNSC06 CE1.1. PCMNSC06 CE1.2. PCMNSC06 CE5.1. PCMNSC06 CE5.3.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4, STEM1, STEM2,	PCMNSC06SB III.2.4, PCMNSC06SB III.2.5, PCMNSC06SB II.2.3, PCMNSC06SB II.1.4, PCMNSC06SB II.1.2,	Heteroevaluación	No se precisa de herramientas para esta sesión	Rúbrica evaluativa (anexo 4)

		STEM5, CC4, CCEC1	PCMNSC06SB II.1.1, PCMNSC06SB I.1.4, PCMNSC06SB I.1.1			
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
-				Heteroevaluación		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>		<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Pequeños grupos (PGRU), Gran grupo (GGRU)	2	Ordenadores, Tablet, Papel, Bolígrafos		Aula clase, Aula Medusa	-	

<b>“Exposición final”</b>						
<p>En esta última sesión de la SA es la más importante de todas y se llevará a cabo en el espacio creativo. En él, se pondrán los alumnos en pequeños grupos donde, en un intervalo de 5-10 minutos tendrán que demostrar al docente y al resto de compañeros lo que han aprendido, es decir la presentación de los proyectos anteriores donde se integre el patrimonio y las TIC (como la radio, la presentación del carnaval y la utilización del palo canario). El docente para evaluarlo utilizará una escala de valoración (anexo 2) para evaluar estos proyectos grupales.</p> <p>Una vez acabado como actividad final, se hará una reflexión grupal sobre el impacto de las TIC con relación al patrimonio cultural de Canarias, así como la puesta en práctica en la educación o la comunidad educativa del gobierno de Canarias. Además de que el/la docente, realizará una autoevaluación (anexo 3) donde se evaluará distintos aspectos para mejorar la propuesta de innovación, así como los resultados, conclusiones, y aspectos mejorables de la misma</p>						
<b>Competencia Específica</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Técnicas de evaluación</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
C1. C5.	PCMNSC06 CE1.1. PCMNSC06 CE1.2. PCMNSC06 CE5.1. PCMNSC06 CE5.3.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE1, CCEC4, STEM1, STEM2,	PCMNSC06S B III.2.5, PCMNSC06S B II.2.3, PCMNSC06S B II.2.2, PCMNSC06S B II.1.4, PCMNSC06S B II.1.2,	Heteroevaluación - Autoevaluación	Escala de valoración (anexo 2)	Rúbrica evaluativa (anexo 4) y Autoevaluación propuesta de innovación (anexo 3)

		STEM5, CC4, CCEC1	PCMNSC06S B II.1.1, PCMNSC06S B I.1.4, PCMNSC06S B I.1.1			
<b>Productos</b>			<b>Tipos de evaluación según el agente</b>			
-			Heteroevaluación - Autoevaluación			
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>		<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Pequeños grupos (PGRU), Gran grupo (GGRU)	1	Proyector, Ordenador		Aula clase, Aula medusa, Espacio Creativo	-	

#### 5.4 Métodos de evaluación

En cuanto a la evaluación para el alumnado, utilizaremos los distintos métodos de evaluación.

Primero, la evaluación que se propone para esta innovación consiste en el desarrollo de dos métodos. Tendremos por un lado la heteroevaluación que, es llevada a cabo en su totalidad por el/la docente encargada de evaluar al propio alumnado y luego, por otro lado, tenemos la autoevaluación que, la lleva a cabo en toda su totalidad el propio alumnado.

En cuanto a la heteroevaluación el/la docente, evaluará a los alumnos/as a través de la observación directa durante las sesiones. Utilizaremos una ficha (Anexo 1) que se utilizará como instrumento de evaluación en la primera sesión a su vez, se emplea una escala de valoración (Anexo 2) en la última sesión en la que se realizan las presentaciones y exposiciones de los productos finales. Por último, se hace uso de una rúbrica de evaluación que está centrada en todas las sesiones (menos la primera que tiene una ficha de evaluación) como recopilación de datos sobre lo trabajado (Anexo 4).

Por último, tenemos la autoevaluación que como bien dijimos anteriormente, será llevado a cabo por el propio alumnado donde realizará una autoevaluación (Anexo 3) por parte del propio docente en la última sesión. En ella, se evalúa distintos aspectos de la

propuesta de innovación ya sea a través de los resultados obtenidos como de conclusiones llegadas y los aspectos a mejorar o a añadir.

## 6. Presupuesto

Pasando a los presupuestos, son un hecho importante para determinar este proyecto de innovación ya que nos servirán de ayuda para la realización completa de las sesiones.

En las siguientes tablas que se mostrarán a continuación, veremos los diferentes presupuestos tanto de la formación de los docentes (recursos y coste total) y por último los presupuestos que necesitaremos para el desarrollo de la SA con el alumnado (recursos y coste total). Además, quedará reflejado los costes de los recursos necesarios, aunque, todo ello tenemos que decir que está presente en los colegios (centros) o debería de estar para realizar dicha intervención.

Por ello, podemos decir que ya estaría en marcha ya que no supondría estos costes adicionales, pero, debemos decir que, al fin y al cabo, si se usará para otro colegio o para años posteriores y no precisan de dichos recursos, les servirá de referencia.

Finalmente tenemos la formación recibida por los docentes que, en este caso tiene un coste de 24,44€ pero que dicha formación estará financiada por la Consejería de Educación porque es una formación del docente para la puesta en práctica del proyecto y, por tanto, el docente tendrá un coste de cero euros.

A continuación, pasamos a las tablas de los presupuestos:

<b>PRESUPUESTO FORMACIÓN DOCENTE</b>			
<b>FORMACIÓN</b>			
	<b>Precio por hora (€)</b>	<b>N.º de empleados / N.º de horas</b>	<b>Coste total</b>
Técnico de formación	12,22€	1 empleado / 2 horas	24,44€
<b>RECURSOS</b>			
	<b>Coste por unidad (€)</b>	<b>N.º de unidades</b>	<b>Coste total</b>
Tablet	109€	1	109€
Ordenador	339,67€	1	339,67€

Proyector	335€	1	335€
Pizarra digital	1506,46€	1	1506,46€
Smartphone	136,02€	1	136,02€
<b>COSTE TOTAL FORMACIÓN Y RECURSOS</b>			2426,15€

<b>PRESUPUESTO SA</b>			
<b>RECURSOS</b>			
	<b>Coste por unidad (€)</b>	<b>N.º de unidades</b>	<b>Coste total</b>
Pizarra digital	1506,46€	1	1506,46€
Proyector	335€	1	335€
Tablet	109€	24	2616€
<b>MATERIAL AULA</b>			
Ficha	0,03€	24	0,72€
Bolígrafo	0,89€	24	21,36€
<b>MATERIAL ESPACIO CREATIVO</b>			
Microscopio	193,50€	1	193,50€
Cámara de fotos	329,60€	2	659,20€
Pantalla Verde (Chroma)	174,15€	1	174,15€
Proyector	335€	1	335€
Impresora 3D	599€	1	599€
Gafas Realidad Virtual	249€	4	996€
Bee-Bot	89,23€	6	535,38€
Lego WEDO	199€	4	796€
Ordenadores	339,67€	2	679,34€
<b>MATERIAL RADIO</b>			
Mesa de sonido	168€	1	168€
Cascos	138€	4	552€

Micrófono	44€	4	176€
Ordenador	339,67€	1	339,67€
<b>COSTE TOTAL RECURSOS, MATERIAL ESPACIO CREATIVO, MATERIAL RADIO</b>			10.683,08€

## 7. Discusión/Conclusión

Tras el siguiente proyecto propuesto en este TFG no se ha ejecutado, sino que, más bien es una propuesta de cara al consiguiente curso o a cursos posteriores para dicha realización. Por ello, no hemos podido obtener resultados concretos o alguna evaluación global sobre el mismo hasta que se pueda poner en marcha.

Todo esto se ha basado en una innovación para Ciencias Sociales y Naturales, lo que conocemos en educación primaria como Conocimiento del Medio, Natural, Social y Cultural e implementando las TIC que son la principal fuerza promotora que, en nuestro mundo, cada vez se está viendo más. Además, el propósito de esta innovación es que las TIC puedan conjuntarse con el Patrimonio Canario ya que se están perdiendo muchos aspectos importantes de nuestra cultura.

Explicado todo lo anterior podemos sacar las siguientes conclusiones:

En primer lugar, las TIC se muestran beneficiosas para el aprendizaje del propio alumnado además de que facilita la propia adquisición de competencias, contenidos, información, entre otros, pero; debemos tener en cuenta que también deben de tener un cierto control sobre el uso de las TIC ya que el incumplimiento de su uso crea errores en los alumnos, es decir, se debe emplear de forma correcta y no de una forma errónea.

En segundo lugar, como bien dijo Santiago Ponsada en su investigación sobre las TIC y el Patrimonio Cultural Inmaterial (2022): “las TIC en la educación patrimonial, ofrecen diversas oportunidades donde enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como promoviendo la valoración y el respeto del propio patrimonio cultural y, con ayuda de las TIC, se puedan desarrollar competencias digitales y culturales a la vez en los estudiantes”.

En tercer lugar y último, a través de esta propuesta de intervención se pretende que el alumnado pueda mejorar distintos aspectos en su aprendizaje como la propia motivación a no dejar de lado su propio patrimonio cultural. No obstante, se apuesta mucho por la utilización del espacio creativo que es una de las nuevas adquisiciones recientes de los Colegios que, está inspirado en el modelo de aulas del futuro (Future Classroom Lab).

Este nuevo papel hace que esos espacios sean entornos agradables e inspiradores donde la enseñanza-aprendizaje cambie en el siglo XXI. Sin embargo, estos espacios creativos tienen unos objetivos generales que haciendo un resumen y quedándonos con las palabras claves, tenemos la reflexión, el potencial en el trabajo en equipo, impulsar el aula tradicional a algo más flexible, así como convertir los centros en espacios más abiertos a la participación donde la propia familia sea un papel importante en este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por todo ello, es fundamental que las TIC dentro del Patrimonio se generalicen, pero, no se dejen de lado lo que es la propia parte práctica que posee Conocimiento del Medio ya que es un área importante y más en Canarias.

## **8. Referencias bibliográficas**

DECRETO 211/2022, de 10 de noviembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 231, de 23 de noviembre de 2022).  
<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/contenidos/curriculos/>

De Zevallos, C. M. V. O. (2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. *Educación*, 23(45), 25-50.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4911362>

Gobierno de Canarias (s.f.). *Espacios creativos*. Gobierno de Canarias.  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/espacioscreativos/>

Marchesi, L. M. (2011). El significado cultural del patrimonio. *Estudios del patrimonio cultural*, (6), 27-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3737646>

González-Monfort, N. (2008). Una investigación cualitativa y etnográfica sobre el valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2574610>

González-Monfort, N. (2019). La educación patrimonial, una cuestión de futuro. Reflexiones sobre el valor del patrimonio para seguir avanzando hacia una ciudadanía crítica. *El Futuro del Pasado*, 10, 123-144. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7105050>

Real Academia Española (s. f.). *Patrimonio cultural*. Diccionario Panhispánico del Español Jurídico. <https://dpej.rae.es/lema/patrimonio-cultural>

Reyes, N. S. (2023). Evolución de la Educación y las aplicaciones tecnológicas. *Revista científica: Polo del conocimiento*, 8(4), 1319-1328. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152237>

Rodríguez, M. P. (2020). Del patrimonio a la ciudadanía en Educación Infantil. *Investigación en la escuela Infantil*, (101), 48-57. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7574965>

Redacción RTVC. (2022). *El Gobierno de Canarias prepara un borrador educativo que eliminaría las asignaturas de Geografía e Historia de Canarias*. Radio televisión Canaria. <https://rtvc.es/canarias-podria-eliminar-las-asignaturas-de-canarias-de-4o-de-la-eso/>

Vallejo E.R. & Martínez I.V. (2016). La Educación Patrimonial. Consideraciones sobre su Contribución al Proceso de Educación. *Revista Amazonia Investiga*, 5(9), 82-90. <https://amazoniainvestiga.info/index.php/amazonia/article/view/715/675>

Salinas V.F. (2005). Finalidades del patrimonio en la educación. *Investigación en la escuela*, (56), 7-18. <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7347/6488>

Montesdeoca G. D. L. G. (2022). Pedagogías de la frontera: innovación en la didáctica de las Ciencias Sociales en Canarias. *Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias*

## 9. Anexos

### Anexo 1

**PATRIMONIO** ++ ++  
++ ++

**FICHA 1**

¿Cómo las TIC pueden contribuir en la difusión de nuestro patrimonio?:

Escribe 10 palabras que tenga que ver con el Patrimonio de Canarias

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Anexo 2:

N.º del grupo: exposición:		Fecha		
Nombre de los integrantes del grupo:				
<b>ESCALA DE VALORACIÓN PRESENTACIONES</b>				
	1 NADA	2 POCO	3 BASTANT E	4 MUCHO
<b>CONTENIDO PRESENTACIÓN</b>				
Organización de la información				
Coherencia en la información empleada				
Dominio en el tema tratado				
<b>RECURSOS EMPLEADOS</b>				
Coherencia en la estructura y organización				
Es adecuado el diseño del material audiovisual				
<b>ORALIDAD-GESTOS</b>				
Utiliza gestos adecuados a la presentación				
Hay fluidez en la expresión oral				
<b>RESPONSABILIDAD</b>				
Se ajusta al tiempo establecido				
No se encuentra distraído o molestando al grupo				

Anexo 3:

<b>AUTOEVALUACIÓN PROPUESTA DE INNOVACIÓN</b>	
<b>EVALUAR</b>	<b>ANOTACIONES</b>
1.Ha sido de utilidad la formación previa a la SA	
2.Se ha podido llevar a cabo la propuesta	
3.Existen recursos disponibles para la realización de la SA	
4.Se ha identificado los posibles riesgos con la implementación de las TIC	
5.Ha habido un mayor interés y motivación por parte del alumnado	
6.Se ha hecho un mayor uso de las tic	
7.Existen tecnologías disponibles que se puedan utilizar en este contexto	
8.El alumnado ha colaborado y trabajado en grupo para la realización de los productos finales	
9.He considerado el uso de herramientas digitales interactivas	
10.Que aspectos mejorarías o añadirías	

Anexo 4:

<b>RÚBRICA DE EVALUACIÓN</b>				
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EXCELENTE</b>	<b>BUENO</b>	<b>ACEPTABLE</b>	<b>BAJO</b>
<b>Comprensión de las palabras claves utilizadas</b>	Demuestra un completo entendimiento de los conceptos y su importancia	Demuestra un entendimiento adecuado de algunos conceptos y su importancia con algunas omisiones	Demuestra un entendimiento básico de los conceptos y su importancia con omisiones significativas	No demuestra la comprensión de los conceptos
<b>Identificación y descripción del patrimonio cultural</b>	Identifica y describe de manera detallada y precisa el patrimonio cultural incluyendo ejemplos relevantes	Identifica y describe de manera adecuada el patrimonio cultural con algunos detalles o ejemplos	Identifica y describe el patrimonio de manera básica con varios detalles o ejemplos	No logra identificar ni describir el patrimonio cultural
<b>Uso adecuado de las TIC para investigar</b>	Utiliza de manera efectiva diferentes herramientas y fuentes en línea para investigar y recopilar información	Utiliza adecuadamente algunas herramientas y fuentes en línea y recopila información con algunas dificultades	Utiliza de manera limitada las herramientas y fuentes en línea para investigar y recopilar información con dificultades significativas	No utiliza las TIC para investigar
<b>Presentación de información</b>	Presenta la información de manera clara, organizada y con un formato adecuado, utilizando imágenes, videos, etc. para enriquecer la presentación	Presenta la información de manera adecuada, aunque, puede haber algunos errores en la organización o el formato. Además, utiliza de manera limitada las imágenes, videos, etc	Presenta la información con varios errores en la organización o el formato. No utiliza ninguna imagen, video, etc.	No presenta información de manera clara y organizada