



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Educación del Patrimonio en Educación Primaria: una propuesta didáctica basada en el Patrimonio Cultural de Jaén

Alumno/a: Pedro Javier Segura Chica

Tutor/a: Prof. D. Ana Tirado de la Chica

Dpto.: Didáctica de la expresión musical,
plástica y corporal

Mayo, 2023

Índice

Resumen	2
Palabras clave	2
Abstract	2
Introducción	3
Objetivos	4
Marco teórico	5
El patrimonio cultural de Jaén	5
Los usos educativos de la yincana	8
Propuesta didáctica	12
Contextualización del centro escolar	12
Presentación	12
Entorno y contexto	12
Alumnado	13
Profesionales	15
Dotación de material	15
Familias y AMPA	15
Objetivos curriculares	16
Contenidos curriculares	17
Metodología	17
Temporalización	19
Actividades	21
Evaluación	29
Conclusiones	31
Bibliografía	32

Resumen

En este TFG se tiene como objetivo el desarrollo de una propuesta didáctica que combine la yincana y el patrimonio cultural de Jaén por ello en primer lugar, se busca que el alumnado aprenda de una manera lúdica sobre el patrimonio cultural de Jaén fomentando la participación activa de los participantes en su propio proceso de aprendizaje, de manera que se sientan motivados a descubrir y aprender de manera autónoma, para ello, se trabajará con una metodología activa y participativa, basada en el constructivismo, que permita a los estudiantes construir su propio conocimiento a partir de la experiencia y la reflexión. Asimismo, se utilizará la gamificación como método para incentivar al alumnado a aprender de manera lúdica por lo que se usarán elementos de juego, como puntos, medallas o niveles, para hacer que el aprendizaje sea más divertido y motivador.

Palabras clave

Patrimonio, Yincana, Gamificación, Motivación, Educación Primaria.

Abstract

In this TFG, the objective is to develop a didactic proposal that combines the gymkhana and the cultural heritage of Jaén, for this reason, in the first place, it is sought that the students learn in a playful way about the cultural heritage of Jaén, encouraging the active participation of participants in their own learning process, so that they feel motivated to discover and learn autonomously, for this, an active and participatory methodology will be used, based on constructivism, which allows students to build their own knowledge through based on experience and reflection. Likewise, gamification will be used as a method to encourage students to learn in a playful way, so game elements, such as points, medals or levels, will be used to make learning more fun and motivating. In short, this proposal will have an impact. positive in motivation, learning and appreciation of the cultural heritage of Jaén.

Keywords

Heritage, Gymkhana, Gamification, Motivation, Primary Education.

Introducción

El patrimonio cultural e histórico de Jaén representa la identidad e historia de toda la región de España. Mediante este trabajo de fin de grado, se va a trabajar el tema del patrimonio de Jaén y se muestra el potencial que tiene para la educación la yincana para fomentar su valoración y difusión.

La yincana es una actividad lúdica que se ha implementado con éxito en la educación como un mecanismo para promover la formación y la participación activa de los alumnos. El objetivo primordial de este trabajo es evidenciar el hecho de que la yincana puede ser muy eficaz para fomentar el aprendizaje sobre el patrimonio cultural y la historia de Jaén, y a partir de ahí que los jóvenes entiendan la importancia de su preservación y lo que contribuye a la ciudad en la que se encuentra.

Además de la herramienta de la yincana tenemos que ahondar en la idea de que la gamificación es una propuesta muy importante que hay que tener en cuenta para los docentes debido al poder de atracción que tiene para los niños y niñas dentro de una clase y el aumento de motivación que eso conlleva, cuando se habla de gamificación, se está haciendo referencia a la motivación que se logra mediante la utilización del entretenimiento y la diversión inherentes a los juegos (Contreras y Eguia, 2016).

La creencia de que la única manera de enseñar es a través del método tradicional, en el cual los estudiantes se sientan y escuchan mientras el profesor habla, ha demostrado no ser efectiva en términos de resultados educativos ya que en él muchos de los estudiantes pierden el interés por aprender, por lo tanto, es importante considerar otras perspectivas y enfoques para la enseñanza que puedan ser más eficaces y significativos para los estudiantes. Es necesario explorar nuevas metodologías y técnicas que fomenten la participación activa de los estudiantes y les permitan aprender de manera más interactiva y personalizada, según Jenkins (2011), resulta crucial que los enfoques convencionales de aprendizaje experimenten una transformación con el fin de preparar a las futuras generaciones para el mundo que está por venir, en lugar de enfocarse únicamente en el pasado.

En definitiva, se realizará un análisis en profundidad del patrimonio cultural e histórico de la ciudad de Jaén, con el objetivo de enfatizar su importancia y necesidad de protegerlo y conservarlo para las generaciones venideras.

Se tratarán temas relevantes tales como la arquitectura, la historia y las tradiciones de la ciudad, así como su valor turístico y económico, en cuanto a la yincana, se tratará de explicar de forma detallada qué es y cómo se puede diseñar una para conocer el patrimonio de Jaén de manera divertida y educativa. Se presentará una propuesta concreta, en la que se combinarán actividades lúdicas y culturales para que los estudiantes puedan conocer la ciudad y el patrimonio de forma interactiva y entretenida.

Se trata de una propuesta innovadora y dinámica que puede contribuir de manera significativa al conocimiento y la valoración del patrimonio cultural e histórico de Jaén.

Objetivos

El objetivo general de este TFG es diseñar una propuesta didáctica dirigida a (nivel educativo) para el trabajo de la Educación del Patrimonio. En concreto, para la metodología didáctica se contemplan aspectos actuales relativos a una educación por gamificación; y, para los contenidos, se contempla como caso de estudio el Patrimonio Artístico-Cultural de la ciudad de Jaén.

De acuerdo con lo anterior, los objetivos específicos para este TFG se definen según los siguientes:

- Definir una educación del patrimonio por gamificación para (etapa educativa).
- Definir los valores educativos del Patrimonio Artístico-Cultural de la ciudad de Jaén para (etapa educativa).
- Diseñar una propuesta didáctica basada en la yincana para una educación del Patrimonio Artístico-Cultural de la ciudad de Jaén para (etapa educativa).

Marco teórico

El patrimonio cultural de Jaén

Primero de todo, comenzaremos definiendo patrimonio, que según Feliu y Hernandez (2011) “El patrimonio es la historicidad evidenciada. Son las fuentes y formas del pasado que reconocemos explícitamente presentes, son pervivencias pretéritas que identificamos

como tales y a las cuales otorgamos valor (p.10).

El patrimonio cultural tiene bastante importancia debido a que representa la identidad y la memoria de una comunidad. Es un legado que es recibido del pasado y que se debe preservar y traspasar a las siguientes generaciones, asimismo el patrimonio cultural es una fuente de riqueza y diversidad cultural, y también se puede utilizar para promover el turismo cultural y contribuir al desarrollo económico. Hernández (2002) comenta que es fundamental abarcar desde la educación temas relacionados al patrimonio, se tiene que valorar el patrimonio, ya que, si no, terminará en la incomprensión y el olvido.

Aunque comentemos la importancia y la necesidad de la enseñanza y aprendizaje del patrimonio es verdad que todavía no tiene un gran reconocimiento y protagonismo en el aula, Botey (1991) cuestiona al sistema educativo debido a su excesiva burocratización y deshumanización, por lo que se abandona el aprendizaje en valores, y también el hecho de proteger nuestro Patrimonio que es imprescindible. La formación del profesorado en patrimonio muy importante para poder implementar este tema en las aulas y para promover la protección y conservación del patrimonio cultural y natural

- **La educación patrimonial**

Según Horta, Grunberg y Monteiro (1999):

“La educación patrimonial es un instrumento de “alfabetización cultural” que posibilita al individuo hacer una lectura del mundo que le rodea, elevando la comprensión del universo sociocultural y la trayectoria histórico-temporal en la que está insertado El conocimiento crítico y la apropiación consciente de las comunidades de su patrimonio son factores indispensables en el proceso de preservación sustentable de sus bienes, así como el fortalecimiento de los sentimientos de identidad y ciudadanía.” (p.6).

La educación patrimonial indaga para fomentar la comprensión y el conocimiento del patrimonio cultural además de fomentar actitudes tales como el respeto y cuidado hacia él. Mediante esta educación también se busca implicar a la comunidad en la protección del patrimonio, debido a que es obligación de todos preservarlo para las generaciones

venideras. Además, la educación patrimonial puede ser enseñada en diversos ámbitos, como colegios, museos, centros culturales, sitios patrimoniales etc...

Se pueden diferenciar dos tipos de patrimonio: el patrimonio material y el patrimonio inmaterial.

El patrimonio material se trata del conjunto de bienes culturales y artísticos que se encuentran dentro del legado histórico y cultural de un país o región. Estos bienes pueden ser edificios históricos, monumentos, obras de arte, objetos antiguos, sitios arqueológicos, libros y manuscritos, entre otros muchos. Este patrimonio material tiene gran importancia ya que representa la identidad y la memoria colectiva de un conjunto de personas, y, por tanto, su preservación y conservación son realmente importantes para las generaciones siguientes. A parte, el patrimonio material puede ser usado como un recurso tanto turístico como económico, produciendo beneficios culturales y económicos para las comunidades que lo poseen por otro lado, el patrimonio inmaterial se trata de las expresiones culturales y tradiciones que siguen aún vivas y que son transmitidas de generación en generación dentro de una comunidad o sociedad. Este patrimonio incorpora diversas manifestaciones culturales como, por ejemplo: el folklore, las artes escénicas, la música, la literatura, la gastronomía, las artesanías, las ceremonias religiosas, las prácticas sociales y rituales, etc.

En cuanto al patrimonio inmaterial, es totalmente diferente al patrimonio material, ya que, el patrimonio inmaterial no se trata de objetos o bienes materiales, sino de las prácticas, expresiones, conocimientos y habilidades que son transferidas de forma oral o a través de la práctica cotidiana. Estas expresiones tienen gran relevancia debido a que representan la identidad y la diversidad cultural de una sociedad, y son fundamentales para la cohesión social y la continuidad de las tradiciones y valores de una comunidad.

Conocer el patrimonio es muy importante pero el hecho de saber más sobre la cultura y el patrimonio sobre nuestra ciudad hace que valoremos más nuestra ciudad y saber la historia que hay en cada rincón del lugar donde vivimos. El patrimonio que presenta la ciudad de Jaén es muy rico y diverso.

Según Tirado-de la Chica, A. (2019) los museos están siendo incluidos en las estrategias de aprendizaje escolar a través de incentivos políticos y de financiación. Esto implica programas

que cubren los costos de transporte escolar y entradas a los museos.

Al acercarlos a los más jóvenes se tiene que adaptar para que les llame la atención y Tirado-de la Chica, A. (2021) comenta que un reto de la musealización es la transformación tecnológica de las exposiciones, incorporando las TIC y estrategias de participación ciudadana para crear experiencias más interactivas y sensoriales.

En cuanto al patrimonio cultural material nos podemos encontrar entre otros:

- La Catedral de Jaén
- El Castillo de Santa Catalina
- La ciudad ibero-romana de Cástulo
- El Palacio de Villardompardo

Y en cuanto al patrimonio cultural inmaterial está

- La Semana Santa de Jaén
- La gastronomía local, como el ajo blanco, el choto al ajillo, y el aceite de oliva virgen extra, que se produce en gran cantidad en la provincia de Jaén.
- La festividad de la Virgen de la Cabeza

Por lo tanto, el patrimonio de Jaén tiene gran relevancia debido a su valor histórico, cultural, turístico y económico. Su conservación y difusión es importante para la preservación de la identidad cultural y el desarrollo sostenible de la región.

Debido a lo expresado con anterioridad se ve de vital importancia implementar en los colegios el conocimiento del patrimonio para entender la historia y cultura ya sea de un país o de nuestra ciudad, además el conocimiento de distintos patrimonios contribuye a desarrollar en el niño tolerancia y respeto hacia otras culturas por tanto puede ser una forma bastante idónea de promover el conocimiento y la valoración de la cultura y la historia de un país o ciudad.

Los usos educativos de la yincana

Empezaremos hablando sobre el término de yincana ya que es una actividad que tiene que ver con una competición o evento en el que los participantes deben de realizar una serie de

desafíos, pruebas o actividades dentro de un tiempo específico. La yincana tiene diferentes objetivos y podría ser adaptada a distintos grupos de edad, niveles de habilidad y áreas de interés. En general, se realiza al aire libre como en un parque, una plaza, una playa o una pista deportiva, pero también se puede realizar en zona de interiores.

En una yincana los equipos compiten entre sí y deben superar diferentes pruebas o desafíos en un orden específico. Los retos se pueden realizar de diferentes tipos, como pruebas de habilidades físicas, desafíos mentales, juegos de búsqueda del tesoro, actividades creativas, entre otros. Los equipos deben colaborar en conjunto para ganar los desafíos y llegar al final de la competición en el menor tiempo posible. Aparte de ser una herramienta divertida y atractiva para el alumnado, la yincana puede contener más beneficios, como por ejemplo promover el trabajo en equipo, la cooperación, el liderazgo y el pensamiento crítico.

Como comenta Zavazzini (2014, citado en Daniel, Tabernero, & Marcos, 2020) favorece la creatividad, la flexibilidad, la creación de un buen clima y un aprendizaje significativo. La yincana en el colegio tiene sus inicios en la tradición de las competencias deportivas y juegos populares que se realizaban en diferentes comunidades y culturas de todo el mundo. Además, esta se ha popularizado en diferentes contextos, incluyendo las escuelas y colegios, donde se está convirtiendo en una actividad muy común como parte de las celebraciones y eventos escolares. A lo largo de las décadas, la yincana ha evolucionado y se ha adaptado a diferentes culturas y contextos, y se ha utilizado cada vez más como herramienta educativa para fomentar el aprendizaje, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Podríamos decir que es una actividad que tiene una gran relevancia en el ámbito académico, ya que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades y competencias que son esenciales para su formación integral. Riera y Bautista (2020) comentan que la gincana es un método muy efectivo para el aprendizaje y además argumentan que la dinámica del juego y la competitividad de la yincana, junto con su capacidad para promover el trabajo cooperativo y la actividad física, la convierten en una actividad de alto impacto educativo.

Algunas razones por las que la yincana puede ser de gran importancia para el ámbito académico son:

- Promueve el trabajo en equipo: es una actividad que se realiza en equipos, lo que puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los alumnos y alumnas. Esto es muy importante porque el trabajo en equipo es una habilidad primordial para el éxito en la vida profesional y personal.
- Estimula la creatividad: propone actividades creativas, como la realización de disfraces, la resolución de acertijos o la realización de una obra de teatro. Estas actividades pueden estimular en el alumnado la creatividad y fomentar su capacidad para pensar más allá de lo que están acostumbrados.
- Desarrolla habilidades sociales: puede contribuir a que los estudiantes desarrollen habilidades sociales tales como la comunicación, la cooperación y el liderazgo. Estas habilidades son relevantes para el éxito en cualquier ámbito de nuestra vida, incluyendo la académica y profesional.
- Promueve el aprendizaje activo: supone la resolución de problemas y desafíos, lo que puede fomentar el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes. El alumnado puede aprender a través de la experiencia y aplicarlo en situaciones reales.
- Proporciona un ambiente de aprendizaje positivo: es una actividad enriquecedora que puede proporcionar un ambiente de aprendizaje positivo y motivador. Los estudiantes aprenden mientras se divierten y esto puede contribuir a fomentar un amor por el aprendizaje y una actitud positiva hacia la educación.
- Promover el ejercicio físico: es una excelente idea para fomentar el ejercicio físico y la actividad física entre los más jóvenes. Al planificar los desafíos de la yincana en torno a actividades físicas, como carreras o juegos de obstáculos, los estudiantes pueden implicarse en una actividad física divertida y desafiante.
- Reforzar el aprendizaje: puede ser una manera muy útil para reforzar el aprendizaje sobre un tema específico. Al diseñar los desafíos de la yincana en torno a un tema o asignatura específica, los estudiantes pueden repasar y aplicar lo que han aprendido de una manera divertida y desafiante.

La yincana por tanto es una herramienta que nos va a aportar mucho, ya que, según López y Malavé (2009) es una forma de organizar los distintos contenidos de una sesión para que

sea lo más motivadora posible para el alumnado, por lo tanto, es un recurso muy útil para conseguir los contenidos propuestos.

Como podemos observar, esto nos lleva a un punto importante, la gamificación dentro del aula debe de estar presente, ya que, dejamos a un lado el modo tradicional de trabajar y a hacer las cosas de un modo más innovador y atractivo para el alumno y ayuda a que el alumno se motive que es un punto fundamental.

Según Carbonel, Watts y Andreu (2012) mediante la metodología del juego, se mejora la adquisición de habilidades y además permite comunicar e interactuar y trabajar en contextos reales.

Trabajar con herramientas alternativas en el aula tiene gran importancia debido a que de alguna manera puede ayudar a los estudiantes a entender mejor los conceptos y habilidades que están aprendiendo. Muchos estudiantes aprenden de manera diferente y algunos pueden sentirse frustrados si solo se les enseña de una manera. Al introducir métodos alternativos, se puede llegar a cada uno de los estudiantes que hay en el aula y contribuir a que aprendan de la manera que mejor se adapte a ellos.

Además, trabajar con otros métodos hace que el aprendizaje sea más enriquecedor para los estudiantes. Si solo se usa una forma de enseñar, los estudiantes pueden aburrirse y perder el interés. Al incorporar métodos alternativos, se puede mantener a los estudiantes involucrados y motivados en el aprendizaje. Además, es muy importante valorar que los métodos alternativos pueden contribuir en los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Al manejar diferentes perspectivas para el aprendizaje, los estudiantes pueden experimentar con diferentes ideas y soluciones, lo que puede promover el desarrollo de estas habilidades. Según Carrera (2009) actualmente se puede trabajar con métodos alternativos utilizando la experimentación, la aplicación de los conocimientos teóricos a la vida real, las interrelaciones que hay entre los alumnos/as y su función en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La motivación es de gran importancia en las escuelas ya que incide en la capacidad que tienen los estudiantes para aprender, su actitud hacia el aprendizaje y su desempeño académico. Cuando el alumnado se encuentra motivado, están más dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje, a buscar nuevas soluciones y a asumir riesgos en su aprendizaje. Por el contrario, cuando los estudiantes no están motivados, pueden sentirse aburridos, desinteresados y pueden tener un rendimiento inferior. González-Alonso, (2017) comenta que la motivación define el nivel de actitud que va a tener un estudiante en su desempeño académico y, por tanto, está relacionado al rendimiento académico.

La gamificación es una herramienta que se utiliza para motivar y comprometer a los estudiantes en actividades no relacionadas con juegos, mediante la inclusión de elementos y mecánicas de juego. Se trata de una manera que busca fomentar la participación activa y el aprendizaje a través del juego. García, Bonilla y Diego (2018) aborda unos de los mitos más extendidos a la hora de hablar de gamificación. Comentan que la gamificación no se trata solamente de jugar con juguetes, sino de incorporar elementos del juego en diferentes contextos. Los juguetes se tratan de objetos lúdicos mientras que la gamificación usa mecánicas y dinámicas para incentivar y mejorar el compromiso del alumnado.

Según Alejaldre y García (2015) es “el uso de técnicas de juego en entornos no lúdicos con la finalidad de motivar a hacer algo y, de esta forma, lograr unos objetivos concretos previamente establecidos”.

En la gamificación pueden incluir desafíos, recompensas, rankings, niveles, avatares y trofeos. Estos elementos se usan para formar un ambiente de competencia, incentivar a las personas a mejorar su rendimiento y fomentarla participación activa. La gamificación se utiliza en numerosos ámbitos, como en la educación, la formación empresarial, la salud, el marketing y el entretenimiento.

Prensky (2001), habla de la importancia que puede tener la aplicación de los juegos como para adquirir un aprendizaje significativo ya que hacen que el estudiante realice actividades que tengan que ver con la vida real y de ese modo aumentar sus competencias para tomar decisiones o en resolución de problemas.

En conclusión, la yincana y la gamificación son estrategias educativas que tienen un impacto positivo en el aula. La yincana fomenta el trabajo en equipo, estimula la creatividad, desarrolla habilidades sociales, promueve el aprendizaje activo, proporciona un ambiente de aprendizaje positivo, promueve el ejercicio físico y refuerza el aprendizaje. Por otro lado, la gamificación incorpora elementos y mecánicas de juego en diferentes contextos para motivar y comprometer a los estudiantes en actividades no relacionadas con juegos. Ambas metodologías fomentan la participación activa, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades importantes, como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Al utilizar estas estrategias, se mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje más enriquecedor y atractivo.

Propuesta didáctica

La propuesta irá dirigida al alumnado de 3ª ciclo de educación primaria, más concretamente para 6º curso. Se realizará un proyecto educativo y más concretamente una yincana en la que se trabaje el patrimonio, centrándonos en el de nuestra ciudad, es decir, Jaén, ya que considero de vital importancia conocer la historia que esconde esta ciudad andaluza. Además, he elegido realizar esta propuesta didáctica a través de una yincana, ya que, asimilan de una manera más activa y eficaz los conocimientos que queremos que adquiera el alumnado debido a que al ser una actividad diferente a lo que normalmente suelen hacer y enfocada desde una perspectiva más constructivista, los niños y niñas tendrán una mayor motivación y por lo tanto, mayor implicación, destacando que con estas actividades los alumnos/as se divertirán y tendrán una visión más positiva del aprendizaje.

Contextualización del centro escolar

Presentación

El C.E.I.P. Jesús-María es un centro de Educación Infantil y Primaria, que se encuentra situado en el casco urbano de la ciudad de Jaén, más concretamente en el barrio de San

Ildefonso, junto a la Alameda de Adolfo Suárez.

Entorno y contexto

En la misma zona del centro educativo, encontramos otros centros, instituciones y recursos socioculturales como, por ejemplo:

- Dos centros Educativos Públicos, dos centros concertados y un Centro Educativo Privado.
- El Auditorio de “La Alameda” y “La Cámara oscura” de Jaén.
- El Complejo Polideportivo de “La Salobreja”, entre otros. Además, el centro consta de 16 unidades:
- Educación Infantil, 3 unidades.
- Educación Primaria, 10 unidades.
- Pedagogía Terapéutica, Unidad de Apoyo a la Integración.
- Audición y Lenguaje, Unidad de Apoyo a la Integración.

El C.E.I.P. Jesús-María está localizado en un barrio de tamaño medio en la ciudad de Jaén. La zona tiene buenas infraestructuras y brinda numerosas instalaciones y recursos socioculturales para el alumnado y las familias.

En cuanto a la población de la zona, nos encontramos con una combinación entre hogares de clase media y baja, con una diversidad étnica y cultural significativa. El barrio tiene una amplia variedad de actividades culturales y deportivas, como conciertos, exposiciones, eventos deportivos, entre otros. Además, el barrio cuenta con una gran oferta de servicios, lo que permite que sea un lugar cómodo y accesible para todo el mundo.

Alumnado

En cuanto al alumnado los encontramos de diferentes nacionalidades: desde musulmanes a latinoamericanos y brasileños, por lo que se impulsa la “multiculturalidad”, lo cual es interesante y enriquecedor, ya que, a la hora de hacer ciertas actividades, se ponen de manifiesto costumbres distintas a las que se realizan en España. Los alumnos aprenden de sus compañeros adquiriendo así conocimientos culturales, gastronómicos e incluso

religiosos, siempre fomentando el respeto hacia las costumbres de nuestros compañeros y compañeras.

El alumnado que cursa la educación primaria presenta algunas características en el desarrollo, en cuanto al cognitivo según Piaget (1954) en primaria se encuentran en la etapa de las operaciones concretas. Durante esta etapa, los niños son capaces de pensar de manera lógica y de hacer operaciones mentales con objetos concretos. Pueden llegar a entender conceptos de cantidad, conservación, clasificación y relaciones espaciales.

En cuanto al desarrollo emocional se produce gradualmente y según Herrera, Ramírez y Roa (2004) el alumnado de educación primaria presenta las siguientes características:

- Tienen una autoestima elevada y positiva, es decir tienen un sentimiento positivo hacia sí mismo y además muestran confianza en sus habilidades, aunque puede experimentar ansiedad cuando algo les frustra y todavía están aprendiendo a controlarla
- Tienen una actitud optimista y alegre y tienen un buen sentido del humor y viven en cierta manera despreocupados
- Tienen serenidad emocional, es decir son capaces de controlar sus emociones y son capaces de superar temores y fobias, por lo que les permite mejorar su desarrollo intelectual.

Según Ruiz-Pérez (1987) durante la preadolescencia tenemos que hablar de la fase sensible para el desarrollo de las habilidades motrices básicas donde ocurre la maduración psicomotriz unido a los cambios en la proporción de las partes corporales y todo ello crea un entorno biológico que genera una mejora en la precisión y una economización en las actividades motrices y la adquisición de esta fase es importante para el aprendizaje de las habilidades específicas en la siguiente etapa.

Para terminar las características de desarrollo del alumnado y teniendo en cuenta en la situación multicultural en la que se encuentran hay que hablar del lenguaje y es que según Cummins (2001) Cuando hay un contexto caracterizado por la multiculturalidad, surge la oportunidad de aprender y utilizar diferentes idiomas y formas de comunicación, todo ello puede fortalecer su competencia en comunicación además de aumentar su vocabulario e

incentivar la capacidad de adaptarse a diferentes contextos lingüísticos y culturales.

En las aulas, los profesores y profesoras usan una gran variedad de recursos y materiales para hacer visible la diversidad cultural que hay en la clase. Entre estos recursos está que en el aula se pueden encontrar carteles y materiales en diferentes idiomas además se elaboran actividades en las que se comparten las costumbres y tradiciones de los diferentes países de origen del alumnado, y se festejan fechas importantes de diferentes culturas.

Además, en el C.E.I.P. Jesús María hay una estrecha colaboración con las familias del alumnado para garantizar que las necesidades culturales y lingüísticas que puedan presentar los estudiantes se atiendan de una manera adecuada. Se ofrecen distintos servicios de traducción e interpretación y se hacen reuniones con padres y madres de familia en su lengua materna, si fuese necesario.

Profesionales

El centro cuenta con profesionales tanto docentes como no docentes, estos son:

- Ocho profesoras de educación infantil: seis tutoras y dos profesoras de apoyo.
- La Directora.
- El Secretario, el cual realiza la coordinación TDE (Transformación Digital Educativa).
- Una profesora de Apoyo a la Integración que atiende al alumnado con NEE.
- Dos profesoras de refuerzo para Primaria.
- Doce tutores de educación primaria.

Por otra parte, en cuanto al personal del equipo de orientación educativa (E.O.E.), tenemos:

- Un logopeda.
- Una orientadora.

Para finalizar, en el personal no docente encontramos a profesorado y monitores/as de los servicios del Plan Familia, los cuales son la administrativa y el conserje.

Dotación de material

El colegio cuenta además con 3 patios donde todos juegan con todos y nadie se excluye. El horario de éste para Educación Infantil es de 11:30 a 12:00h, en el que salen todos juntos y, con respecto a Educación Primaria, de 12:00 a 12:30h. Además, el C.E.I.P. Jesús-María cuenta con aulas como, por ejemplo, un aula matinal y comedor, gimnasio, dos salas de usos múltiples, aula de informática, pista polideportiva, conserjería, oficina y biblioteca.

Familias y AMPA

En cuanto al nivel socioeconómico de las familias, según los datos registrados en el centro, tienen un nivel medio, sin embargo, también se dan los casos extremos, estos son familias con un nivel socioeconómico más elevado de la media y además, familias con atención expresa, debido a su bajo nivel de ingresos. Nos encontramos con algunos casos de familias desestructuradas y bien o los hijos e hijas viven con uno de los padres o bien con sus abuelos o tíos. Quiero recalcar esto último ya que, en estos casos que acabo de mencionar, la mayoría de padres y/o madres o incluso ambos, tienen orden de alejamiento hacia los niños y niñas del centro, lo cual hace que no tengan un sitio fijo para dedicarle a las tareas del centro y suelen estar despistados en el aula. A pesar de ello, como ya he dicho, suele haber pocos casos de este tipo.

Por otra parte, la participación de éstas en el centro es mediante sus representantes del Consejo Escolar, esto es, asistiendo a las reuniones y distintas comisiones, aportando sugerencias para un buen funcionamiento y la mejora de enseñanza en el Centro; y a través del AMPA: programando y realizando una serie de actividades como complemento a las del profesorado y del Centro.

Además, la media de los hijos e hijas por familia son entre 2 y 3. Las titulaciones de padres y madres se distribuyen entre Bachillerato, Formación Profesional, Graduado Escolar y Certificado de Estudios Primarios, siendo el porcentaje más bajo el de padres y madres con Estudios Universitarios. Las profesiones de padres y madres se centran en general, en el Sector Servicios y Funcionariado y en cuanto a las mujeres, se dedican al trabajo doméstico.

Objetivos curriculares

En cuanto a los objetivos elegidos de la Orden del 15 de enero de 2021, En el artículo II referidos a los elementos del currículo son concretamente los del área de ciencias sociales ya que es la asignatura donde se encuentra el tema de la propuesta que es el patrimonio.

Los objetivos del Área de ciencias sociales serán:

1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana
5. Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural de Andalucía y España y contribuir activamente a su conservación y mejora, mostrando un comportamiento humano responsable y cívico, colaborando en la disminución de las causas que generan la contaminación, el cambio climático, en el desarrollo sostenible y el consumo responsable, mediante la búsqueda de alternativas para prevenirlos y reducirlos.
10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando responsabilidades de conservación de su herencia cultural a nivel de localidad, de Comunidad Autónoma, de España y de Europa.

Contenidos curriculares

Los contenidos elegidos de la Orden del 15 de enero de 2021 son los siguientes:

- 1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02.
- 1.12. Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo. CS.03.02.
- 3.5. Conocimiento de las principales manifestaciones culturales de España y populares de la cultura. El flamenco como patrimonio de la humanidad. Paisajes

andaluces como patrimonio de los territorios que forman Andalucía y el Estado español. CS.03.07.

4.7. Identificación, valoración y respeto hacia el patrimonio histórico, cultural y artístico y asunción de las responsabilidades para su conservación y mejora. CS.03.13.

Metodología

El marco metodológico en el que se basa esta propuesta didáctica es en el constructivismo y la gamificación.

En primer lugar, hablaremos sobre el constructivismo, que se trata de una corriente educativa que se enfoca principalmente en que el alumnado vaya construyendo su propio aprendizaje mediante la exploración, experimentación y reflexión, y según Cemades (2008): “se está llevando a cabo en las escuelas un modelo educativo basado en el constructivismo que consiste en dejar que el niño construya su propio aprendizaje, donde es necesario crear un clima de libertad de búsqueda de información e investigación, con el maestro como guía, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda” (pp.11-12).

Por ello, la propuesta didáctica debe estar enfocada en el alumnado, en su proceso de aprendizaje y en la generación de situaciones y actividades que le posibiliten construir su propio conocimiento.

La yincana para conocer el patrimonio de Jaén está realizada con el fin de que el alumnado pueda conocer y valorar el patrimonio cultural de la ciudad de una manera más atractiva. Las pruebas y desafíos que se plantean deben permitir que los participantes vayan construyendo su propio conocimiento a través de la experiencia y la reflexión.

En cuanto a la gamificación, ya explicada anteriormente, se trata de una estrategia de aprendizaje que busca transformar el proceso educativo en una actividad lúdica y entretenida. De esta forma, la yincana para trabajar el patrimonio de Jaén usa la gamificación como método para incentivar a los participantes en el proceso de aprendizaje

y para promover su compromiso y colaboración en la realización de las distintas pruebas y desafíos que se realizan en la yincana. El fin es generar una competición sana y una experiencia divertida y estimulante para todos los participantes.

La metodología empleada es una metodología activa y participativa. Se busca que los participantes sean los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, mediante la experiencia y la reflexión. Se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, y se promueve la participación activa de todos los integrantes del grupo.

En definitiva, el marco metodológico en el que se basa la propuesta didáctica es el constructivismo y la gamificación. Se busca originar una experiencia lúdica y entretenida para todos los participantes, a través de la construcción del conocimiento a partir de la experiencia y el conocimiento previo del individuo, y mediante la utilización de elementos de los juegos en situaciones de aprendizaje. Se promueve una metodología activa y participativa, que intenta involucrar a todos los participantes en el proceso de aprendizaje

Temporalización

Esta propuesta didáctica se realizará en el mes de mayo y tendrá una duración de cuatro semanas, es decir, un mes, donde cada semana se realizarán dos actividades y siendo estas realizadas en las horas donde se imparta la asignatura de Ciencias Sociales.

Semana 1:

Prueba 1: "Adivina, adivina"

Prueba 2: "Rompecabezas sobre Jaén"

Semana 2:

Prueba 3: "¿Quién dijo historia?"

Prueba 4: "Pintura Jiennense"

Semana 3:

Prueba 5: "En busca del tesoro de Jaén"

Prueba 6: "Carrera por el patrimonio de Jaén"

Semana 4:

Prueba 7: El trivial más jaenero

Prueba 8: Yincana sobre el patrimonio

Semana 1

	ACTIVIDAD 1			
			ACTIVIDAD 2	

Semana 2

	ACTIVIDAD 3			
			ACTIVIDAD 4	

Semana 3

	ACTIVIDAD 5			
			ACTIVIDAD 6	

Semana 4

	ACTIVIDAD 7			
			ACTIVIDAD 8	

Actividades

Actividad 1: Adivina, adivina

Descripción de la actividad:	La actividad va a consistir en una competición enfocada a las adivinanzas sobre monumentos y lugares importantes que pertenezcan a Jaén. Se distribuirán carteles con las adivinanzas en distintos puntos del colegio y a los estudiantes se les dividirá en grupos y deberán buscar las respuestas correctas. El grupo que acierte más adivinanzas en un tiempo determinado será el ganador.
Roles:	El profesor será el responsable de dar las instrucciones, supervisar la actividad y medir el tiempo y los estudiantes que estarán divididos en grupos, deberán buscar las respuestas a las adivinanzas.
Duración:	La actividad tendrá una duración de 45 minutos.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realizará por todo el colegio.
Recursos o necesidades docentes:	Carteles que contengan las adivinanzas y las respuestas. Un cronómetro para medir el tiempo. Un diploma de "Expertos en Patrimonio de Jaén" que será la recompensa para el grupo ganador.

Actividad 2: Rompecabezas sobre Jaén

Descripción de la actividad:	Esta actividad trata principalmente en conceder a los estudiantes un rompecabezas con imágenes de monumentos y lugares icónicos de Jaén, con el fin de que se trabaje en equipo para hacerlo en el menor tiempo posible.
Roles:	El profesor es el que se encarga de explicar las instrucciones de la actividad, controlar el desarrollo de la misma y cronometrar el tiempo que tarda cada grupo en armar el rompecabezas y los estudiantes estarán divididos en grupos, trabajarán de forma conjunta para armar el rompecabezas y competir contra otros grupos.
Duración:	La actividad durará 45 minutos.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realizará en el aula.
Recursos o necesidades docentes:	Rompecabezas con imágenes de monumentos y lugares icónicos de Jaén. Un cronómetro. Certificados para los ganadores de la actividad.

Actividad 3: ¿Quién dijo historia?

Descripción de la actividad	Consiste en un juego de memoria que trata de la historia de Jaén. Se colocarán cartas con imágenes de monumentos u otros lugares de interés junto con una descripción de cada uno. Los estudiantes deberán emparejar la imagen del monumento o lugar emblemático con su descripción. El grupo que acierte más en el menor tiempo posible será el ganador.
Roles:	El profesor es el que se encarga de explicar las reglas del juego, dar las cartas y controlar la actividad y los estudiantes serán los participantes del juego que estarán divididos por grupos.
Duración:	Tendrá una duración de 30 minutos.
Espacio o lugar de realización:	Se realizará en el aula.
Recursos o necesidades docentes:	Cartas que contengan imágenes de monumentos y lugares emblemáticos de Jaén, junto con una breve descripción histórica de cada uno. Un cronómetro. Medallas para el grupo que gane.

Actividad 4: Pintura jiennense

Descripción de la actividad:	Va a tratar de un concurso de dibujo en el que el alumnado deberá dibujar algún monumento o lugar histórico de Jaén y el dibujo que considere el profesor que ha sido el mejor será el ganador.
Roles:	El profesor explicará las instrucciones de la actividad, de los materiales pertinentes para dibujar y controla el desarrollo del concurso y los estudiantes realizarán el dibujo.
Duración:	La duración de esta prueba será de aproximadamente 45 minutos o una hora.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realizará en el aula
Recursos o necesidades docentes:	Papel y lápices para cada grupo. Una imagen del monumento o lugar icónico. Cartulinas para presentar los dibujos.

Actividad 5: En busca del tesoro

Descripción de la actividad:	Se llevará a cabo un juego de pistas sobre la historia de Jaén. Se situarán pistas en distintos puntos del colegio que llevarán a los estudiantes a buscar la respuesta a una pregunta sobre la historia de Jaén. Las pistas serán imágenes o textos que lo describan. Cuando el grupo encuentre la respuesta correcta, deberá escribir en una hoja las respuestas y seguir buscando la siguiente pista. El grupo que lo resuelva todo en el menor tiempo posible será el ganador.
Roles:	El profesor se encarga de la organización de la actividad, preparación de las pistas y supervisión del juego y los estudiantes participaran en el juego de pistas en grupos y trataran de resolver el mayor número de pistas en el menor tiempo posible.
Duración:	La duración será de una hora.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realizará en todas las zonas del colegio.
Recursos o necesidades docentes:	Una hoja de respuestas para cada grupo. Pistas (textos e imágenes). Un Cronómetro. Certificado de ganador de la siguiente actividad.

Actividad 6: Carrera por el patrimonio de Jaén

Descripción de la actividad:	La actividad trata de una carrera de relevos en la que se colocarán carteles con imágenes de monumentos y lugares emblemáticos de Jaén en distintas zonas del colegio. El alumnado se dividirá en equipos y deberán correr hasta el cartel, reconocer el monumento que se muestra y volver para que el siguiente compañero de equipo corra y haga lo mismo. El equipo que lo realice en el menor tiempo posible ganará.
Roles:	El profesor es el que se encarga de explicar las reglas de la carrera, controlar la actividad y cronometrar los tiempos de los equipos y los estudiantes estarán divididos en equipos y deberán correr la carrera de relevos, reconocer los monumentos y lugares emblemáticos de Jaén.
Duración:	La actividad durará 45 minutos.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realizará en el patio del colegio.
Recursos o necesidades docentes:	Carteles con imágenes de monumentos y lugares emblemáticos. Un cronómetro. Un diploma para el equipo que gane.

Actividad 7: El trivial más jaenero

Descripción de la actividad:	En esta actividad, el alumnado participa en un juego que trata de un trivial sobre la historia de Jaén. El trivial incluirá numerosas preguntas sobre monumentos, personajes históricos, acontecimientos y curiosidades de la ciudad de Jaén. Los estudiantes jugarán en grupos y deberán responder a las preguntas para poder avanzar en el juego. El grupo que tenga la mayor cantidad de puntos al final del juego será el ganador de la actividad.
Roles:	El profesor será el encargado de diseñar y preparar el trivial y además será el que se encargue de explicar las reglas del juego y de moderar la actividad y por otro lado los estudiantes deberán formar grupos y elegirán a un representante que responda a las preguntas formuladas durante el juego.
Duración:	Tendrá una duración de 45 minutos.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realiza en el aula.
Recursos o necesidades docentes:	Papel para las preguntas y respuestas del trivial. Un cronómetro.

Actividad 8: Yincana sobre el patrimonio

Descripción de la actividad:	La actividad consiste en una yincana en el que el alumnado, divididos en grupos, tendrán que buscar pistas relacionadas con el patrimonio de Jaén. Las pistas estarán por distintos puntos del colegio. En cada una de estas pistas habrá una letra o símbolo que los estudiantes deberán recolectar. Al terminar la yincana, los grupos deberán juntar estas pistas para formar el nombre del patrimonio de Jaén. Los grupos tendrán que buscar todas las pistas para obtener todas las letras para formar el nombre del patrimonio de Jaén. El grupo que complete la yincana en el menor tiempo posible y forme correctamente el nombre de un patrimonio de Jaén será el ganador. Como premio, se otorgará un diploma.
Roles:	El profesor será el responsable de dar las instrucciones, preparar las pistas y supervisar la actividad, y los estudiantes estarán divididos en grupos y tendrán que buscar y resolver las pistas.
Duración:	La actividad tendrá una duración de 1 hora y 30 minutos.
Espacio o lugar de realización:	La actividad se realizará en todo el colegio.
Recursos o necesidades docentes:	Pistas (imágenes, textos, acertijos, etc.) relacionadas con el patrimonio de Jaén. Un cronómetro para medir el tiempo. Un diploma o premio para el grupo ganador.

Evaluación

Para la evaluación se realizará la siguiente rúbrica:

Criterios de evaluación	Puntuación
Participación y compromiso	4 - Muy alto: El equipo resuelve los problemas y toma decisiones eficaces y creativas en todas las actividades. 3 - Alto: El equipo resuelve los problemas y toma decisiones eficaces y creativas en la mayoría de las actividades. 2 - Moderado: El equipo resuelve algunos problemas y toma decisiones eficaces y creativas en algunas actividades. 1 - Bajo: El equipo tiene dificultades para resolver problemas y tomar decisiones en las actividades.
Resolución de problemas y toma de decisiones	4 - Muy alto: El equipo resuelve los problemas y toma decisiones eficaces y creativas en todas las actividades. 3 - Alto: El equipo resuelve los problemas y toma decisiones eficaces y creativas en la mayoría de las actividades. 2 - Moderado: El equipo resuelve algunos problemas y toma decisiones eficaces y creativas en algunas actividades. 1 - Bajo: El equipo tiene dificultades para resolver problemas y tomar decisiones en las actividades

Colaboración y trabajo en equipo	4 - Muy alto: El equipo colabora y trabaja en equipo eficazmente en todas las actividades. 3 - Alto: El equipo colabora y trabaja en equipo eficazmente en la mayoría de las actividades. 2 - Moderado: El equipo colabora y trabaja en equipo de manera efectiva en algunas actividades. 1 - Bajo: El equipo tiene dificultades para colaborar y trabajar en equipo en las actividades.
Conocimiento del patrimonio de Jaén	4 - Muy alto: El equipo demuestra un conocimiento profundo y detallado del patrimonio de Jaén en todas las actividades. 3 - Alto: El equipo demuestra un conocimiento sólido del patrimonio de Jaén en la mayoría de las actividades. 2 - Moderado: El equipo tiene un conocimiento limitado del patrimonio de Jaén en algunas actividades. 1 - Bajo: El equipo tiene un conocimiento muy limitado del patrimonio de Jaén en las actividades.
Creatividad y originalidad	4 - Muy alto: El equipo muestra una gran creatividad y originalidad en todas las actividades. 3 - Alto: El equipo muestra cierta creatividad y originalidad en la mayoría de las actividades. 2 - Moderado: El equipo muestra alguna creatividad y originalidad en algunas actividades. 1 - Bajo: El equipo muestra poca creatividad y originalidad en las actividades.

Puntuación total:

16-20: Excelente.

12-15: Muy bueno.

8-11: Aceptable.

4-7: Insuficiente.

Conclusiones

En conclusión, con este trabajo se ha querido demostrar que la utilización de una yincana como herramienta para trabajar el patrimonio de Jaén puede ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje significativo y valorar el patrimonio cultural de la ciudad. En primer lugar, el enfoque constructivista, que pone al alumnado en el centro del aprendizaje y le permite construir su propio conocimiento mediante la interacción con el entorno y la colaboración con otros, es bastante adecuado para el aprendizaje del patrimonio cultural. Al usar la yincana, los estudiantes se transforman en protagonistas de su propio aprendizaje, lo que les posibilita adquirir una comprensión más profunda y significativa del patrimonio de Jaén.

Al introducir elementos como la competencia, la retroalimentación inmediata, la recompensa y el desafío, la yincana se percibe como una experiencia atractiva y emocionante que motiva a los estudiantes a comprometerse con el patrimonio cultural de Jaén de manera más profunda y significativa.

Al fomentar la participación activa de los estudiantes en la yincana, se les da la oportunidad de explorar el patrimonio de Jaén de manera más profunda y significativa, y de desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración.

En definitiva, la yincana para trabajar el patrimonio de Jaén, utilizando un marco metodológico constructivista y la gamificación, junto con una metodología activa y participativa, puede ser una herramienta muy acertada para fomentar el aprendizaje significativo y el compromiso con el patrimonio cultural de la ciudad.

Referencias bibliográficas

- Alejaldre, L., & García, A. M. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. [Ponencia]. Congreso La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI, Burgos, España.
- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Botey, J. (1991). Escuela y Territorio. Cuaderno de pedagogía, suplemento número de Historia. *Publicaciones Mundial* 84, 5-10.
- Carbonel, A., Watts, F., y Andreu, M.A. (2012). Simulación telemática como experiencia de aprendizaje de la lengua inglesa. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10 (3), 301-323
- Cemades, I. (2008, septiembre). Desarrollo de la Creatividad en Educación Infantil. *Revista Creatividad y Sociedad*, 12, 7-19.
- Contreras, R. S., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació.
- Cummins, J. (2001). Bilingual children's mother tongue: Why is it important for education? *Sprogforum*, 9(4), 15-20.
- Daniel, M. J., Tabernero, B., & Marcos, C. (2020). La yincana: un recurso formativo en la enseñanza superior. *Aulas innovadoras en la formación de los futuros educadores de Educación Secundaria*, 290, 115.
- Feliu, M., & Hernández, F. X. (2011). *12 ideas clave. Enseñar y aprender historia*. Graó.
- García, R., Bonilla, M. y Diego, J. M. (2018). Gamificación en la escuela: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Á. Torres y L. Romero, *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 71-95). Abya-Yala.
- González-Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Universidad de Burgos.
- Hernández, F. (2002). *El patrimonio cultural: La memoria recuperada*. Trea.
- Herrera, F., Ramírez, M. I. y Roa J. M. (2004). El desarrollo emocional, social y moral

- en la educación primaria (6-12 años). En Trianes, M. V. y Gallardo, J. A. (Coord.): *Psicología de la educación y del desarrollo en contextos escolares* (pp. 259-286). Pirámide.
- Horta, M., Grunberg, E., & Monteiro, A. (1999). *Guía básica de educação patrimonial*. Instituto do Patrimônio Histórico y Artístico Nacional.
- Jenkins, H (2011). *Cultura da convergencia São* [São convergence culture]. Aleph.
- López Fernández, I. y Malavé Madrona, P. (2009). Las gincanas como recurso metodológico en el área de educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 31, 110-119.
- Moreno, D. C. (2015). Tareas integradas: características. La aportación desde el área de la educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (35), 161-175.
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw Hill.
- Riera, A. B., & Bautista, C. V. (2020). Aprender genética en secundaria puede ser un juego: la gincana como herramienta de aprendizaje. *EDU REVIEW. International Education and Learning Review/Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 8(3), 181-193.
- Ruiz-Pérez, L.M. (1987). *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. Gymnos.
- Tirado-de la Chica, A. (2019). Educación en museos de arte por un análisis situacional comparado de las visitas escolares. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 89(2), 144-173.
- Tirado-de la Chica, A. (2021). La Musealización del Arte y la Historia: estrategias discursivas y de comunicación, inclusión, transformación digital y participación en museos. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, 10, 1-18. DOI: 10.30827/Digibug.70949

Anexos

Actividad 1:

EN JAÉN ME ENCUENTRO, MAJESTUOSA Y GRANDIOSA, CON MUROS DE PIEDRA QUE EVOCAN UNA HISTORIA GLORIOSA. MIS SALAS Y ESTANCIAS GUARDAN TESOROS SIN IGUAL, Y DESDE MI MIRADOR, LA CIUDAD PUEDO CONTEMPLAR ¿DE QUE SE TRATA?	SOY UN EDIFICIO RELIGIOSO DE GRAN ESPLENDOR, MIS ALTAS TORRES SON UN VERDADERO PRIMOR. MI ESTILO GÓTICO CAUTIVA A LOS VISITANTES, Y EN MIS VITRALES SE CUENTAN RELATOS FASCINANTES. ¿DE QUE SE TRATA?	SOY UNA JOYA ARQUITECTÓNICA DE JAÉN, EN MI INTERIOR, LA LUZ SE HACE VENERAR. MI NOMBRE ES FAMOSO EN EL ARTE ANDALUZ, EN MI TORRE Y CÚPULA ENCUENTRAS LA VIRTUD. ¿DE QUE SE TRATA?
---	---	---

Actividad 2:





Actividad 3:



son un conjunto de baños históricos que datan del siglo XI, durante la época de dominio islámico en la península ibérica. Estos baños son un testimonio del legado cultural y arquitectónico dejado por la civilización árabe en la región.



Situado en la localidad de Linares, en la provincia de Jaén, es uno de los yacimientos arqueológicos más importantes de la Península Ibérica. Alberga ruinas de una antigua ciudad íbera y romana, incluyendo un anfiteatro, un teatro y termas.



Situado en el Parque Natural de Sierra de Andújar, es uno de los santuarios marianos más importantes de España.

Actividad 5:

PISTA



PISTA

Es como un gran castillo de cuento de hadas. Está construido en lo alto de una colina, lo que significa que tienes que subir un poquito para llegar hasta él. Pero no te preocupes, ¡la vista desde arriba vale la pena!

Este castillo es muy antiguo, fue construido hace muchísimos años, en la época medieval. Imagina caballeros con sus armaduras, princesas y grandes batallas.

Desde lo más alto del castillo, podrás disfrutar de unas vistas espectaculares y además podrás ver los alrededores de La Iruela, con sus montañas, árboles y paisajes bonitos

Actividad 6:

¿De qué monumento se trata?



¿De qué monumento se trata?



Actividad 7:

PREGUNTAS DEL TRIVIAL

¿Cuál es el castillo que se encuentra en lo alto de una colina en Jaén y ofrece vistas panorámicas de la ciudad?

¿Cuál es la catedral renacentista de Jaén, también conocida como la Catedral de la Asunción de la Virgen?

¿Qué ciudades de Jaén fueron declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2003 por su arquitectura renacentista?

¿Qué conjunto de baños históricos en Jaén data del siglo XI y muestra la influencia árabe en la región?

¿En qué localidad cercana a Cazorla se encuentra un castillo medieval que ofrece vistas panorámicas del entorno?

¿Cuál es el santuario mariano más importante de España, situado en el Parque Natural de Sierra de Andújar?

Actividad 8:

A R C O S A N L O
R E N Z O