

Trabajo Fin de Grado de Maestro en Educación Primaria

# Propuesta innovadora para el estudio del paso del tiempo en el primer curso de Ed. Primaria en el marco LOMLOE

Alumna: María J. Lecuona García

Tutores:  
Antonio Ortega Rivas  
Daniel José Barrios Gracia

Junio 2023

# INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>4</b>
2.1 INTRODUCCIÓN	4
2.2 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	5
2.3 FOMENTAR LA CIENCIA EN EL ALUMNADO	5
2.4 EL PASO DEL TIEMPO EN EL PRIMER CICLO DE PRIMARIA	6
2.5 LA IMPORTANCIA DEL REPASO.	7
2.6 EL PELUCHE COMO RECURSO DIDÁCTICO.	8
2.7 RECURSOS QUE NOS PUEDEN AYUDAR A LOS NIÑOS A INVESTIGAR	9
2.8 LOS CUENTOS COMO RECURSO EDUCATIVO.	10
2.9 LA GAMIFICACIÓN	11
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>11</b>
3.1 OBJETIVO GENERAL	11
3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	11
<b>4. METODOLOGÍA</b>	<b>11</b>
4.1 EL CENTRO	11
4.2 RECURSOS DIDÁCTICOS	12
4.3 ROL DEL DOCENTE	12
4.4 ROL DEL ALUMNADO	12
4.5 METODOLOGÍA IMPLEMENTADA	12
4.6 CRITERIOS, CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS QUE SE VAN A USAR.	12
4.7 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	14
<b>5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	<b>24</b>
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>24</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>25</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>27</b>

## RESUMEN

Este trabajo muestra una manera innovadora para dar el paso del tiempo en Primero de Educación Primaria, utilizando diferentes recursos, haciendo que el alumnado tenga un aprendizaje significativo y construido por ellos mismos, permitiendo al alumnado que resuelvan problemas y hagan experimentos.

Palabras Clave: El paso del tiempo, Innovación, Recursos, Primero de Primaria, Resolución de problemas.

## ABSTRACT

This work shows an innovative way to teach the passing of time in First of Primary Education, using different resources, making the students have a significant learning and built it by themselves, allowing the students to solve problems and do experiments.

Keywords: The passing of time, Innovation, Resources, First grade, Problem solving.

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo se quiere mostrar una forma innovadora de enseñar al alumnado del primer ciclo de Primaria el aprendizaje basado en el paso del tiempo, cuestión abstracta, la cual suele ser complicada de entender a estas edades, sobre todo en el primer curso en el cual se va a centrar. En primero de Primaria es de gran importancia dar la relación con el entorno y el tiempo y la forma de organización del tiempo del ser humano es parte de este. El paso del tiempo es un asunto de gran importancia en nuestra sociedad, debido a ello se sabe cuándo es de día y de noche, además se puede averiguar que es el pasado, el presente y el futuro y gracias a este se garantiza una organización en el día a día. A partir de los 6 años aproximadamente los niños empiezan a comprender cómo es el manejo del tiempo, la duración de los sucesos, etc. (Ocampo, J. 2020).

En la Antigüedad la única manera de medir el paso del tiempo era mediante la observación de los cuerpos celestes, mirando el Sol, la Luna, los planetas y las constelaciones. “La salida y la puesta de sol, los solsticios, las fases de la luna y la posición de estrellas y constelaciones específicas se han usado desde la antigüedad en todas las civilizaciones para marcar y delimitar actividades específicas” (Cartwright M. 2012). El tiempo en latín *tempus* es “Magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro, y cuya unidad en el sistema internacional es el segundo.” (RAE).

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Introducción

Como ya se ha comentado anteriormente se han propuesto actividades innovadoras, exponiendo con ellas una situación de aprendizaje que suponga un cambio en la enseñanza y aúne cuestiones que favorezcan el aprendizaje del alumnado. “Innovación es un proceso permanente, original e intencional de búsqueda de mejora de la calidad educativa y de los aprendizajes de los y las estudiantes.” (Pacheco-Salazar B. 2020). En ese mismo artículo se comentan diferentes claves, que se podrían simplificar en pocas palabras, unos profesores autocríticos, que sepan reinventarse, un equipo

directivo que ayude a crear un entorno colaborativo, a la vez que debemos dejar atrás la escuela tradicionalista con la memorización y trabajar con metodologías activas, obviamente intentando que el aprendizaje sea significativo para que pueda perdurar a través del tiempo.

Actualmente la sociedad se enfrenta a una escuela que progresa, pero en ciertas partes es conformista “Siempre lo hemos hecho así” esta frase crea la satisfacción de estarlo haciendo bien cuando realmente no se está haciendo bien. En muchas aulas se siguen utilizando para el trabajo diario libros de textos o sus derivados (libros/actividades en internet), estos no son malos para buscar información, pero sí para aprender diariamente mediante un aprendizaje activo, centrados en que el alumnado sea protagonista de su proceso. Aun así, aunque en muchos colegios se hayan retirado los libros, ya que se sabe que con ellos no se le da un aprendizaje significativo al alumnado, los profesores buscan sus derivados por internet o de libros antiguos. Al final los niños y niñas en muchas ocasiones acaban escuchando una clase magistral para terminar haciendo ciertos ejercicios sin ningún valor para ellos. Muchos libros están empezando a proponer actividades que puedan ser significativas para el alumnado, pero la realidad es que se suelen acabar haciendo los otros ejercicios y no utilizando esas actividades propuestas.

## 2.2 Teorías del aprendizaje

En la educación se utilizan variedad de maneras de enseñar, se llaman teorías de la enseñanza, estas son innumerables. Se han creado, por diversos psicólogos y pedagogos que han visto la necesidad de crear una nueva teoría para mejorar el aprendizaje del alumnado:

- El constructivismo: En esta corriente al alumnado se le ve como los responsables de interpretar y darle sentido. Los aprendices son vistos como los responsables de interpretar y darle sentido al nuevo conocimiento, también se les ve cómo y no simplemente como individuos que almacenan, de forma puramente memorística, la información recibida. También se ve de gran importancia las experiencias previas que haya tenido el alumno/a. (Montagud N. 2020)
- El constructivismo social: Para esta rama es de gran importancia el entorno, es decir, el contexto cultural y social. En esta teoría se cree que el aprendizaje se crea

al ampliar los esquemas de conocimiento presentes en el individuo. Además, el conocimiento se desarrolla tanto con las interacciones sociales como el uso del lenguaje. (Montagud N. 2020)

- El aprendizaje experiencial: Según esta teoría del aprendizaje, los alumnos son una entidad activa, capaces de aprender y construir su conocimiento a través de actividades y recursos que le ayuden a desarrollar sus habilidades. (Montagud N. 2020)

### 2.3 Fomentar la ciencia en el alumnado

En este trabajo se quiere fomentar las ciencias en el primer ciclo de Primaria. Las ciencias son de vital importancia para el alumnado, ya que con esta aprenden lo que le rodea, su entorno, esto les parece divertido a la vez que le llama la atención, ya que los niños y niñas desde que son bebés intentan experimentar con todo lo que les rodea, ya sea tirando objetos al suelo, hasta saltando en charcos de agua. Además todos suelen tener una fase en la que preguntan ¿Por qué? para toda situación que se pone delante de ellos. Para los infantes, es de gran importancia aprender qué pasa en su entorno y es bueno motivarlos siempre hacia las ciencias, para que desarrollen sus capacidades intelectuales. Para ello, en clase se animará a crear hipótesis y que los alumnos/as investiguen si son ciertas o no con ayuda de sus compañeros y profesores.

### 2.4 El paso del tiempo en el primer ciclo de Primaria

El paso del tiempo en el primer ciclo se suele empezar a impartir como un concepto matemático en el que debes aprender las horas, pero sin un contexto mayor que ese. Hay un trabajo relacionado con el paso del tiempo, en este la autora comenta que hay múltiples dificultades para trabajar el concepto del paso del tiempo, ya que es un contenido abstracto para el alumnado, por lo que al principio especifica qué es el tiempo y el paso de este para finalmente centrarse en el pasado, el presente y el futuro, (DÍAZ M. 2015). Pero no se encuentra ningún trabajo que hable del paso del tiempo en general, desde la importancia del horario, del calendario, las estaciones, que se pregunten porqué existen el día y la noche, qué es lo que cambia para que esto se produzca, etc.

Para averiguar cómo pasa el tiempo se puede utilizar innumerables maneras, desde mirar la posición del Sol hasta mirar un simple reloj. Aunque nos vamos a centrar en dos que se pueden crear en clase sin ningún problema:

- Uno de ellos es el **reloj de Sol**, el primero se encontró en el Antiguo Egipto y data de 1500 años antes de Cristo, este servía para manifestar la hora, consistía en un medio círculo que solía ir desde las 7 de la mañana hasta las 7 de la noche, con un palo en el centro del círculo, gracias al Sol se crea una línea-sombra y con esta se podrá averiguar qué hora es. Este al ser un experimento, se puede proponer a los niños y niñas de la clase para hacerlo y una manera divertida de aprender una manera de medir el tiempo con su propio experimento. En este se verá que realmente sirve para aproximar la hora.
- **El reloj de arena** es otro instrumento con el cual pueden manejar el tiempo, consiste en dos compartimentos, uno de ellos tiene arena fina o un material similar, cuando este objeto se coloca con la arena en la parte superior, con el efecto de la gravedad, cae hacia el compartimento inferior. Cuando se haya caído toda la arena se puede volver a dar la vuelta para contar el tiempo. Este tiempo puede variar ya que dependiendo de la magnitud de los compartimentos y la fineza y la cantidad de la arena o similar. Esta es otra actividad que se puede realizar en clase y se puede ver que si puede ser muy efectivo con el tiempo y puede ser bastante exacto, pero la realidad es que es ineficiente ya que no puedes estar dando vueltas al reloj continuamente.

### 2.5 La importancia del repaso.

En las asignaturas como Conocimiento del Medio acostumbramos a tratar temas y proyectos, cuando están finalizados no se vuelve a tratar el contenido en todo el curso, ya que eso se da por aprendido. La realidad es que nuestro cerebro cuando no utiliza una información la acaba descartando. (Gil, S. 2017) explica la importancia del repaso para aprender bien los contenidos. “Para aprender bien los contenidos, es de vital importancia ya que sin el repaso no se puede garantizar que esos contenidos queden almacenados en la memoria.” Además que hay estudios que justifican la pérdida de memoria al cabo de los días. El más famoso es del psicólogo alemán Hermann Ebbinghaus el cual creó una curva después de hacer ciertos estudios, para analizar

cuando las personas olvidaban la información que se estudiaban. Se pudo observar que si solo se da un único día, al octavo se ha olvidado, incluso habiendo recordado por tercera vez un 20% se acababa olvidando del contenido a las pocas semanas. Si nos fijamos en las curvas, cuantos más días lo repasemos, más probabilidad hay de que los alumnos y alumnas se queden con el contenido.

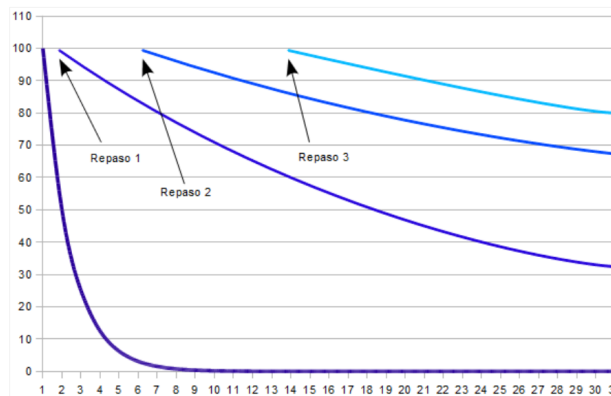


Figura 1. Curva del olvido sin repaso, comparada con uno, dos y tres repases. (Imagen extraída de <https://goo.gl/BOiWFh>)

Obviamente en la clase de Conocimiento del Medio no se suele dar el contenido una única vez, pero si solemos darlo por dos o tres sesiones y cuando vemos que el alumnado lo ha aprendido pasamos al siguiente aprendizaje, al siguiente tema, proyecto,... Con esto se propone añadir el proyecto que se ha dado previamente en el que se va a dar ahora, que se solapen y que necesiten uno a otro, por ejemplo si voy a dar el paso del tiempo, que el anterior proyecto sea relacionado con los planetas del Sistema Solar, así podemos utilizar astronomía como enfoque para saber del paso del tiempo. Y así en una sucesión, recordando siempre lo previo. Esto lo solemos hacer en Matemáticas por ejemplo, cuando damos las sumas, las repetimos numerosas veces y así se ha podido aprender para toda la vida.

## 2.6 El peluche como recurso didáctico.

Uno recurso que se puede utilizar es el peluche como mascota de la clase, esto suele ser utilizado con más frecuencia en Infantil, pero los niños y niñas de entre del primer ciclo de Primaria también agradecen tener una mascota que les ayude en su aprendizaje, que les haga las clases más amenas, con el que conectar emocionalmente.



En el blog *Lalibretapiruleta* comenta, “Una de las cosas que se pierde una vez iniciada la Educación Primaria es el trabajo a través de una mascota en la clase. Un “ser” que inspira afectividad y conexión entre los niños.”

## 2.7 Recursos que nos pueden ayudar a los niños a investigar

### 2.7.1 La importancia de las TIC en la educación.

Una manera de crear un aprendizaje significativo es la utilización de las TIC con ellas podemos desde darles cierta independencia para buscar información (investigación guiada), hasta proponerles retos desde ellas. También se puede utilizar como recurso de enseñanza, ya que en ciertas ocasiones puede ser de apoyo para el profesor. Las TIC son una herramienta importante en la educación primaria ya que permiten a los alumnos descubrir cosas por ellos mismos. (Fernández, A. 2022)

### 2.7.2 La importancia de los grupos cooperativos.

Para la investigación suele ayudar hacerla en grupo para proponer el mayor número de ideas, para esto se podría proponer el aprendizaje cooperativo, en el que los alumnos se unen y esfuerzan para conseguir un objetivo común. para conseguir un grupo de aprendizaje cooperativo debemos conseguir que haya buena relación con el grupo y que todos quieran trabajar conjuntamente, deben tener la convicción que si uno fracasa fracasan, por lo que todos aúnan fuerzas para conseguir el objetivo común, con este tipo de grupo lo que se intenta es conseguir mejores resultados que si lo hicieran solos. Para crearlo debemos tener en cuenta ciertas cuestiones, desde el cuidado emocional de los niños (Reduciendo la probabilidad de que algunos alumnos adopten una actitud pasiva o dominante en el grupo) hasta la creación simplificada de roles para que la cooperación verdaderamente funcione:

- Secretario. Guarda fotocopias y el material necesario en su sitio, tiene presente las tareas pendientes y recuerda apuntar las tareas en la agenda.
- Portavoz. Responde a las preguntas al profesor y presenta delante de la clase, hace preguntas al profesor.
- Coordinador. Anima a sus compañeros y comprueba que todos los compañeros terminen sus tareas.
- Controlador. Controla el ruido, el volumen de la voz de sus compañeros y el tiempo que les queda.

Antes de que los alumnos tengan roles deben trabajar conjuntamente, para que vayan acostumbrándose a trabajar juntos. Los roles deben de rotar para que todo el alumnado haga cada uno de los roles. Cuanto más tiempo más dificultades se podrán añadir a los roles, como la crítica constructiva o el verificador de información. (Johnson and Johnson 1994). Aunque al principio la creación de los grupos sea arduo, los beneficios a futuro son incontables. Además, en la ley educativa LOMCE se propone el aprendizaje cooperativo como una estrategia metodológica positiva para el aprendizaje.

### 2.7.3 La importancia de involucrar a las familias.

Para la investigación en su entorno, también se podrían involucrar a las familias ya que estas son de gran importancia en el aprendizaje de los niños y niñas. Generalmente si los padres dedican más tiempo a la educación de sus hijos la calidad de la educación mejora. Si a un niño le cuesta leer y su familia no le da importancia, el niño o niña no leerá en casa ni le dará importancia al leer en clase. Si los familiares intentan leer con él o ella siempre que puedan el alumno/a en cuestión le dará más importancia a la vez que tendrá más práctica. Muchas veces los intereses de los padres se ven reflejados en los intereses de los niños y niñas. De ahí que nuestro alumnado le dé muchas veces más importancia al partido de fútbol que se jugó ayer, que a otros aspectos de la clase. Una manera de tomar acción es que los padres le den importancia a lo que están aprendiendo el alumnado, por ello una de las propuestas de la profesora y psicopedagoga Beatriz Maeztu Herrera es:

- Actividades de colaboración en el aula (en ellas los familiares pueden hacer diferentes talleres con el alumnado).

### 2.8 Los cuentos como recurso educativo.

Los cuentos pueden ser un magnífico recurso educativo, ya que estos sirven para desarrollar la imaginación a la vez que aumenta el nivel de concentración. Además según nos comentan en la revista 3Ciencias *“una de sus virtudes es que permite secuenciar el aprendizaje de los contenidos, ya que si queremos que aprendan un concepto determinado que aparece en un momento de la historia, podemos parar de contar la historia y reflexionar junto con los alumnos sobre ese concepto.”* Por lo que

podemos ver los cuentos pueden enseñar variedad de conocimiento a los infantes, desde las habituales moralejas, hasta contenidos impartidos en clase. Siempre que el profesor quiera este puede ser un recurso educativo de gran valor, para ello el docente debe de encontrar el cuento adecuado o realizarlo el mismo, para que le puedan servir en su sesión.

### 2.9 La gamificación

La gamificación puede ser un recurso de gran importancia en el aprendizaje del alumnado. Esta consiste en aprender mediante el juego. Por consecuencia los niños y niñas aprenden de una manera más divertida, por lo que se interioriza el contenido dado, al igual que están más motivados, porque saben que el aprendizaje va a ser divertido. Hay múltiples juegos que nos pueden ayudar en clase, desde crear un supermercado en clase y trabajar las Matemáticas con este, hasta hacer un “escape room”.

## **3. OBJETIVOS**

### 3.1 Objetivo general

Conseguir que los alumnos y alumnas aprendan de una manera significativa para que el contenido pueda perdurar en el tiempo.

### 3.2 Objetivo específico

OE1: Aprender a utilizar tanto calendarios como horarios.

OE2: Aprender cómo influye el movimiento de la Tierra en nuestras vidas. Creando la noche y el día, las estaciones, ...

OE3: Aprender a investigar por ellos mismos. Utilizando textos, libros o las TIC.

## **4. METODOLOGÍA**

### 4.1 El Centro

El centro de educación infantil y primaria en el que se va a implantar esta actividad en el tercer trimestre es el CEIP Samoga, en el Sauzal. Es un colegio relativamente pequeño, de línea 2 con una media de 20 alumnos por clase. El centro está cerca del mar y suele hacer buen tiempo, esto es de gran importancia para hacer ciertas actividades.

### 4.2 Recursos didácticos

Se han escogido diferentes recursos a la mano de cualquier docente que puedan ser significativos y que realmente sirvan para el aprendizaje del alumnado, es por ello por lo que se han buscado diferentes recursos que han sido apoyados por psicólogos y doctores en educación, entre otros profesionales. Estos no son complicados de realizar, son propuestas realistas, sacando a relucir métodos antiguos que, usados correctamente, pueden ser buenos para el aprendizaje y obviamente, otros nuevos que pueden complementar perfectamente para que la formación sea la adecuada.

### 4.3 Rol del docente

El rol del docente será meramente de acompañante, intentando ayudar a los alumnos y alumnas que lo necesiten. Tendrá que aportar los recursos necesarios para que los niños y niñas de la clase puedan aprender. Puede aportar de una manera colaborativa, intentando dejar atrás las clases magistrales y aportando juegos e ideas para que los niños puedan aprender significativamente. También debe motivar al alumnado para que siga aprendiendo, a la vez que debe de investigar y elegir información de provecho.

### 4.4 Rol del alumnado

El rol del alumnado debe ser activo, participativo y lo más importante que quiera trabajar, que esté motivado y feliz estando en el aula, además que debe de saber trabajar en grupos cooperativos y ser respetuoso con sus compañeros.

#### 4.5 Metodología implementada

Para este trabajo se escogerán diferentes metodologías, una de ellas es el aprendizaje basado en problemas, esto hará que los niños y niñas investiguen para darle solución al problema, para ello también escogeremos el aprendizaje cooperativo, ya que esta mejora la capacidad de implicación y adquisición de nuevos conocimientos.

#### 4.6 Criterios, contenidos y saberes básicos que se van a usar.

Viendo las metodologías y recursos propuestos para el aprendizaje del paso del tiempo, desarrollaremos las estrategias propuestas para el proceso de enseñanza-aprendizaje establecido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

#### Competencia específica

**2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.**

2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del medio natural, social y cultural de Canarias, formulando preguntas, realizando predicciones, participando en interacciones comunicativas y comprendiendo el sentido de textos orales y multimodales.

2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables, incluidas las digitales, de manera pautada, para intercambiarla y utilizarla de forma comprensiva en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural canario.

2.3. Participar en experimentos pautados utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos, para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, y registrar las observaciones, de forma clara, en diferentes formatos y aprovechando la cultura digital.

## Saberes básicos

### **Bloque I. Cultura científica**

#### 1. Iniciación a la actividad científica

1.1 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.

1.2 Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones a partir de estrategias cooperativas.

1.3 Utilización de instrumentos, dispositivos y herramientas digitales apropiados, para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.

1.4 Uso del vocabulario científico apropiado relacionado con las diferentes investigaciones para comunicar, compartir y construir nuevos conocimientos.

#### 2. La vida en nuestro planeta

2.4 Descripción de las funciones vitales básicas del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.

### **Bloque II. Tecnología y digitalización**

#### 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

1.1. Utilización de dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

1.2. 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.

## 4.7 Situación de Aprendizaje

### 4.7.1 Prácticas

<b>Práctica 1: ¿Quién es Valentina?</b>	
Área: Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 1
Competencias específicas: 2.1	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, STEM2
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Presentación de Valentina la valiente, una niña que vive en un planeta lejano (Ross) y se vino a la Tierra a explorar, para que la bruja del planeta Ross ayude a su familia y para volver a su planeta necesita aprender cómo funciona el tiempo en la Tierra. Para volver a casa con sus padres necesita tener toda la información.</p> <p>Primero leeremos el cuento de Valentina, para poner en situación al alumnado. Después presentaremos el <a href="#">peluche de Valentina</a> y finalmente empezaremos con las investigaciones.</p> <p>También se entregará a los niños cuadernos de exploración en los que vayan poniendo todo lo que van aprendiendo e investigando. (Qué pongan su nombre en él y pinten la portada)</p> <p>También crearemos un súper mural en el que entre toda la clase deben de poner lo que han aprendido en esa sesión. Cada día le tocará a un grupo diferente.</p>	
Recursos didácticos: - <a href="#">Cuento</a> (Anexo I) - Peluche de Valentina - <a href="#">Cuaderno de exploración</a> (Anexo II) - Lápiz - Goma	Recursos espaciales:  Aula clase
Metodología: Aprendizaje por descubrimiento: Con esta metodología se pretende que los alumnos y alumnas relacionen conceptos e incorporen la información a sus conocimientos previos.	

<b>Práctica 2: ¿Cuántas horas tendrá un día?</b>	
Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 1
Competencias específicas: 2.2	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>La primera actividad será el cuento de las horas en las que Valentina va comentando que va a haciendo a lo largo de su día aquí en la Tierra. Con ella repasamos las horas.</p> <p>En la segunda parte de la sesión Valentina preguntará <a href="#">¿cuántas horas tiene un día?</a>. Siempre que Valentina pregunte algo los niños y niñas de la clase deberán coger su libreta de exploración y buscar la pregunta y cuando tengan una respuesta deben de escribir y dibujar la respuesta, es importante que quede clara la información.</p>	

Es importante hacer pensar al alumnado. ¿Cómo funcionan los relojes? (de 12 a 12 horas) Con la maqueta del Sistema Solar, podemos ver que La Tierra da vueltas sobre sí misma y que es eso lo que nos hace tener un día, que no es la vuelta entera al Sol. Primero se debatirá en equipos cooperativos los portavoces dirán la conclusión del equipo al grupo.

Cuando el contenido haya quedado claro el contenido, al final de la clase, el grupo uno se encargará de poner en el mural lo que hemos aprendido.

Recursos didácticos:

- Recurso 1 [Cuento de las horas](#) (Anexo III).
- Maqueta del Sistema Solar
- [Cuaderno de exploración](#) (Anexo IV).
- Lápiz
- Mural
- Goma
- [Escape room](#) (Anexo V)

Recursos espaciales:

Aula clase

Metodología:

Aprendizaje basado en problemas con grupos cooperativos:

Se comienza con una pregunta y los niños y niñas deben de buscar la respuesta, para ello crean hipótesis e investigan en grupo si estas son ciertas o no. Para que la investigación sea más fácil esta la hacemos en grupos cooperativos para que puedan contrastar sus pensamientos.

### Práctica 3: ¿El día y la noche?

Área : Conocimiento del Medio

Curso: 1º de Primaria

Temporalización: 3º Trimestre

Nº de sesiones: 1

Competencias específicas: 2.2

Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2

#### Descripción de la actividad

A la bruja le llama la atención el día y la noche. Necesitamos explicarle que pasa en el día y que se suele hacer y qué hacemos por la noche. Primero se repasará con la maqueta del Sistema Solar, cómo funciona la noche y el día. Más tarde, con el "escape room" se les pedirá que por equipos colaborativos digan la diferencia de lo que ellos hacen de día y de noche. Finalmente cada alumno/a buscará en su cuaderno de exploración el apartado de día y noche, en el que debajo de cada título deben de dibujar cosas que se suelen hacer en ese momento del día y que no se suelen hacer en el otro momento. Si tienen tiempo que escriban debajo de cada dibujo lo que es.

Ejemplo:

Ver estrellas → Noche.

Ir al colegio → Día

Recordatorio 1: Siempre que Valentina pregunte algo los niños y niñas de la clase deberán coger su libreta de exploración e ir donde este la pregunta y cuando tengan una respuesta deben de escribir o dibujar la respuesta, lo importante es que quede clara la información.

Recordatorio 2: Cuando el contenido haya quedado claro, al final de la clase, el grupo dos se encargará de poner en el mural lo que hemos aprendido.

Recursos didácticos:

- Maqueta del Sistema Solar
- Lápiz
- [Cuaderno de exploración](#) (Anexo VI)
- Mural

Recursos espaciales:

Aula clase



- Goma	
<p>Metodología:  Aprendizaje por grupos cooperativos:  Este tipo de aprendizaje es beneficioso para los alumnos/as ya que trabajar en cooperativamente mejora la adquisición de conocimientos a la vez que la atención y la implicación.</p>	

<b>Práctica 4: ¿Cómo medimos nuestro tiempo?</b>	
Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 1
Competencias específicas: 2.2	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2
Descripción de la actividad	
<p>En esta sesión iniciaremos con la pregunta que nos hará Valentina en la pizarra digital ¿Qué es un horario? ¿Qué es un calendario?</p> <p>Los alumnos deberán poner la pregunta en google fotos y deben explicar la diferencia. Cuando sepamos la respuesta la pondremos en el “escape room”.</p> <p>Recordatorio 1: Siempre que Valentina pregunte algo los niños y niñas de la clase deberán coger su libreta de exploración e ir donde este la pregunta y cuando tengan una respuesta deben de escribir o dibujar la respuesta, lo importante es que quede clara la información.</p> <p>Recordatorio 2: Cuando el contenido haya quedado claro, al final de la clase, el grupo tres se encargará de poner en el mural lo que hemos aprendido.</p>	
Recursos didácticos: - Pizarra digital - Folio - Lápiz - Lápices de colores - <a href="#">Cuaderno de exploración</a> (Anexo VII) - Mural - <a href="#">Escape room</a> (Anexo VIII)	Recursos espaciales:  Aula clase
Metodología: Aprendizaje basado en problemas con grupos cooperativos: Se comienza con una pregunta y los niños y niñas deben de buscar la respuesta, para ello crean hipótesis e investigan en grupo si estas son ciertas o no. Para que la investigación sea más fácil esta la hacemos en grupos cooperativos para que puedan contrastar sus pensamientos.	

<b>Práctica 5: Nuestro súper horario</b>	
Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 1
Competencias específicas: 2.1	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, STEM2

Descripción de la actividad	
<p>Lo primero que haremos será recordar la horas que hemos dado en Matemáticas, para ello el/ la profesor/a dirá una hora y los alumnos deberán escribir en formato digital (am/pm) las horas. (5 minutos de repaso)</p> <p>Lo siguiente será pedir hacer un horario de las tardes en el que puedan participar las familias. Para ello se le dará una ficha a los alumnos que al final de la clase deberán pegar en el mural.</p>	
Recursos didácticos: - <a href="#">Ficha con horario</a> (Anexo IX) - Lápices - Gomas - Mini pizarras - Rotus para pizarra	Recursos espaciales:  Aula clase
Metodología: Aprendizaje por descubrimiento: Con esta metodología se pretende que los alumnos y alumnas relacionen conceptos e incorporen la información a sus conocimientos previos.	
Observaciones: Pueden venir los padres a clase para la creación de un súper horario familiar por las tardes.	

Práctica 6: ¿Cuándo son nuestros cumpleaños?	
Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 1
Competencias específicas: 2.2	Descriptores operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2
Descripción de la actividad	
<p>Valentina en su app enseña su calendario de su cuarto en el que están los cumpleaños de sus amigos y de su familia, a ella le gustaría saber vuestros cumpleaños. Creamos un calendario con los cumpleaños de todos los de la clase, para ello se dará una cartulina con un calendario por grupos y en cada mes se deberá poner los cumpleaños de toda la clase, Para ello cada alumno debe haber puesto su cumpleaños en cuatro papeles diferentes con su nombre. Al final de la clase deberán pegar en el mural los calendarios de los grupos.</p>	
Recursos didácticos: - <a href="#">Calendario ficha/Cartulina</a> (Anexo X) - Lápiz - Goma - Pizarra interactiva - <a href="#">Escape room</a> (Anexo XI) - <a href="#">Ficha con cumpleaños</a> (Anexo XII)	Recursos espaciales:  Aula clase
Metodología: Aprendizaje por grupos cooperativos: Este tipo de aprendizaje es beneficioso para los alumnos/as ya que trabajar en cooperativamente mejora la adquisición de conocimientos a la vez que la atención y la implicación.	
Observaciones: Se le pedirá a los padres y niños que rellenen la fecha de su cumpleaños.	

## Práctica 7: ¿Cómo se medía antes el tiempo?

Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 2
Competencias específicas: 2.3	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, STEM2, STEM4, CD1, CD2
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>En estas dos sesiones daremos diferentes maneras de medir el paso del tiempo en la antigüedad, esto serán:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- El reloj de sol (poner en el patio donde está el norte y el sur).</li><li>- El reloj de la arena</li></ul> <p>Primero se les dará información de las dos, en folios separados, ellos en sus grupos deben montarlas y contestar a ciertas preguntas que estarán en la pizarra:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Son exactas?</li><li>- ¿Se podrían utilizar todos los días?</li><li>- ¿Para qué podría servir cada una de ellas?</li></ul> <p>Primero se hará el experimento con el reloj de sol y después el reloj de arena, para no necesitar más de un profesor.</p> <p>Recordatorio 1: Siempre que Valentina pregunte algo los niños y niñas de la clase deberán coger su libreta de exploración e ir donde este la pregunta y cuando tengan una respuesta deben de escribir o dibujar la respuesta, lo importante es que quede clara la información.</p> <p>Recordatorio 2: Cuando el contenido haya quedado claro, al final de la clase, el grupo cuatro se encargará de poner en el mural lo que hemos aprendido.</p>	
<p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <a href="#">Ficha reloj de sol</a> (Anexo XIII)</li><li>- <a href="#">Ficha reloj de arena</a> (Anexo XIV)</li><li>- Arena</li><li>- Botellas previamente cortadas</li><li>- Tapas con agujero hecho</li><li>- Plato con horas puestas y agujero hecho</li><li>- Lápiz</li><li>- Trozos de cartón</li><li>- Cinta adhesiva</li><li>- Tablet</li><li>- Pizarra digital</li><li>- Silicona fría/cola</li><li>- Mural</li><li>- Goma</li><li>- Brújula (puede servir la del móvil)</li><li>- <a href="#">Cuaderno de exploración</a> (Anexo XV)</li></ul>	<p>Recursos espaciales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aula clase</li><li>- Patio</li></ul>
<p><b>Metodología</b></p> <p>Aprendizaje basado en problemas con grupos cooperativos:</p> <p>Se comienza con una pregunta y los niños y niñas deben de buscar la respuesta, para ello crean hipótesis e investigan en grupo si estas son ciertas o no. Para que la investigación sea más fácil esta la hacemos en grupos cooperativos para que puedan contrastar sus pensamientos.</p>	
Observaciones: Se le puede pedir a los alumnos que traigan cierto material.	

<b>Práctica 8: Un viaje a través del tiempo</b>	
Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 2
Competencias específicas: 2.2	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2
<b>Descripción de la actividad</b>	
<p>Al dar el paso del tiempo es de gran importancia el pasado, el presente y el futuro. Al empezar la sesión aparecerá en la pizarra la pregunta “¿Qué es el pasado, el presente y el futuro?”</p> <p>En esta sesión debemos explicarle a Valentina lo que es el pasado, el presente y el futuro.</p> <p>Primero se debate en equipos cooperativos que es el pasado, el presente y el futuro y los portavoces dirán la conclusión del grupo.</p> <p>Para ello en nuestro libro de exploración pondrán en la parte del pasado pegarán su foto de cuando eran bebés, el día que nacieron y algo que les haya gustado del pasado. En el presente tendrán que pegar la foto que sacaron del curso, al profesor los fotógrafos les suelen dar varias de su clase, además deben de poner el día que es, la edad y como se sienten en esos momentos. En el futuro tienen que dibujar y escribir que quieren ser cuando sean mayores y si tienen algún deseo para el futuro.</p> <p>Recordatorio 1: Siempre que Valentina pregunte algo los niños y niñas de la clase deberán coger su libreta de exploración e ir donde esté la pregunta y cuando tengan una respuesta deben de escribir o dibujar la respuesta, lo importante es que quede clara la información.</p> <p>Recordatorio 2: Cuando el contenido haya quedado claro, al final de la clase, el grupo quinto se encargará de poner en el mural lo que hemos aprendido.</p>	
Recursos didácticos: - <a href="#">Cuaderno de exploración</a> (Anexo XVI) - Mural - Lápiz - Goma - Pegamento	Recursos espaciales: Aula clase
<b>Metodología</b> Se comienza con una pregunta y los niños y niñas deben de buscar la respuesta, para ello crean hipótesis e investigan en grupo si estas son ciertas o no. Para que la investigación sea más fácil esta la hacemos en grupos cooperativos para que puedan contrastar sus pensamientos.	
<b>Observaciones:</b> Traer fotos de cuando eran bebés	

<b>Práctica 9: ¡Adiós Valentina!</b>	
Área : Conocimiento del Medio	Curso: 1º de Primaria
Temporalización: 3º Trimestre	Nº de sesiones: 1
Competencias específicas: 2.1	Descriptorios operativos de las competencias clave: CCL1, CCL2, STEM2
<b>Descripción de la actividad</b>	

En esta sesión habrá desaparecido Valentina y aparecerá un cuento de despedida de Valentina, los niños y niñas se pondrán en la asamblea y el o la profesor/a lo leerá y repasarán todo lo que han aprendido con apoyo del mural y del cuaderno de exploración.	
Recursos didácticos: - <a href="#">Cuento Valentina vuelve a casa</a> (Anexo XVII) - Mural - <a href="#">Cuaderno de exploración</a> (Anexo XVIII)	Recursos espaciales: Aula clase
Metodología: Metodología a partir de tertulias dialógicas, en las que se le da importancia al diálogo y a la construcción colectiva del aprendizaje y del conocimiento.	

#### 4.7.2 Evaluación

Hay diferentes maneras de evaluar al alumnado. Al implementar metodologías que le dan al alumno un papel activo en el proceso de enseñanza, el profesor podrá evaluar a cada uno continuamente, haciendo que si cualquiera de los alumnos o alumnas tienen alguna dificultad se pueda intentar resolver, haciendo así la educación más individualizada. Para la evaluación del alumnado se han desarrollado tres procedimientos:

La heteroevaluación, en la que el profesor evalúa el/la alumno/a. Este tipo de evaluación es más objetiva ya que se valoran los conocimientos, habilidades y destrezas que van adquiriendo los alumnos. En este caso se desarrollará a través del trabajo hecho por el alumnado.

La autoevaluación, consiste en que el propio individuo se valora a sí mismo, su esfuerzo y lo que ha conseguido. Para ello no debe intervenir ningún agente externo, ni el profesor, ni ningún compañero. Realizando este tipo de evaluación el alumnado aprende a criticar y valorar el trabajo a la vez que sus esfuerzos.

La coevaluación, en este tipo de evaluación, el alumnado valora su aprendizaje entre sí, para ello es verdaderamente importante los grupos cooperativos, para que este tipo de evaluación sea justa. En esta se evalúa el grado de implicación, actitud y trabajo. Esta herramienta puede ser muy buena para fomentar la colaboración entre el grupo, a la vez que también puede ser una manera para ir aprendiendo a mejorar, para que el grupo colaborativo funcione correctamente.

- Heteroevaluación → En este caso utilizaremos una rúbrica evaluando los cuadernos de exploración de cada alumno y los trabajos puestos en los murales.

Cuaderno de exploración y murales	Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Actividad cuántas horas tiene el día	Presenta la actividad a tiempo y de forma correcta, es clara. Además que en las actividades escribe y dibuja.	Presenta la actividad a tiempo y realizados de forma correcta, aunque no llega a escribir y dibujar.	Presenta la actividad aunque se lo ha tenido que llevar a casa para terminar o no lo ha hecho del todo correcto.	No presenta la actividad ni en tiempo, ni en forma o lo entrega totalmente incorrecto.
El día y la noche	Presenta la actividad a tiempo y de forma correcta, es clara. Además que en las actividades escribe y dibuja.	Presenta la actividad a tiempo y realizados de forma correcta, aunque no llega a escribir y dibujar.	Presenta la actividad aunque se lo ha tenido que llevar a casa para terminar o no lo ha hecho del todo correcto.	No presenta la actividad ni en tiempo, ni en forma o lo entrega totalmente incorrecto.
Calendario/horario	Presenta la actividad a tiempo y de forma correcta, es clara. Además que en las actividades escribe y dibuja.	Presenta la actividad a tiempo y realizados de forma correcta, aunque no llega a escribir y dibujar.	Presenta la actividad aunque se lo ha tenido que llevar a casa para terminar o no lo ha hecho del todo correcto.	No presenta la actividad ni en tiempo, ni en forma o lo entrega totalmente incorrecto.
Paso del tiempo en la Antigüedad	Presenta la actividad a tiempo y de forma correcta, es clara. Además que en las actividades escribe y dibuja.	Presenta la actividad a tiempo y realizados de forma correcta, aunque no llega a escribir y dibujar.	Presenta la actividad aunque se lo ha tenido que llevar a casa para terminar o no lo ha hecho del todo correcto.	No presenta la actividad ni en tiempo, ni en forma o lo entrega totalmente incorrecto.
Pasado, presente y futuro	Presenta la actividad a tiempo y de forma correcta. Además que en las actividades escribe con coherencia y claridad.	Presenta la actividad a tiempo y realizados de forma correcta, escribe pero no llega a ser del todo coherente.	Presenta la actividad aunque se lo ha tenido que llevar a casa para terminar o no lo ha hecho del todo correcto.	No presenta la actividad ni en tiempo, ni en forma o lo entrega totalmente incorrecto.

- Autoevaluación → Cada niño/a al finalizar la Situación de Aprendizaje

He atendido y he aprendido todo sobre el paso del tiempo			
Súper bien	Bien	Regular	Mal
¿He hablado y aportado en el grupo cuando trabajábamos juntos?			
Sí		No	
¿He dejado hablar a mis compañeros de grupo?			
Sí		No	
¿He trabajado para que salga todo lo mejor posible?			
Sí		No	

- Coevaluación →

Nombre del alumno: _____			
	Siempre	A veces	No suele
Participa en el equipo.			
Cumple con las tareas asignadas.			

- Autoevaluación docente

	Sí	No
Se han conseguido lograr los objetivos.		
La secuencia ha sido desarrollada con sentido.		
He planificado las tareas para que sean un reto para los alumnos.		
Los alumnos y alumnas han estado motivados.		
He utilizado correctamente los recursos.		

## **5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Parte de las actividades de la situación de aprendizaje se pudieron poner en práctica y como se esperaba el alumnado estaba motivado y participativo. Igualmente se han utilizado recursos y metodologías que han visto que son eficientes y positivas para los alumnos y las alumnas, ya que con esto se ha conseguido:

- o Mejora en la cooperación en grupo, han tenido que trabajar entre todos para encontrar las respuestas a las preguntas.
- o Mejora de la lógica, han tenido que crear experimentos y a la vez resolver problemas.
- o Ha mejorado la motivación haciendo que el aprendizaje sea significativo y por ello duradero.
- o Se ha empezado a crear una relación positiva entre los recursos digitales y el alumnado, para la búsqueda de información y para que en un futuro tengan una relación sana con el internet.
- o Se ha creado la importancia a los cuentos y a la lectura, como forma de aprendizaje y descubrimiento.

De esta forma, se puede observar que utilizar diferentes recursos de forma adecuada y dejando que el alumnado piense y produzca su propio aprendizaje es beneficioso además que enriquecedor.

## **6. CONCLUSIONES**

Al finalizar este trabajo se constata que la educación se puede dar de diferentes maneras y que ciertamente en un pasado pudieron funcionar las clases magistrales con fichas, pero estamos en un momento de cambios continuos en los que los niños y niñas a los que enseñamos están rodeados de estímulos e información que no saben descifrar y que con un poco de ayuda y de guía, se les puede enseñar a ser autónomos y aprender desde sus propias experiencias y desde su entorno, utilizando también como apoyo de exploración las nuevas tecnologías.



Esta línea de innovación se podría seguir trabajando y pensando a través del tiempo, ya que estamos en un continuo proceso de renovación del aprendizaje. Con este trabajo se ha podido observar que realmente con los recursos del colegio y con un poco de tiempo se puede desarrollar una situación de aprendizaje que garantiza un mejor aprendizaje que muchas fichas que podamos encontrar en internet, libros,... A la vez que al haber creado un lazo emocional con lo que aprenden, se les hace menos pesado, están más motivados y aprenden mejor. Esto es de gran importancia, ya que si tuviera que explicar mi educación en general, fue hacer los ejercicios de los libros. Pero si especificamos, me acuerdo de aprender las fracciones con unos sandwichs que hicimos en clase, también me acuerdo de hacer un supermercado con recortes de revistas y trabajamos las sumas, restas,... Me acuerdo de nuestro muñeco del Primer Ciclo de Primaria “Pupi”, además de algunos cuentos que nos contaban que nos llamaban la atención, también de hacer un teatro en lengua, a la vez que de las coreografías en música,... Realmente no me acuerdo de ningún ejercicio, pero si me acuerdo de esas actividades que estaban curradas. ¿Qué preferimos un aprendizaje mediocre o uno significativo y duradero?

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

Asegurado, I. (2018, 16 enero). La importancia de los peluches en la vida de tu hijo. Cucu Toys. Recuperado 30 de mayo de 2023, de <https://cucutoys.es/blog/la-importancia-de-los-peluches-en-la-vida-de-tu-hijo/>

Cartwright, M. (2012, 30 agosto). La medición del tiempo en la antigüedad. World History Encyclopedia en español. Recuperado 26 de junio de 2023, de <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11321/la-medicion-del-tiempo-en-la-antiguedad/>

Díaz, M. (2016). EL APRENDIZAJE DEL TIEMPO Y SU ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. TABANQUE Revista pedagógica, 43-68. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5772480.pdf>

El trabajo con mascota en el aula – PRIMARIA. (2018, 3 marzo). Lalibretapiruleta.

Recuperado 30 de mayo de 2023, de

<https://lalibretapiruleta.com/la-mascota-en-el-aula-primaria>

Fernández, A. (2022, 19 enero). Las TIC en educación primaria: beneficios y herramientas. eres mamá. Recuperado 31 de mayo de 2023, de

<https://eresmama.com/las-tic-en-educacion-primaria-beneficios-y-herramientas/>

Gil, S. (2017, 20 noviembre). La importancia de repasar lo estudiado para los niños.

Guía Infantil. Recuperado 30 de mayo de 2023, de

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/como-ensenar-a-un-nino-la-importancia-de-repasar-el-estudio/#:~:text=Gracias%20al%20repaso%20se%20fortalecen.refuerzan%2C%20terminan%20desvaneci%C3%A9ndose%20hasta%20de%20saparecer.>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1994). El aprendizaje cooperativo en el aula.

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Luis. (s. f.-b). La curva del olvido (Ebbinghaus), ¿qué ocurre cuando repasas? Aprueba sacando tiempo de donde no lo hay. Recuperado 31 de mayo de 2023, de

<https://www.elartedelamemoria.org/2010/02/10/curva-del-olvido-ebbinghaus-con-repasos/>

Maeztu, B. (2006). Colaboración familia-escuela en diversidad. Recuperado el 31 de

mayo de 2023. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/08/DOC2-colaboracion.pdf>

Montagud Rubio, N. (2020, 10 junio). Las 9 teorías del aprendizaje más importantes.

Psicología y Mente. Recuperado 25 de junio de 2023, de

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teorias-aprendizaje>

Ocampo, J. (2020, 5 octubre). El sentido del tiempo de los niños. Cómo enseñarles a manejar su tiempo: 7 trucos para enseñar a los niños los conceptos temporales. Guía

Infantil. Recuperado 30 de mayo de 2023, de

<https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/el-sentido-del-tiempo-de-los-ninos-como-enseñarles-a-manejar-su-tiempo/>

PACHECO-SALAZAR, B. (2020, 3 agosto). Siete claves para la innovación educativa. El País. Recuperado 30 de mayo de 2023, de

[https://elpais.com/elpais/2020/07/31/planeta\\_futuro/1596204508\\_015285.html](https://elpais.com/elpais/2020/07/31/planeta_futuro/1596204508_015285.html)

Pérez, D., Pérez, A., & Sanchez, R. (2013). EL CUENTO COMO RECURSO EDUCATIVO. *3Ciencias* empresa, 13.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817922.pdf>

## 8. ANEXOS

### Práctica 1

Anexo I → Cuento

[https://www.canva.com/design/DAFmQ\\_MgsT0/NCQ\\_loHWDRccDbvfW7VTYg/edit?utm\\_content=DAFmQ\\_MgsT0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmQ_MgsT0/NCQ_loHWDRccDbvfW7VTYg/edit?utm_content=DAFmQ_MgsT0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo II → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jlVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphlm11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jlVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphlm11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

### Práctica 2

Anexo III → Cuento de las horas

[https://www.canva.com/design/DAFmRxULr\\_U/31BdMUXBsdWVQwJbqKTisQ/edit?utm\\_content=DAFmRxULr\\_U&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmRxULr_U/31BdMUXBsdWVQwJbqKTisQ/edit?utm_content=DAFmRxULr_U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo IV → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jlVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphlm11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jlVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphlm11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo V → Escape room

<https://platform.breakoutedu.com/game/play/valentina-la-valiente-3-994560-GITL5A5OKL>

### Práctica 3

Anexo VI → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphi11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphi11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphi11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphi11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

#### Práctica 4

Anexo VII → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphi11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphi11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphi11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphi11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo VIII → Escape room

<https://platform.breakoutedu.com/game/play/valentina-la-valiente-4-994560-LPUXPSIY16>

#### Práctica 5

Anexo IX → Ficha con horario

[https://www.canva.com/design/DAFmTJJSJ6o/bt6vFym5nM\\_4THPuiwwwEg/edit?utm\\_content=DAFmTJJSJ6o&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmTJJSJ6o/bt6vFym5nM_4THPuiwwwEg/edit?utm_content=DAFmTJJSJ6o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

#### Práctica 6

Anexo X → Ficha con calendario

<https://docs.google.com/document/d/1gVIWQyqZ378qYGkTPUhS9hczDoNBeXEYGaX0jy07YH0/edit?usp=sharing>

Anexo XI → Escape room

<https://platform.breakoutedu.com/game/play/valentina-la-valiente-6-994560-4K3GVSGUUY>

Anexo XII → Ficha con cumpleaños

[https://www.canva.com/design/DAFm1uC8648/SFt6Ph5MqEyVgNV3sBxfKQ/edit?utm\\_content=DAFm1uC8648&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFm1uC8648/SFt6Ph5MqEyVgNV3sBxfKQ/edit?utm_content=DAFm1uC8648&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

#### Práctica 7

Anexo XIII → Ficha reloj de sol

[https://www.canva.com/design/DAFmjB92Jd0/e0xUSGe1w0Kzkh8PJiz3LQ/edit?utm\\_content=DAFmjB92Jd0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmjB92Jd0/e0xUSGe1w0Kzkh8PJiz3LQ/edit?utm_content=DAFmjB92Jd0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo XIV → Ficha reloj de arena

[https://www.canva.com/design/DAFmjPVENh0/xqrY0Aay2ku7r2b7M7uo\\_Q/edit?utm\\_content=DAFmjPVENh0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmjPVENh0/xqrY0Aay2ku7r2b7M7uo_Q/edit?utm_content=DAFmjPVENh0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo XV → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphi11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphi11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphi11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphi11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

#### Práctica 8

Anexo XVI → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphlm11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphlm11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

### Práctica 9

Anexo XVII → Valentina vuelve a casa

[https://www.canva.com/design/DAFmp72NDgc/SC0Zx8rpJNbECw3iZcqi2A/edit?utm\\_content=DAFmp72NDgc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmp72NDgc/SC0Zx8rpJNbECw3iZcqi2A/edit?utm_content=DAFmp72NDgc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Anexo XVIII → Cuaderno de exploración

[https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm\\_content=DAFmphlm11k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFmphlm11k/jIVNNpDMboVdJgxyPG86iw/edit?utm_content=DAFmphlm11k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)