



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**El arte rupestre levantino: una propuesta
didáctica de Aprendizaje Basado en
Proyectos (ABP) para 4º de Educación
Primaria**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Olga Caldúch Bueso
Tipo de trabajo:	Propuesta de programación didáctica de aula
Área:	Didáctica de las Ciencias Sociales
Director/a:	Carlos Vega Gómez
Fecha:	25/06/2025

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Estudios propone una secuencia didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para la enseñanza del arte rupestre levantino en 4º de Educación Primaria, contextualizada en un entorno rural de la provincia de Castellón, próximo al Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia. La propuesta surge de la necesidad de fomentar el conocimiento, la valoración y la conservación del patrimonio cultural desde edades tempranas, en coherencia con los principios establecidos en la LOMLOE y su desarrollo curricular. El marco teórico aborda la educación patrimonial, las metodologías activas y el ABP como elementos clave para una enseñanza competencial y significativa.

Frente a otras propuestas similares, este trabajo destaca por integrar de manera real el patrimonio local en el aula mediante visitas didácticas, el uso de herramientas digitales, y un enfoque inclusivo basado en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), aportando una perspectiva innovadora. La secuencia culmina con un producto final expositivo abierto a la comunidad educativa. El trabajo demuestra la viabilidad de integrar el patrimonio local en el currículo escolar y pone de relieve la importancia de promover una educación crítica, activa y conectada con el entorno.

Palabras clave: arte rupestre levantino, educación patrimonial, Aprendizaje Basado en Proyectos, metodología activa, Educación Primaria.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	8
2. Objetivos del trabajo.....	10
3. Marco Teórico.....	11
3.1. Fundamentos de la educación patrimonial en Educación Primaria.....	11
3.2. Metodologías activas y su aplicación en la enseñanza del patrimonio.....	13
3.3. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la enseñanza del patrimonio.....	14
3.4. Revisión crítica de investigaciones previas.....	16
4. Contextualización.....	19
4.1. Características del entorno.....	19
4.2. Descripción del centro.....	19
4.3. Características del alumnado.....	20
5. Propuesta de programación didáctica de aula.....	22
5.1. Título.....	22
5.2. Fundamentación legislativa curricular.....	22
5.3. Destinatarios.....	23
5.4. Objetivos didácticos.....	23
5.5. Saberes básicos.....	23
5.6. Competencias clave y competencias específicas.....	24
5.7. Metodología.....	26
5.8. Temporalización.....	27
5.8.1. Horario semanal.....	27
5.8.2. Calendario por fases del ABP y sesiones.....	28
5.9. Sesiones y actividades.....	29
5.10. Organización de espacios de aprendizaje.....	38

5.11. Recursos humanos y materiales.....	39
5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión / Diseño Universal para el Aprendizaje.....	39
5.13. Sistema de Evaluación.....	40
5.13.1. Criterios de evaluación.....	40
5.13.2. Instrumentos de evaluación.....	41
6. Conclusiones.....	43
7. Consideraciones finales.....	44
8. Referencias bibliográficas.....	45
9. Anexos.....	48
Anexo I. Relación de los elementos curriculares con el Decreto 106/2022.....	48
Anexo II. Rúbrica de evaluación final de la situación de aprendizaje.....	49
Anexo III. Ejemplo de cuestionario Kahoot para la evaluación interactiva.....	50
Anexo IV. Fotografías de los enclaves patrimoniales incluidos en la propuesta.....	51
Anexo V. Ejemplos de producto final del ABP de arte rupestre levantino.....	53

Índice de figuras

Figura 1. <i>Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</i>	25
Figura 2. <i>Línea temporal de la implementación del ABP</i>	27
Figura 3. <i>Sesiones de la situación de aprendizaje del ABP</i>	28
Figura 4. <i>Espacios de aprendizaje</i>	37

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Relación de las fases del ABP con las estrategias empleadas y las competencias clave.....</i>	26
Tabla 2. <i>Horario.....</i>	27
Tabla 3. <i>Relación semanal de la situación de aprendizaje con las fases del ABP y las sesiones.....</i>	27
Tabla 4. <i>Fase 1. Activación y formulación de la pregunta guía.....</i>	28
Tabla 5. <i>Fase 2. Investigación y salida de campo.....</i>	30
Tabla 6. <i>Fase 3. Desarrollo del producto final.....</i>	33
Tabla 7. <i>Fase 4. Presentación y difusión del producto final.....</i>	35
Tabla 8. <i>Principios DUA vinculados a la propuesta.....</i>	38

1. Introducción

El arte rupestre levantino constituye uno de los legados patrimoniales más valiosos de la península ibérica. Este conjunto pictórico, caracterizado por sus representaciones naturalistas de escenas de caza, recolección y vida cotidiana, se encuentra principalmente en abrigos rocosos de la zona oriental de España y fue declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO en 1998. Su potencial educativo es ampliamente reconocido en la literatura especializada (Prats, 2001; Santacana & López, 2010), al permitir abordar contenidos curriculares de manera contextualizada y significativa.

En este Trabajo de Fin de Estudios (TFE) se presenta una propuesta didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para el alumnado de 4.º de Educación Primaria, con el objetivo de acercar a los estudiantes a la riqueza artística y cultural del arte rupestre levantino. La propuesta se articula en torno al Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, situados en los municipios de Tírig y Ares del Maestre (Castellón), enclaves privilegiados para la comprensión y el estudio de estas manifestaciones prehistóricas. Se trata del único museo dedicado al arte rupestre en la Comunidad Valenciana, con una exposición permanente y acceso a abrigos con pinturas originales, lo que lo convierte en un recurso didáctico de primer orden.

El presente TFE se justifica por la necesidad de incorporar el patrimonio histórico y cultural en el currículo de Educación Primaria, tal como recogen la LOMLOE (2020), el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 106/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana. Estos marcos normativos subrayan la importancia de trabajar el patrimonio como contenido transversal en el área de Ciencias Sociales y, especialmente, desde un enfoque de aprendizaje competencial. Este modelo educativo actual, orientado al desarrollo de las competencias clave, exige propuestas didácticas que integren saberes, habilidades y actitudes en contextos reales y significativos para el alumnado. Aunque el centro escolar objeto de esta propuesta se caracteriza por el uso habitual de metodologías activas y el trabajo por proyectos, se ha detectado que los contenidos patrimoniales no siempre se abordan de manera vinculada al contexto del entorno, lo que dificulta el aprovechamiento del patrimonio cercano. Concretamente, Estepa y Prats (2004) denuncian la desconexión entre el currículo y el patrimonio inmediato del alumnado, mientras que Cuenca y Martínez (2017) apuntan a la falta de propuestas

que integren el entorno patrimonial en experiencias vivenciales y competenciales, lo cual refuerza la necesidad de iniciativas como la que aquí se plantea.

En este sentido, el Aprendizaje Basado en Proyectos se plantea como una metodología idónea para transformar la enseñanza en una experiencia activa, colaborativa y significativa. Este enfoque, ampliamente fundamentado por autores como Blumenfeld et al. (1991), Krajcik & Blumenfeld (2006) o Thomas (2000), permite al alumnado investigar, construir conocimientos y desarrollar competencias clave como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico o la comunicación efectiva. Para ello, se analizarán investigaciones previas que avalan la eficacia de este enfoque para potenciar el interés y la motivación del alumnado, así como su impacto en la adquisición de conocimientos de manera significativa y aplicada.

En contextos rurales como el de esta propuesta, enseñar patrimonio presenta retos como la escasa visibilización del valor cultural local, la falta de recursos materiales específicos o la dificultad para consolidar propuestas educativas sostenidas más allá de acciones puntuales. Por ello, se plantea una intervención que aproveche los recursos patrimoniales del entorno desde una metodología activa y estructurada, que potencie el aprendizaje vivencial y el pensamiento crítico en relación con el legado cultural. La propuesta responde también a la necesidad de fomentar una conciencia crítica sobre la conservación del patrimonio, promoviendo el respeto y la valoración del legado histórico desde edades tempranas. El uso de metodologías activas, recursos digitales y salidas didácticas al museo y a los abrigos con pinturas rupestres permite un aprendizaje vivencial que conecta los contenidos curriculares con el entorno más cercano del alumnado.

El contexto en el que se desarrolla esta propuesta es un centro educativo público ubicado en la provincia de Castellón, en una zona rural con acceso directo a espacios patrimoniales de gran valor. El aula de 4.º de Primaria donde se implementará la propuesta cuenta con una diversidad de alumnado en términos de intereses, ritmos y estilos de aprendizaje, lo que refuerza la necesidad de emplear metodologías activas, como el ABP, que permite una atención inclusiva y personalizada. Además, el enfoque del centro en proyectos interdisciplinares, el uso habitual de recursos digitales y la cercanía del Museo de la Valltorta permitirán la realización de actividades significativas, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje mediante la observación directa y el contacto con expertos en la materia. De este modo, el proyecto busca no solo la adquisición de conocimientos históricos y artísticos, sino también el desarrollo de una actitud reflexiva y crítica hacia el patrimonio cultural.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo general

Diseñar una propuesta de programación didáctica de aula basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para la enseñanza del arte rupestre levantino en 4.º de Educación Primaria, con el propósito de fomentar el conocimiento, la valoración y la conservación del patrimonio cultural mediante metodologías activas y experiencias significativas, culminando con una exposición final de la situación de aprendizaje abierta a la comunidad educativa como producto final.

Objetivos específicos

1. Analizar el marco teórico y conceptual del arte rupestre levantino, destacando sus características, contexto histórico y relevancia en la educación patrimonial, como base argumentativa para el diseño de la propuesta.
2. Analizar la normativa educativa vigente (LOMLOE, Real Decreto 157/2022 y Decreto 106/2022 de la Comunidad Valenciana) para justificar la inclusión del arte rupestre en el currículo de Educación Primaria, centrándose especialmente en los elementos del área de Ciencias Sociales y su enfoque competencial.
3. Diseñar una secuencia didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), dirigida al alumnado de 4.º de Primaria, que incluya actividades interactivas, herramientas digitales y actividades de campo en el Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, recogidas en tablas de programación didáctica estructuradas según las fases del ABP.
4. Describir estrategias metodológicas que favorezcan el desarrollo de competencias clave en el alumnado de 4º de Educación Primaria, como el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la autonomía en el aprendizaje, en consonancia con la Taxonomía de Bloom, y aplicadas a contextos de aprendizaje vivencial y significativo.
5. Establecer criterios de evaluación adecuados para valorar los aprendizajes esperados, mediante instrumentos como rúbricas adaptadas a la propuesta didáctica, coherentes con los criterios y descriptores del Decreto 106/2022 y el enfoque formativo del ABP.

3. Marco Teórico

El marco teórico que se presenta a continuación tiene como finalidad contextualizar y fundamentar las bases conceptuales y metodológicas que sustentan la integración de la educación patrimonial y las metodologías activas en el ámbito de las Ciencias Sociales en Educación Primaria. Se abordan, de forma progresiva, conceptos generales, los fundamentos de la educación patrimonial, las metodologías activas y, en concreto, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), para finalizar con un análisis comparativo de investigaciones similares que permitan definir una postura crítica y argumentada para la defensa del trabajo. Se pondrá especial atención en cómo estas bases teóricas se aplican directamente a la propuesta de aula, con referencias explícitas a las actividades, recursos y procesos previstos en la programación.

3.1. Fundamentos de la educación patrimonial en Educación Primaria.

La educación patrimonial, además de su dimensión cognitiva, posee una dimensión emocional y ética que resulta especialmente relevante en las primeras etapas educativas. Diversos estudios destacan que el contacto con el patrimonio cultural no solo permite adquirir conocimientos sobre el pasado, sino que también favorece el desarrollo del sentido de pertenencia, la identidad cultural y el compromiso con la conservación del entorno (Prats, 2001; Santacana & López, 2010). En el caso del alumnado de Educación Primaria, el descubrimiento del patrimonio desde la proximidad, por ejemplo, mediante la visita a enclaves locales, genera una conexión afectiva que puede derivar en actitudes de respeto y cuidado.

La educación patrimonial se define como el proceso de transmisión de conocimientos, valores y actitudes que permiten al alumnado reconocer, valorar y conservar el patrimonio cultural y natural. En el contexto de la Educación Primaria, se busca fomentar desde una edad temprana el sentido de pertenencia y la identidad cultural, lo que contribuye a la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno. Esta orientación se encuentra en línea con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, así como con el Decreto 106/2022 de la Comunidad Valenciana, que actualizan la ordenación y el currículo de la Educación Primaria para promover una educación inclusiva, competencial y vinculada al entorno. Estos marcos normativos destacan la importancia de desarrollar en el alumnado competencias relacionadas con la comprensión y valoración del entorno cultural y social, fortaleciendo así su identidad y sentido de pertenencia.

desde las primeras etapas educativas (Real Decreto 157/2022; Decreto 106/2022; Gómez Carrasco et al., 2022).

Este enfoque se fundamenta en teorías del constructivismo, en las que el aprendizaje se produce a partir de la interacción activa con el entorno y la experiencia directa. Asimismo, se destaca la importancia de integrar metodologías innovadoras, como las salidas didácticas y el uso de recursos digitales (TIC y TAC), para promover aprendizajes significativos y desarrollar competencias clave. El contacto directo con enclaves patrimoniales, como el Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, permite trasladar la experiencia del aula al entorno real del alumnado, reforzando así el aprendizaje vivencial (Blanco-Pons & Lerma, 2016; Fernández Rodríguez & Felices de la Fuente, 2024).

Para ello, es fundamental comprender:

- Definición y relevancia del patrimonio: Se entiende por patrimonio el conjunto de bienes culturales y naturales que han sido legados por generaciones anteriores y que poseen un valor histórico, artístico y simbólico. Su conservación es fundamental para garantizar la continuidad de la identidad cultural y la transmisión de la memoria colectiva a las nuevas generaciones. Esta definición se fundamenta en la Convención de la UNESCO (1972), la cual enfatiza la importancia de proteger y preservar estos elementos para mantener la diversidad cultural y el legado histórico.
- Modelos pedagógicos en educación patrimonial: Las estrategias pedagógicas orientadas a la educación patrimonial combinan experiencias directas, como visitas a sitios históricos, con actividades en el aula que fomenten el análisis crítico y la reflexión. La LOMLOE promueve un enfoque pedagógico activo e inclusivo, que fomente la valoración y preservación del patrimonio cultural como parte integral del currículo.
- Rol del docente y el currículo: La formación inicial y continua del profesorado es clave para diseñar itinerarios educativos que integren el patrimonio. En este sentido, el uso de TIC y recursos digitales se convierte en una herramienta para dinamizar la enseñanza, facilitar el acceso al patrimonio y desarrollar competencias transversales (Gómez Carrasco et al., 2022).

En la propuesta de programación didáctica de aula diseñada, estos principios se concretan en actividades que fomentan el contacto directo con el patrimonio local, como la visita al Museo de la

Valltorta y a la Cueva Remigia, integradas en la secuencia del proyecto como experiencias vivenciales que estimulan el vínculo emocional y cognitivo del alumnado con su entorno. Esta orientación responde a lo establecido en la LOMLOE (2020), que en el artículo 19 promueve una enseñanza que favorezca el conocimiento y la conservación del patrimonio cultural, así como a lo dispuesto en el Decreto 106/2022, que incorpora el patrimonio como contenido transversal en el área de Ciencias Sociales. A pesar de la existencia de estudios que analizan el valor educativo del patrimonio, se detecta una falta de propuestas didácticas sistematizadas que trabajen de forma explícita el arte rupestre levantino como patrimonio próximo en contextos rurales, lo que refuerza la necesidad de esta intervención educativa.

3.2. Metodologías activas y su aplicación en la enseñanza del patrimonio.

Las metodologías activas sitúan al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, promoviendo su participación, autonomía y motivación. En el ámbito de las Ciencias Sociales, estas estrategias permiten conectar los contenidos curriculares con la realidad social, cultural y patrimonial del entorno, facilitando el desarrollo de un aprendizaje profundo y significativo. En el caso de la propuesta didáctica desarrollada en este trabajo, estas metodologías se aplican mediante el uso de salidas didácticas al Museo de la Valltorta, el trabajo cooperativo por grupos de expertos, el uso de recursos digitales (TIC y TAC), así como la elaboración de un producto final compartido con la comunidad educativa.

- Definición y justificación: Las metodologías activas se fundamentan en el enfoque constructivista del aprendizaje, donde el conocimiento no se transmite de forma unidireccional, sino que se construye mediante la experiencia, el diálogo y la interacción social. Autores como Piaget (1972), Vygotsky (1978) y Ausubel (2002) coinciden en señalar que el aprendizaje se potencia cuando parte de los conocimientos previos del alumnado y se desarrolla en contextos significativos.
- Aplicación en el aula de Ciencias Sociales: La enseñanza activa en el área de Ciencias Sociales se manifiesta en la incorporación de actividades prácticas, resolución de problemas, estudios de caso, debates guiados y salidas didácticas. Estas estrategias permiten al alumnado comprender los fenómenos históricos y sociales desde una perspectiva crítica, contextualizada y participativa. En el caso del arte rupestre levantino,

esto se traduce en el análisis *in situ* de las pinturas, el uso de herramientas digitales para interpretarlas y la creación de materiales expositivos elaborados por el propio alumnado.

- Relación con las competencias clave y el currículo: La LOMLOE y el Real Decreto 157/2022 promueven una enseñanza competencial que desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, la competencia digital y la conciencia cultural. Las metodologías activas, al requerir la implicación personal del alumnado en el proceso de aprendizaje, permiten trabajar de forma integrada estas competencias. Además, conectan con las orientaciones del Decreto 106/2022 en la Comunidad Valenciana, que insiste en la contextualización de los aprendizajes y en el uso de recursos del entorno.
- Impacto en el aprendizaje: Numerosos estudios señalan que el uso de metodologías activas mejora el rendimiento académico, incrementa la motivación y favorece la retención de contenidos a largo plazo (Gómez Carrasco et al., 2022; Martínez et al., 2019). En el contexto de la educación patrimonial, estas metodologías permiten comprender el pasado y desarrollar actitudes de respeto y responsabilidad hacia el patrimonio cultural.

La propuesta didáctica concreta estos enfoques metodológicos mediante el uso del trabajo cooperativo, el aprendizaje por descubrimiento en el entorno y la creación de un producto final expositivo, lo cual permite al alumnado construir sus aprendizajes de forma autónoma y significativa. Además, se integran herramientas digitales para reforzar la motivación y la competencia digital, en línea con las orientaciones recogidas en el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 106/2022 sobre el desarrollo competencial y el uso educativo de las TIC. Aunque muchas investigaciones destacan el impacto positivo de estas metodologías en el área de Ciencias Sociales, se constata una escasa aplicación estructurada en propuestas que combinen patrimonio, metodologías activas y contexto rural, una laguna que esta propuesta pretende empezar a cubrir desde una práctica realista y replicable.

3.3. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la enseñanza del patrimonio.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología didáctica centrada en el alumnado, que organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en torno al desarrollo de proyectos reales y relevantes. Esta estrategia educativa se apoya en los principios del constructivismo y propicia la integración de diversas áreas, fomentando la colaboración, la autonomía y la creatividad. Su objetivo principal es fomentar un aprendizaje significativo, interdisciplinar y competencial, a través

de la investigación, la resolución de problemas y la creación de productos finales que respondan a retos concretos del entorno del alumnado.

- **Orígenes y fundamentos:** El ABP encuentra sus raíces en el pensamiento pedagógico de John Dewey y William Heard Kilpatrick, quienes defendían una educación activa, vinculada a la experiencia y al contexto vital del alumnado. Estos principios se han actualizado con la incorporación de enfoques como el aprendizaje colaborativo, el uso de TIC y TAC y la orientación competencial del currículo actual (Thomas, 2000; Blumenfeld et al., 1991; Krajcik & Blumenfeld, 2006).
- **Fases del ABP:** Según la literatura especializada (Larmer et al., 2015; Thomas, 2000), el ABP se estructura en varias fases: planteamiento de la pregunta o reto inicial, planificación del proyecto, desarrollo de tareas de investigación y producción, elaboración del producto final, y una fase de presentación y evaluación. En el caso de la propuesta diseñada en este trabajo, el producto final será una exposición escolar en el hall del centro, abierta a la comunidad educativa, donde se presentarán los aprendizajes alcanzados a lo largo de la secuencia didáctica. Esta exposición incluirá distintos formatos elaborados por el alumnado, como paneles explicativos, maquetas de abrigos rupestres, presentaciones digitales, guías del museo y recreaciones de arte rupestre levantino. Estos productos permitirán visibilizar los saberes adquiridos, fomentar la competencia comunicativa y la conciencia patrimonial en toda la comunidad educativa.
- **Aplicación del ABP en la enseñanza del patrimonio:** En el ámbito de las Ciencias Sociales, y especialmente en la educación patrimonial, el ABP permite acercar al alumnado a los bienes culturales desde una perspectiva crítica y activa. Las visitas al Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, la elaboración de materiales interpretativos y el trabajo por grupos cooperativos son algunos ejemplos de cómo se concreta esta metodología en la propuesta. Además, la integración de herramientas digitales potencia la comunicación de los aprendizajes y fomenta la competencia digital.
- **Ventajas y desafíos del ABP:** Entre sus principales beneficios destacan el aumento del compromiso del alumnado, la mejora de la motivación, la transferencia de los aprendizajes a contextos reales, y el desarrollo de competencias clave. Sin embargo, también supone ciertos desafíos, como la necesidad de una planificación rigurosa, la gestión eficaz del

tiempo y la preparación docente para guiar procesos abiertos y flexibles (Galeana, s.f.; Fernández Rodríguez & Felices de la Fuente, 2024).

- Evaluación en el ABP: La evaluación dentro del ABP debe ser continua, formativa y auténtica. Para ello, se utilizan instrumentos como rúbricas, diarios de aprendizaje y autoevaluaciones. En la propuesta didáctica que se presenta, estos instrumentos permitirán valorar no solo el producto final, sino también el proceso de investigación, la colaboración entre iguales y la participación activa del alumnado.

En esta propuesta, el ABP se concreta en una situación de aprendizaje completa en la que el alumnado investiga el arte rupestre levantino, visita los enclaves del entorno, trabaja en grupos cooperativos y elabora materiales para una exposición final abierta a la comunidad educativa. Esta estructura responde a las fases del ABP recogidas en la literatura especializada, y se ajusta a lo establecido en el Decreto 106/2022, que en el área de Ciencias Sociales promueve metodologías que conecten el aprendizaje con el entorno inmediato y la resolución de problemas reales. Si bien existen estudios que abordan el ABP en Educación Primaria, apenas se encuentran propuestas que lo apliquen específicamente al patrimonio cultural desde una perspectiva patrimonial y rural, por lo que este trabajo contribuye a llenar un vacío metodológico en ese sentido.

3.4. Revisión crítica de investigaciones previas.

A pesar del interés creciente en el uso del arte rupestre como recurso didáctico, la literatura académica sigue centrando la mayoría de las propuestas en ejemplos más conocidos como Altamira o el arte paleolítico, quedando en segundo plano el arte rupestre levantino. Este vacío justifica la pertinencia de propuestas como la que aquí se plantea, que abordan este legado específico desde una mirada metodológica activa y contextualizada.

El análisis de estudios previos permite situar la presente propuesta dentro de un marco de investigación más amplio y contrastado, así como identificar tendencias metodológicas en la enseñanza del patrimonio cultural en Educación Primaria. La revisión de Trabajos de Fin de Grado (TFG), proyectos de innovación y artículos académicos muestra una creciente apuesta por metodologías activas, especialmente el ABP, la inclusión de salidas didácticas, y el uso de recursos digitales como herramienta de motivación y profundización del aprendizaje.

- Investigaciones sobre arte rupestre y diversidad: El TFG “Arte rupestre y discapacidad visual: trabajando las competencias de Ciencias Sociales en Educación Primaria” (Angós

Lumbreras, 2019/2020) plantea el arte rupestre como una oportunidad didáctica inclusiva, adaptada a las necesidades del alumnado con discapacidad visual. Su enfoque interdisciplinar y centrado en competencias lo aproxima a la filosofía del presente trabajo.

- Manifestaciones artísticas prehistóricas en la enseñanza: El trabajo de Trejo Malfaz (2013–2014) “Las primeras manifestaciones artísticas como recurso educativo en Educación Primaria: Las pinturas de Altamira” destaca el valor del arte rupestre como herramienta para acercar la historia y el arte al alumnado, mediante actividades creativas y experienciales.
- ABP aplicado a la Prehistoria: El TFG “La Prehistoria en el aula a partir del método ABP” (González Tabarés, s.f.) integra el Aprendizaje Basado en Proyectos como motor de una propuesta didáctica centrada en la Prehistoria, destacando su potencial para conectar áreas del currículo, fomentar la autonomía y valorar el entorno patrimonial.
- Salidas didácticas como recurso pedagógico: El artículo “Salidas didácticas y enseñanza del patrimonio en Educación Primaria: Un estudio de caso” (Fernández Rodríguez & Felices de la Fuente, 2024) subraya el papel de las visitas guiadas a enclaves patrimoniales como herramienta para conectar el aprendizaje escolar con la experiencia real. Además, enfatiza la importancia de la formación docente para planificar estas actividades de forma efectiva.
- Recursos digitales e innovación educativa: La integración de TIC y TAC en la enseñanza del patrimonio también ha sido objeto de diversas investigaciones. Blanco-Pons y Lerma (2016), en su estudio sobre la realidad aumentada aplicada al arte rupestre, demuestran que la tecnología puede mejorar la comprensión de contenidos históricos complejos, al superponer información digital sobre los enclaves reales sin alterar su estado físico. Por otro lado, Lomba Maurandi & Martín Lerma (2017), en su propuesta “Cuadernos didácticos sobre arte rupestre en Cieza”, muestran cómo los materiales digitales bien diseñados pueden fomentar el interés y la participación del alumnado.
- Formación docente y competencia digital: Gómez Carrasco et al. (2022), en su estudio sobre recursos digitales en la formación inicial del profesorado de Historia, insisten en la necesidad de adaptar los enfoques pedagógicos a las demandas del siglo XXI. Destacan que el uso reflexivo de recursos digitales debe ir acompañado de una adecuada planificación metodológica que permita su integración en propuestas competenciales como el ABP.

A partir del análisis de estas investigaciones, se constata que, aunque existen propuestas interesantes que combinan patrimonio y metodologías activas, son muy escasas las que aplican de forma estructurada el ABP en contextos rurales reales con un enfoque patrimonial vinculado al entorno próximo. Además, la mayoría de estudios revisados no desarrollan situaciones de aprendizaje completas ni incluyen criterios de evaluación alineados con el currículo oficial. Esta propuesta busca dar respuesta a esa carencia mediante una intervención didáctica que conecta teoría y práctica, incorpora visitas didácticas reales y culmina en un producto final compartido con la comunidad, tal como promueve el enfoque competencial recogido en la normativa.

Asimismo, el diseño y fundamentación de esta propuesta ha supuesto para mí una oportunidad de integrar las competencias adquiridas a lo largo del Grado en Maestro/a de Educación Primaria. A través de asignaturas como "Didáctica de las Ciencias Sociales" y "TIC aplicadas a la educación", entre otras, he desarrollado habilidades relacionadas con el diseño de propuestas didácticas activas, el uso de recursos digitales, la planificación de actividades inclusivas y el análisis crítico de fuentes. Este trabajo refleja la aplicación en un contexto educativo real de dichos aprendizajes.

La revisión de investigaciones previas refuerza la coherencia y viabilidad de la propuesta desarrollada, al tiempo que pone en evidencia el valor didáctico del arte rupestre, el potencial de las metodologías activas y la necesidad de integrar herramientas tecnológicas y salidas didácticas en la enseñanza del patrimonio. En este contexto, la propuesta que se presenta busca combinar las ventajas de la educación patrimonial y del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para promover una enseñanza inclusiva, crítica y comprometida con el patrimonio cultural. Se parte de la convicción de que el aprendizaje se potencia cuando se vincula la teoría con la experiencia práctica, lo que favorece el desarrollo de competencias transversales y el pensamiento crítico en el alumnado. Sin embargo, pese a la existencia de diversas investigaciones en torno al arte rupestre y su didáctica, se aprecia una escasa presencia de propuestas específicas que combinen el Aprendizaje Basado en Proyectos con la educación patrimonial en contextos rurales reales, como el que aborda esta propuesta. Esta laguna justifica la necesidad y originalidad del trabajo que aquí se presenta. Desde mi perspectiva, la integración de la educación patrimonial con metodologías activas y el ABP, con apoyo de recursos digitales, representa una estrategia innovadora.

Todo este marco teórico sustenta los principios pedagógicos de la propuesta y orienta de forma directa su diseño metodológico, las actividades planteadas, los recursos utilizados y el enfoque evaluativo desarrollado en las tablas didácticas.

4. Contextualización

La contextualización de la propuesta didáctica se articula en torno a tres ejes fundamentales: las características del entorno, la descripción del centro educativo y las particularidades del alumnado. Esta estructura permite comprender la viabilidad y el impacto potencial de la propuesta en un contexto real, y establecer una coherencia entre los recursos disponibles, las necesidades del alumnado y la metodología aplicada. El entorno, el centro y el perfil del alumnado condicionan no solo la selección de contenidos, sino también el diseño metodológico, la evaluación y el uso de recursos, justificando así la aplicación de una metodología activa y competencial como el ABP.

4.1. Características del entorno

La propuesta se desarrolla en una población de 2.000 habitantes perteneciente a la comarca del Alto Maestrazgo (Castellón), caracterizada por una economía centrada en el turismo, la agricultura de secano (avellano y almendro), la ganadería porcina y la elaboración de productos locales. Se trata de una zona bilingüe, con predominio del valenciano, y con un entorno natural y patrimonial especialmente rico.

Este entorno, junto a la cercanía del Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, ofrece un escenario excepcional para el estudio del arte rupestre levantino. Estos elementos permiten el desarrollo de una propuesta didáctica situada, que combina la teoría con la experiencia directa, facilitando el aprendizaje significativo. Además, se fomenta una conexión real con el patrimonio local, favoreciendo el desarrollo de la competencia cultural y artística, y la conciencia histórica del alumnado.

El contexto rural y patrimonial favorece además el trabajo de campo y el uso de recursos locales como vehículo de aprendizaje. Esta relación directa con el entorno permite el contacto con manifestaciones artísticas milenarias, lo que justifica la aplicación de metodologías activas que promuevan la observación, la indagación, el trabajo cooperativo y la elaboración de productos finales conectados con la realidad del alumnado.

4.2. Descripción del centro

El centro educativo donde se implementará la propuesta es de una línea y cuenta con 180 alumnos. Su proyecto educativo apuesta por la inclusión y la innovación metodológica, realizando

actividades de campo como parte fundamental del proceso de enseñanza. Destaca por su compromiso con el uso habitual de las TIC y un creciente interés por las TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento), especialmente en el diseño de proyectos colaborativos y el desarrollo de competencias clave.

Dispone de recursos digitales (aula de informática, tablets, proyectores o pizarras digitales interactivas en sus aulas) y materiales didácticos que favorecen la enseñanza activa y el trabajo por proyectos. En los últimos cursos, se han llevado a cabo experiencias didácticas interdisciplinares centradas en el entorno natural y cultural, como la situación de aprendizaje sobre los oficios tradicionales del pueblo y una actividad intercentros, junto con otras localidades, sobre la arquitectura rural. Todo ello evidencia una línea pedagógica coherente con la propuesta aquí presentada.

Asimismo, el centro mantiene convenios de colaboración con el Museo de la Valltorta y participa en actividades culturales organizadas por el ayuntamiento, lo que amplía las posibilidades de aprendizaje fuera del aula y refuerza el vínculo entre escuela y comunidad. Esta red de relaciones institucionales permite integrar de manera realista el uso de fuentes primarias, la visita guiada y el contacto con especialistas, elementos clave en el ABP.

4.3. Características del alumnado

El aula de 4.º de Educación Primaria está compuesta por 20 alumnos con diversidad de intereses, niveles de competencia curricular y estilos de aprendizaje. Esta heterogeneidad justifica la aplicación de metodologías activas como el ABP, que permiten una atención más personalizada, colaborativa y adaptada al ritmo de cada estudiante.

El grupo cuenta con un alumno con TDAH, que requiere medidas de apoyo como ampliación de tiempo, cercanía al docente y adaptaciones metodológicas según el DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje), todo desde un enfoque inclusivo. El equipo docente del centro está comprometido con una educación inclusiva, apostando por la formación continua para poder llevarla a cabo, y se valora la heterogeneidad como una oportunidad para enriquecer el aprendizaje grupal.

Además, a través de observación directa y conversaciones con el profesorado del ciclo, se ha detectado en el grupo un interés especial por temáticas relacionadas con la historia, la arqueología y la Prehistoria. Sin embargo, el nivel de conocimientos previos sobre el patrimonio local, y en concreto sobre el arte rupestre levantino, es escaso. Esta carencia formativa justifica la pertinencia

de una propuesta específica centrada en este tipo de manifestaciones culturales, especialmente considerando su proximidad geográfica y su relevancia histórica y artística.

La diversidad del alumnado se considera un recurso pedagógico que, mediante el trabajo en equipo y la integración de actividades prácticas, favorece el desarrollo de competencias transversales, el pensamiento crítico y una actitud reflexiva hacia el patrimonio cultural. En este contexto, la integración de las TIC y las TAC permite diversificar los canales de acceso al conocimiento y ofrecer respuestas ajustadas a las necesidades individuales. El uso de presentaciones digitales, vídeos educativos, herramientas colaborativas y entornos virtuales de aprendizaje contribuye a dinamizar el trabajo en el aula y a fomentar la participación activa del alumnado, valorando su componente motivacional y adaptándose a las exigencias de la sociedad digital del siglo XXI.

Aunque el centro ha desarrollado en cursos anteriores algunas experiencias puntuales vinculadas al entorno, como salidas a enclaves históricos o naturales, no se ha sistematizado hasta ahora una intervención didáctica centrada en el patrimonio local desde un enfoque competencial y sostenido en el tiempo. En cambio, sí se han implementado proyectos basados en el ABP en otras áreas como Ciencias Naturales, lo que refuerza la viabilidad metodológica de esta propuesta y su adecuación al enfoque pedagógico del centro.

Precisamente por esta combinación de carencia formativa específica y experiencia metodológica previa, esta realidad contextual ha sido clave para diseñar una propuesta didáctica flexible, que combina investigación, trabajo cooperativo y salidas al entorno para potenciar la comprensión del patrimonio desde una perspectiva vivencial y significativa.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

La presente propuesta didáctica se centra en el diseño de una situación de aprendizaje interdisciplinar basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), cuyo eje vertebrador es el arte rupestre levantino como manifestación del patrimonio cultural, artístico e identitario de la Comunidad Valenciana. Dirigida al alumnado de 4.º de Educación Primaria, esta propuesta pretende acercar al alumnado a su entorno más próximo desde una perspectiva activa, crítica y vivencial, integrando el arte rupestre como contenido significativo de las Ciencias Sociales.

La propuesta gira en torno a una pregunta guía que promueve la investigación, la indagación y la construcción colectiva del conocimiento, y culmina con la elaboración de un producto final: una exposición escolar en el hall del centro educativo abierta a toda la comunidad educativa, donde el alumnado presentará los resultados de su proceso de aprendizaje mediante materiales gráficos, artísticos y digitales. Esta experiencia busca el desarrollo de competencias clave y el fortalecimiento del vínculo entre escuela, patrimonio y comunidad.

Esta situación de aprendizaje responde a la necesidad de incluir el patrimonio en el currículo escolar desde una perspectiva competencial, activa e inclusiva, en consonancia con los principios de la LOMLOE, el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 106/2022 de la Comunitat Valenciana. A través de metodologías activas, el uso de TIC y TAC, el trabajo cooperativo y la evaluación formativa, se propone un recorrido didáctico que impulse el pensamiento crítico, el compromiso social y la apreciación del patrimonio desde edades tempranas.

5.1. Título

"Explorando nuestro pasado: el arte rupestre levantino como patrimonio vivo en 4.º de Educación Primaria".

5.2. Fundamentación legislativa curricular

Esta propuesta se sustenta en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, y el Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, que regula el currículo autonómico para esta etapa en la Comunidad Valenciana. Estos marcos normativos promueven un enfoque competencial, transversal e inclusivo, donde el patrimonio se incorpora como contenido relevante en el área de Ciencias Sociales. El proyecto se alinea con los fines educativos

establecidos y con los criterios para el diseño de situaciones de aprendizaje, priorizando la conexión entre los saberes escolares y el entorno cercano del alumnado.

5.3. Destinatarios

La propuesta se dirige al alumnado de 4.º curso de Educación Primaria de un centro educativo público de la provincia de Castellón, situado en un entorno rural próximo al Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia. El grupo está formado por 20 alumnos/as con diversos intereses, ritmos y estilos de aprendizaje, incluyendo un alumno con TDAH. Esta diversidad refuerza la necesidad de metodologías inclusivas, flexibles y adaptadas, que promuevan la equidad, la participación activa y el desarrollo integral del alumnado.

5.4. Objetivos didácticos

- Valorar el arte rupestre levantino como manifestación del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Valenciana, desarrollando actitudes de respeto y compromiso con su conservación. (CCL, CSC, CCEC)
- Identificar y describir características del arte rupestre levantino a partir de la observación directa y el uso de recursos digitales. (CCL, CD, CCEC)
- Formular preguntas de investigación a partir del entorno y la experiencia vivida en la visita al museo. (CCL, CPAA, CSC)
- Utilizar recursos tecnológicos (TIC y TAC) para indagar, crear y comunicar aprendizajes. (CD, CCL, CPAA)
- Colaborar en grupo en la elaboración de productos que sinteticen los conocimientos adquiridos. (CCL, CPSAA, CSC)
- Exponer de forma oral y escrita los resultados del proyecto ante la comunidad educativa. (CCL, CCEC, CPSAA)

5.5. Saberes básicos

Los saberes básicos que se trabajan en esta situación de aprendizaje se seleccionan del área de Ciencias Sociales y de Educación Artística para el segundo ciclo de Educación Primaria, según el Decreto 106/2022, de 5 de agosto, de la Comunitat Valenciana. Estos saberes permiten abordar los contenidos de manera competencial, significativa y contextualizada.

Área de Ciencias Sociales

- **SB CCSS 1.1** - *Identificación de elementos y características del medio natural y social en el entorno próximo.*
- **SB CCSS 1.3** - *Reconocimiento de la organización social en la Prehistoria y sus manifestaciones culturales.*
- **SB CCSS 3.2** - *Uso de herramientas tecnológicas para obtener, representar y comunicar información relacionada con el ámbito social.*
- **SB CCSS 3.3** - *Localización y análisis de fuentes primarias y secundarias en la investigación histórica.*
- **SB CCSS 4.1** - *Identificación de manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y su relación con el contexto histórico.*
- **SB CCSS 4.3** - *Valoración del patrimonio como bien colectivo: medidas de protección, conservación y difusión.*
- **SB CCSS 4.4** - *Desarrollo de actitudes de respeto y cuidado hacia el patrimonio cultural y natural.*
- **SB CCSS 4.6** - *Participación en actividades de difusión y conservación del patrimonio en el entorno próximo.*

Área de Educación Artística

- **SB EA 4.1** - *Exploración y experimentación con diferentes técnicas y materiales en la creación de producciones artísticas.*
- **SB EA 4.2** - *Participación en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.*
- **SB EA 4.5** - *Valoración y respeto por las manifestaciones artísticas propias y ajenas, reconociendo su diversidad y riqueza cultural.*

5.6. Competencias clave y competencias específicas

Con la siguiente selección del Decreto 106/2022, la propuesta cumple con el enfoque competencial exigido por la LOMLOE y queda alineada con los objetivos didácticos y saberes básicos de las áreas implicadas.

Competencias clave:

- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** Es central en la propuesta. El arte rupestre levantino se aborda como expresión cultural y artística. Se promueve la apreciación estética, la interpretación del legado cultural y la reflexión sobre su conservación.
- **Competencia digital (CD):** Presente en la búsqueda de información, uso de herramientas TIC y TAC (presentaciones, recursos interactivos, Kahoot, etc.). El trabajo cooperativo con medios digitales fomenta un uso funcional y crítico de la tecnología.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** Se desarrolla a través del trabajo en equipo, la gestión del tiempo, el esfuerzo personal y la autoevaluación. Fomenta la autonomía, la empatía y la autorregulación emocional en el aprendizaje.
- **Competencia ciudadana (CC):** Se vincula directamente con el respeto, valoración y cuidado del patrimonio local. La visita al Museo de la Valltorta y el producto final refuerzan el sentimiento de pertenencia, la conciencia crítica y la participación en la comunidad.
- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** El alumnado desarrolla esta competencia al expresarse oralmente en las presentaciones, escribir textos explicativos y guías sobre el arte rupestre. Se trabaja en todas las fases del ABP, especialmente en la elaboración del producto final.

Competencias específicas:

Se han seleccionado las competencias específicas de las áreas de Ciencias Sociales y Educación Artística, según lo establecido en el Decreto 106/2022. Estas competencias se han integrado de forma coherente con los saberes básicos, los descriptores operativos y los criterios de evaluación. La relación detallada entre todos los elementos curriculares (competencias clave, específicas, descriptores y criterios) se recoge en el *ANEXO I*, lo que refuerza la coherencia interna y el enfoque competencial del diseño didáctico.

- **CCSS CE1.** Identificar y analizar hechos del pasado y del presente, valorando su influencia en la sociedad actual.
- **CCSS CE3.** Obtener información de diferentes fuentes, incluidas las digitales, seleccionando aquellas más adecuadas según la necesidad de la investigación.

- **CCSS CE4.** Desarrollar actitudes de cuidado y conservación del patrimonio natural y cultural.
- **CCSS CE5.** Cooperar y trabajar en equipo, valorando la diversidad y respetando la igualdad de derechos, para construir una convivencia democrática en contextos cercanos.
- **CCSS CE6.** Comunicar oralmente y por escrito, utilizando lenguaje específico, los aprendizajes realizados de forma creativa y respetuosa.
- **EA CE4.** Participar activamente en experiencias y procesos artísticos individuales o grupales, explorando diversas técnicas, materiales y lenguajes, valorando el arte como medio de expresión y comunicación.

5.7. Metodología

La propuesta se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), complementado con estrategias de aprendizaje cooperativo, uso de TIC y TAC, y actividades experienciales como la salida de campo. Se parte de una pregunta guía que orienta la investigación: "¿Qué podemos aprender del arte rupestre levantino que forma parte de nuestro entorno y por qué deberíamos valorarlo?". Se favorece el trabajo por grupos de expertos, el desarrollo de tareas interdisciplinares, y la elaboración de un producto final (exposición) abierto a la comunidad educativa. El enfoque sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y de la evaluación formativa. El ABP se articula en cuatro fases fundamentales, reflejadas en la *figura 1*.

Figura 1. Fases del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).



Fuente: elaboración propia (2025)

Tabla 1. Relación de las fases del ABP con las estrategias empleadas y las competencias clave.

Fase ABP	Estrategias empleadas	Competencias clave
Fase 1: Activación y formulación de la pregunta guía. Se exploran los conocimientos previos del alumnado y se plantea la pregunta que guiará todo el proyecto.	Lluvia de ideas, asamblea, preguntas abiertas, reflexión inicial.	CCL, CD, CCEC
Fase 2: Investigación y exploración. Se promueven actividades cooperativas, salidas al entorno, búsqueda de información y trabajo con fuentes.	Aprendizaje cooperativo, salida didáctica, análisis de fuentes, TIC.	CCL, CD, CPSAA, CC, CCEC
Fase 3: Desarrollo del producto final. El alumnado sintetiza los conocimientos adquiridos a través de materiales artísticos, digitales y comunicativos.	Creación artística y digital, síntesis en grupo, trabajo interdisciplinar.	CCL, CD, CPSAA, CCEC
Fase 4: Presentación y difusión. Se organiza una exposición final abierta a la comunidad educativa, favoreciendo el vínculo entre escuela, familia y patrimonio.	Exposición, comunicación con la comunidad escolar, evaluación.	CCL, CD, CPSAA, CCEC, CC

Este enfoque metodológico permite conectar los aprendizajes escolares con la realidad próxima del alumnado, fomentar su motivación y compromiso, y desarrollar competencias clave desde una perspectiva activa e inclusiva.

5.8. Temporalización

La situación de aprendizaje está diseñada para desarrollarse en un total de 14 sesiones de una duración aproximada de 45 minutos a una hora, distribuidas a lo largo de cinco semanas lectivas. Esta temporalización permite abordar de forma completa las cuatro fases del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): planteamiento de la pregunta guía, investigación, desarrollo del producto final y presentación/difusión. A su vez, respeta los ritmos de aprendizaje del alumnado, garantizando el tiempo necesario para la exploración, la creación y la reflexión.

Se contempla una salida de campo como parte fundamental de la fase de investigación, así como sesiones específicas destinadas a la preparación y exposición del producto final en el hall del centro educativo.

5.8.1. Horario semanal

La propuesta se implementa dentro del horario lectivo habitual de 4.º de Educación Primaria, especificado en la *tabla 2*, con especial vinculación a las áreas de Ciencias Sociales y Educación Artística. A continuación, se presenta la distribución horaria aproximada por semana, ajustada a los espacios disponibles para dichas áreas en el currículo oficial.

Tabla 2. Horario.

Hora / día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 - 10:00	Matemáticas	Ciencias Sociales (Conocimiento del Medio)	Lengua Castellana y Literatura	Educación Plástica	Educación Física
10:00 - 11:00	Lengua Castellana y Literatura	Ciencias Naturales (Conocimiento del Medio)	Matemáticas	Lengua Valenciana y Literatura	Matemáticas
11:00 - 11:30	Patio	Patio	Patio	Patio	Patio
11:30 - 12:15	Inglés	Matemáticas	Lengua Valenciana y Literatura	Matemáticas	Tutoría
12:15 - 13:00	Educación Musical	Educación Física	Ciencias Sociales (Conocimiento del Medio)	Lengua Castellana y Literatura	Valores Sociales y Cívicos / Religión
13'00 - 14'00	Lengua Valenciana y Literatura	Lengua Valenciana y Literatura	Ciencias Naturales (Conocimiento del Medio)	Inglés	Lengua Castellana y Literatura

5.8.2. Calendario por fases del ABP y sesiones

La propuesta se desarrollará a lo largo de cinco semanas, siguiendo la estructura metodológica del ABP. Las actividades se distribuyen de manera equilibrada entre las diferentes fases, lo que permite un desarrollo competencial progresivo y una adecuada organización del tiempo.

Tabla 3. Relación semanal de la situación de aprendizaje con las fases del ABP y las sesiones.

Semana	Fase del ABP	Sesiones
Semana 1	1 y 2	1, 2, 3
Semana 2	2	4, 5, 6
Semana 3	2 y 3	7, 8, 10
Semana 4	3	9, 11, 12
Semana 5	3 y 4	13, 14

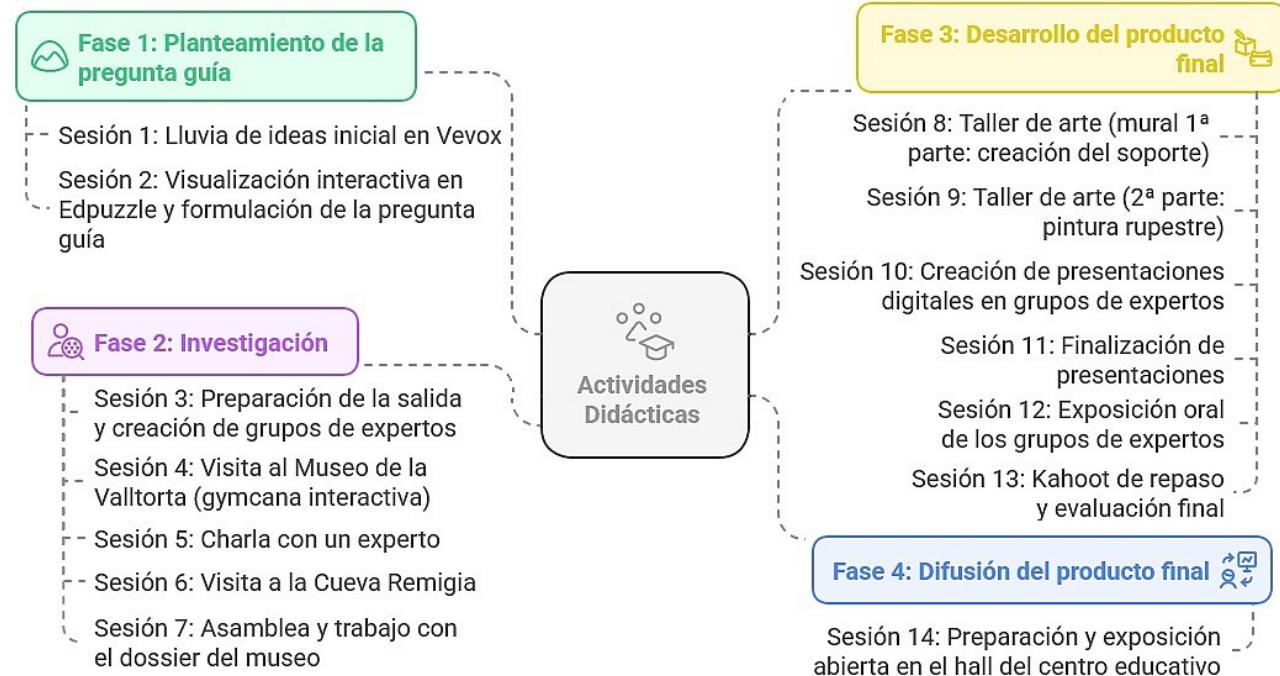
Figura 2. Línea temporal de la implementación del ABP.

Fuente: elaboración propia (2025)

5.9. Sesiones y actividades

La propuesta incluye un total de 12 actividades didácticas organizadas en torno a las cuatro fases del ABP, distribuidas en 14 sesiones, tal como se indica en la *figura 3*.

Figura 3. Sesiones de la situación de aprendizaje del ABP.



Fuente: elaboración propia (2025)

Esta estructura ofrece una visión clara y organizada del proyecto, permitiendo que el alumnado avance de manera progresiva en su investigación y producción, a la vez que se mantiene el foco en la pregunta guía y la finalidad competencial de la propuesta.

A continuación se presentan las tablas de programación de las cuatro fases del ABP.

Tabla 4. Fase 1. Activación y formulación de la pregunta guía.

FASE DEL ABP:	TEMPORALIZACIÓN:
<p>Fase 1. Activación y formulación de la pregunta guía.</p> <p>Se exploran los conocimientos previos del alumnado y se plantea la pregunta que guiará todo el proyecto.</p> <p>Pregunta guía: <i>¿Qué podemos aprender del arte rupestre levantino que forma parte de nuestro entorno y por qué deberíamos valorarlo?</i></p> <p>Esta pregunta está diseñada para ser abierta, significativa y conectada directamente con el patrimonio local, fomentando la investigación, el pensamiento crítico y la implicación del alumnado en la conservación del arte rupestre levantino.</p>	<p>Semana 1.</p> <p>2 sesiones de 45 minutos cada una.</p>
OBJETIVOS DIDÁCTICOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y activar conocimientos previos sobre la Prehistoria y el arte rupestre levantino. - Formular preguntas iniciales que guíen la investigación. - Iniciar el interés y la motivación hacia el proyecto y el trabajo en grupo. 	

ELEMENTOS CURRICULARES (Decreto 106/2022)				
SABERES BÁSICOS:	COMPETENCIAS CLAVE:	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	DESCRIPTORES OPERATIVOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
SB CCSS 1.1, 4.1, 4.3, 4.4, 4.6.	CCL, CD, CCEC	CE1, CE4, CE6	CCL2, CCL5, CD1, CCEC1	CE1.2, CE4.2, CE6.1
METODOLOGÍA:				
<p>Esta fase inicial se plantea como una aproximación exploratoria al contenido, favoreciendo el aprendizaje significativo a partir de los conocimientos previos del alumnado. Se emplean metodologías activas centradas en la participación, la indagación inicial y la construcción colectiva de sentido.</p> <p>La actividad 1, mediante la herramienta digital VEVOX, se organiza en parejas de trabajo que realizan una lluvia de ideas con sus tabletas. Esta actividad diagnóstica promueve la activación cognitiva inicial y el reconocimiento de conceptos previos sobre la Prehistoria y el arte rupestre. El uso de la proyección en la PDI permite visualizar colectivamente las ideas y reflexionar en gran grupo.</p> <p>En la actividad 2, se utiliza la herramienta Edpuzzle para la visualización guiada de un vídeo interactivo con preguntas insertadas, que introduce el tema de forma visual y accesible. Posteriormente, se plantea una búsqueda libre por internet con recursos oficiales para favorecer la exploración autónoma y la formulación colectiva de la pregunta guía del proyecto, que orientará el desarrollo posterior de la situación de aprendizaje.</p> <p>La metodología, por tanto, combina tecnologías digitales, aprendizaje por descubrimiento, trabajo cooperativo y reflexión conjunta, sentando las bases para un aprendizaje competencial, motivador y conectado con el entorno del alumnado.</p>				
RECURSOS:				
<ul style="list-style-type: none"> Materiales físicos: cuaderno del alumnado para anotaciones individuales, bolígrafos, y proyector con pantalla para la visualización de contenidos en gran grupo. Recursos digitales: plataforma VEVOX para la lluvia de ideas inicial, Edpuzzle para la visualización del vídeo interactivo, navegadores de internet (Google, imágenes, páginas oficiales del museo), PDI para mostrar las respuestas del alumnado, y tabletas escolares (una por pareja). Recursos didácticos complementarios: vídeo interactivo con contenidos sobre el arte rupestre levantino y el entorno del museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, y preguntas guía insertadas en el vídeo para fomentar la atención y la comprensión. Recursos organizativos: distribución del alumnado por parejas, dinámica grupal para el análisis de ideas proyectadas y gestión del aula con tiempos delimitados por actividad. 				
ACTIVIDADES:				
Título de la actividad	Nº de sesión	Descripción de las actividades		
Lluvia de ideas inicial (VEVOX)	1	Mediante la aplicación interactiva VEVOX, el alumnado realiza una lluvia de ideas para activar sus conocimientos previos sobre la Prehistoria y el arte rupestre levantino. Cada pareja de estudiantes utiliza una tableta escolar para participar, y las respuestas aparecen proyectadas en la pizarra digital interactiva (PDI), lo que facilita el debate y la reflexión grupal en tiempo real. Esta dinámica fomenta el diálogo, el pensamiento crítico y la construcción compartida del conocimiento. La actividad se plantea como evaluación inicial y permite al docente adaptar la propuesta didáctica partiendo del nivel real del grupo.		
Presentación del tema (Edpuzzle)	2	En esta sesión se presenta el tema central del proyecto mediante un vídeo interactivo en la plataforma Edpuzzle, que incluye información relevante y curiosidades sobre el arte rupestre levantino, la Cueva Remigia y el Museo de la Valltorta. El vídeo incorpora preguntas intercaladas para favorecer la atención, la comprensión lectora y la		

		reflexión individual durante su visualización. El alumnado trabaja por parejas, utilizando una tableta digital para interactuar con el contenido. Al finalizar el visionado, se formula la pregunta guía que orientará toda la investigación del proyecto. Para consolidar el interés, se propone una breve exploración libre en internet, a través de buscadores y páginas oficiales, que permita al alumnado plantear hipótesis iniciales y despertar su curiosidad investigadora sobre el patrimonio cultural más cercano.
TIPO DE EVALUACIÓN:		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:
Evaluación inicial con finalidad diagnóstica: para identificar los conocimientos previos del alumnado sobre el arte rupestre y la Prehistoria.		Análisis de la lluvia de ideas a través de VEVOX.
Evaluación continua con finalidad formativa: para observar el proceso de aprendizaje, la comprensión del contenido y la participación activa durante la lluvia de ideas, la visualización del vídeo y la formulación de hipótesis.		Diario de aula con observaciones cualitativas del proceso de aprendizaje.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:		
La propuesta se diseña desde una perspectiva inclusiva, incorporando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Las actividades permiten diferentes formas de representación y expresión (visual, oral y digital), facilitando la accesibilidad a todos los perfiles del alumnado. <ul style="list-style-type: none"> • Se trabaja en parejas cooperativas, lo que favorece el apoyo entre iguales. • Se ofrece apoyo específico al alumnado con necesidades educativas, como adaptación del ritmo de trabajo, uso de fuentes ampliadas, acceso preferente al docente y posibilidad de realizar aportaciones orales en lugar de escritas. • El uso de herramientas digitales y visuales facilita la comprensión y la motivación del alumnado con dificultades de atención o aprendizaje, especialmente útil para el caso del alumno con TDAH descrito en la contextualización. 		

Tabla 5. Fase 2. Investigación y salida de campo.

FASE DEL ABP:	TEMPORALIZACIÓN:
Fase 2. Investigación y salida de campo. Se promueven actividades cooperativas, salidas al entorno, búsqueda de información y trabajo con fuentes.	Semana 1, 2 y 3. Un total de 5 sesiones: - 1 sesión pre-salida de 45 minutos. - 3 sesiones durante la salida de aproximadamente una hora cada una. - 1 sesión post-salida de 45 minutos.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los elementos clave del arte rupestre levantino mediante la observación directa y la investigación guiada. - Fomentar la curiosidad, el trabajo cooperativo y la capacidad de formular preguntas relevantes en contextos reales de aprendizaje. - Desarrollar habilidades de orientación y búsqueda de información mediante herramientas digitales en una salida de campo. - Comprender la importancia de conservar y valorar el patrimonio histórico y cultural a través de experiencias vivenciales. 	

ELEMENTOS CURRICULARES (Decreto 106/2022)				
SABERES BÁSICOS:	COMPETENCIAS CLAVE:	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	DESCRIPTORES OPERATIVOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
SB CCSS.1.1, 1.3, 3.2, 3.3	CCL, CD, CPSAA, CC, CCEC	CE1, CE3, CE4, CE6	CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC1 , CPSAA2	CECS1.1, CECS1.3, CECS3.1, CECS3.2, CE6.1
METODOLOGÍA:				
<p>La metodología utilizada en esta fase se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el trabajo cooperativo por grupos. Se organiza la investigación en tres momentos: antes, durante y después de la salida didáctica, favoreciendo un enfoque global, vivencial y activo.</p> <p>Antes de la visita, el alumnado trabaja en grupo formulando preguntas, analizando materiales informativos (trípticos, web del museo, etc.) y organizándose en grupos. Durante la salida, se emplea la observación directa, el uso de tabletas con lectura de códigos QR y GPS y la participación en actividades interactivas como la gymcana del museo. Tras la visita, el grupo reflexiona de manera colectiva, responde a las preguntas planteadas y comparte aprendizajes.</p> <p>Esta metodología fomenta la indagación, el pensamiento crítico, el aprendizaje situado y la construcción colectiva del conocimiento, tal como establece el Decreto 106/2022 y el enfoque competencial de la LOMLOE (2020).</p>				
RECURSOS:				
<ul style="list-style-type: none"> Materiales físicos: cuaderno de campo del alumnado, dossier de actividades didácticas del museo, tríptico informativo impreso, mapa físico de la zona y bolígrafos para tomar notas durante la visita. Recursos digitales: página web oficial del Museu de la Valltorta, gymcana interactiva con códigos QR (https://www.guiaventuras.com/start-adventure.php?adventure_id=gymkana-museo-valltorta-73), tabletas escolares (una por grupo), aplicación de geolocalización (Google Maps) y GPS para orientarse durante la excursión. Recursos didácticos complementarios: noticia proyectada sobre el museo y su repercusión en el patrimonio y el turismo, materiales facilitados por el museo, dossier autónomo de trabajo del alumnado y entrevista/charla con un experto durante la visita. Recursos organizativos: agrupamiento del alumnado en grupos cooperativos (4 personas por grupo), organización de los tiempos en actividades pre, durante y post excursión, y planificación previa en aula ordinaria con apoyo visual mediante PDI. 				
ACTIVIDADES:				
Título de la actividad	Nº de sesión	Descripción de las actividades		
Preparación de la salida	3	<p>En gran grupo, se proyecta una noticia sobre el Museo de la Valltorta, con el objetivo de contextualizar la salida, despertar el interés y analizar su impacto en el patrimonio y el turismo local. A continuación, se constituyen los grupos de expertos (formados por cuatro alumnos/as), que mantendrán su composición durante todo el proyecto para desarrollar un trabajo cooperativo estable y significativo.</p> <p>Se realiza una lectura conjunta y análisis de los trípticos informativos del museo y se presentan los materiales del dossier didáctico proporcionado por la propia institución, con el fin de familiarizar al alumnado con los recursos que emplearán durante la visita. Como cierre de la sesión, se propone una lluvia de ideas guiada para formular las preguntas clave que guiarán la investigación durante la excursión, favoreciendo así la planificación, la anticipación y el pensamiento crítico.</p> <p>Enlaces a los recursos trabajados en esta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tríptico del museo: 		

		<p>https://museudelavalltorta.gva.es/documents/173553007/173564402/Tr%C3%ADptic+museu+Valltorta+castell%C3%A0.compressed.pdf/76867af5-9609-4475-8e64-7c8e3262d744</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dossier de actividades didácticas del museo: <p>https://museudelavalltorta.gva.es/documents/173553007/173564436/Unitat+did%C3%A0ctica+Art+Rupestre+a+les+comarques+de+Castell%C3%B3.pdf/572e09bb-70fd-46e7-8c0a-260e59936ae5</p>
Visita al Museo de la Valltorta	4	<p>El alumnado realiza una gimcana interactiva con códigos QR ofrecida por el museo, empleando las tabletas para explorar todas sus salas y los elementos clave del arte rupestre levantino. Se visita el museo, se recopila información y se fomenta el trabajo cooperativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enlace a la gimcana del museo: <p>https://www.guiaventuras.com/start-adventure.php?adventure_id=gymkana-museo-valltorta-73</p>
Charla de un experto	5	Un profesional del museo resuelve las preguntas formuladas por el alumnado y amplía conocimientos sobre técnicas, conservación y significado de las pinturas rupestres. Algunos ejemplos de preguntas que se pueden plantear son: ¿Cómo están hechas las pinturas rupestres?, ¿Cuántos años tienen las pinturas?, ¿Por qué hacían esas pinturas?, ¿Cómo se conservan?, etc.
Visita a la Cueva Remigia	6	Se realiza una ruta guiada con orientación digital mediante GPS y mapas (Google Maps), utilizando las tabletas del centro. El alumnado observa directamente las pinturas y relaciona lo aprendido con lo observado in situ.
Puesta en común	7	Ya en el aula, cada grupo de expertos responde a las preguntas planteadas antes de la visita. Se realiza una asamblea guiada para compartir aprendizajes y completar el dossier del museo de forma cooperativa. Este momento permite consolidar aprendizajes, resolver dudas colectivamente y sentar las bases para la siguiente fase del proyecto.
TIPO DE EVALUACIÓN:		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:
Evaluación continua con finalidad formativa: para observar la implicación del alumnado, su participación en el grupo, la calidad de sus aportaciones y su capacidad para formular hipótesis e investigar de forma autónoma y colaborativa.		<p>Diario de aula con observaciones sobre el trabajo en grupo.</p> <p>Registro de participación en la gimcana y en la charla del experto.</p> <p>Valoración del dossier del museo completado.</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:		
<p>La propuesta contempla una respuesta inclusiva y personalizada, de acuerdo con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se respetan los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, permitiendo que el alumnado acceda a la información en distintos formatos (textual, visual, oral) y participe de forma activa según sus posibilidades.</p> <p>Se han previsto agrupamientos heterogéneos que favorezcan la cooperación y el aprendizaje entre iguales. Además, se aplican adaptaciones metodológicas para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, como el alumno con TDAH del aula, a quien se le ofrecen ayudas como la cercanía al docente, ampliación de tiempos, fragmentación de tareas y apoyos visuales para la organización del trabajo.</p> <p>El uso de tecnologías (TIC y TAC) facilita la accesibilidad cognitiva y contribuye a la participación activa de todo el alumnado.</p>		

Tabla 6. Fase 3. Desarrollo del producto final.

FASE DEL ABP:	TEMPORALIZACIÓN:			
Fase 3. Desarrollo del producto final. El alumnado sintetiza los conocimientos adquiridos a través de materiales artísticos, digitales y comunicativos.	Semana 3, 4 y 5. 6 sesiones de una hora. - Sesión 8 y 9: mural de arte. - Sesión 10 y 11: creación de presentaciones en grupos de expertos. - Sesión 12: exposición de las presentaciones. - Sesión 13: Kahoot (ANEXO III) y evaluación.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS:				
<ul style="list-style-type: none"> - Representar elementos del arte rupestre levantino mediante técnicas artísticas accesibles, desarrollando la expresión plástica y la conciencia patrimonial. - Organizar, sintetizar y comunicar la información investigada a través de presentaciones orales y visuales, promoviendo la creatividad, la expresión oral y el pensamiento crítico. - Trabajar en grupo de manera cooperativa, respetando los roles establecidos, tomando decisiones compartidas y contribuyendo al logro del objetivo común. - Consolidar los aprendizajes adquiridos sobre el arte rupestre levantino mediante dinámicas de repaso, autoevaluación y coevaluación que favorezcan la reflexión sobre el proceso de aprendizaje. 				
ELEMENTOS CURRICULARES (Decreto 106/2022)				
SABERES BÁSICOS:	COMPETENCIAS CLAVE:	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	DESCRIPTORES OPERATIVOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
SB CCSS.4.1, 4.3, 4.4, 4.6 SB EA.4.1, 4.2	CCL, CD, CPSAA, CCEC	CCSS CE3, CE4, CE5, CE6 EA CE4	CCSS CCL1.1, CCL 3.1, CCL5, C2.2, CD3.2, CCEC1.1, CPSAA3.1 EA CCEC1.1, CPSAA3.1, CCL3.1	CCSS CE3.1, CE4.2, CE 5.2, CE6.1 EA CE4.1
METODOLOGÍA:				
<p>La metodología adoptada en esta fase se centra en el trabajo cooperativo por grupos de expertos, fomentando la colaboración, la corresponsabilidad y el respeto por los ritmos individuales. A lo largo de varias sesiones, el alumnado desarrolla diferentes tareas que culminan en la elaboración del producto final: una exposición colectiva y la presentación oral de sus investigaciones. Cada grupo se convierte en responsable de una parte del contenido, lo que favorece el aprendizaje entre iguales, la especialización de roles y la comunicación oral significativa.</p> <p>Se emplean metodologías activas centradas en el alumnado, como el aprendizaje cooperativo y el uso de TIC y TAC para investigar, elaborar y presentar la información. La creación de presentaciones digitales en Google Slides, la preparación de murales y la exposición oral fomentan la autonomía, la expresión creativa, la competencia digital y la competencia lingüística.</p> <p>Como cierre del proceso, se incluye una actividad lúdica de evaluación del aprendizaje mediante un Kahoot interactivo, que permite reforzar contenidos, comprobar la comprensión y dinamizar el repaso final de forma motivadora. Además, se introduce una coevaluación grupal para valorar el trabajo de los distintos equipos desde una perspectiva reflexiva y crítica.</p> <p>Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), permitiendo múltiples formas de representación, participación y expresión del conocimiento, y garantizando así una atención inclusiva y personalizada. Se alternan sesiones de trabajo en el aula ordinaria y en el aula de informática, y se promueve la autoevaluación y la coevaluación como herramientas clave para la reflexión metacognitiva del alumnado.</p>				

RECURSOS:		
<p>-Materiales físicos: papel continuo, pinturas, café soluble, pinceles, tijeras, pegamento, cartulinas, impresora, folios.</p> <p>- Recursos digitales: Google Slides (presentaciones), ordenadores, acceso a internet, proyector, altavoces, aula de informática, PDI, plataforma Kahoot para la evaluación interactiva.</p> <p>- Recursos didácticos complementarios: dossier de trabajo autónomo del museo, fotografías tomadas en la salida de campo, guías visuales para apoyar la exposición, rúbricas para el diseño de murales y presentaciones.</p> <p>- Organizativos: organización del aula por zonas de trabajo, espacios compartidos para el mural colectivo, tiempos distribuidos por sesiones.</p>		
ACTIVIDADES:		
Título de la actividad	Nº de sesión	Descripción de las actividades
Taller de creación artística: Mural colectivo de arte rupestre	8 y 9	Durante dos sesiones, el alumnado recreará un gran mural inspirado en el arte rupestre levantino. En la primera, arrugarán y teñirán un gran papel continuo con café para simular la textura de la roca. En la segunda, pintarán figuras representativas con tonos rojizos, inspiradas en las escenas observadas en la visita a la Cueva Remigia. Esta actividad favorece la expresión artística, el trabajo cooperativo y el vínculo emocional con el patrimonio.
Creación de presentaciones digitales por grupos de expertos	10 y 11	<p>En el aula de informática, los cinco grupos de expertos crearán presentaciones con Google Slides, con dos sesiones dedicadas a ello. Cada grupo trabajará un tema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "La vida en la Prehistoria del Levante" 2. "Descubrimos la Cueva Remigia: paisaje, ubicación y descubrimiento" 3. "Así pintaban en la Prehistoria: formas y colores del arte rupestre levantino" 4. "El museo de la Valltorta" 5. "Ruta prehistórica: descubrimos otros tesoros rupestres levantinos cercanos" <p>A través de la búsqueda guiada y la organización colaborativa, prepararán sus exposiciones para la siguiente fase del proyecto.</p> <p>También deberán preparar un mural con las diapositivas e imágenes de la presentación para exponerlo en el producto final.</p>
Exposición de los grupos de expertos	12	Cada grupo presenta el trabajo realizado en Google Slides al resto de compañeros/as. Se fomenta la expresión oral, la escucha activa y el respeto por el turno de palabra. El alumnado debe exponer con claridad los contenidos investigados, haciendo uso de materiales visuales preparados previamente. El grupo docente realiza observaciones cualitativas del proceso y contenido de las presentaciones.
Kahoot final	13	Para reforzar los aprendizajes, se propone un cuestionario interactivo tipo Kahoot que recoge contenidos clave de la salida de campo, de las presentaciones y del arte rupestre. Se realiza de forma individual con tabletas digitales, fomentando la autonomía y sirviendo como herramienta de evaluación global. Además, el carácter lúdico favorece la motivación del alumnado. También se aprovechará para llevar a cabo la autoevaluación individual y la coevaluación grupal. Con ello, se cierra el ciclo del proyecto antes de dar paso a la fase de difusión final.
TIPO DE EVALUACIÓN:		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:
Evaluación continua con finalidad formativa, centrada en observar el grado de implicación del alumnado durante la actividad de arte, la elaboración de las presentaciones y la exposición oral grupal.		Diario de observación del docente y registros anecdóticos, para recoger evidencias del proceso de

<p>Se valorará el proceso de creación del mural colectivo, con atención a la participación activa, la capacidad de trabajo en equipo, la aplicación de conocimientos sobre el arte rupestre levantino y la expresión visual de ideas. También se tendrá en cuenta la planificación del trabajo, el uso adecuado de materiales y la relación entre lo aprendido durante la salida y su representación artística.</p> <p>En el desarrollo de las presentaciones se observará la selección y organización de la información, el uso de herramientas digitales, la actitud colaborativa en los grupos de expertos y la capacidad de comunicación oral.</p> <p>La evaluación se complementará con una autoevaluación individual, en la que el alumnado reflexionará sobre su participación, aprendizajes y dificultades, así como una coevaluación grupal, que permitirá valorar el funcionamiento del equipo, el reparto de tareas y la colaboración entre iguales, promoviendo así la competencia personal, social y de aprender a aprender.</p> <p>Finalmente, se aplicará una evaluación final individual mediante un Kahoot interactivo, que permitirá comprobar la consolidación de los aprendizajes abordados a lo largo de todo el proyecto.</p>	<p>participación, colaboración y expresión durante las actividades.</p> <p>Autoevaluación individual escrita, con preguntas abiertas breves (¿Qué he aportado al mural? ¿Qué ha sido lo más difícil? ¿Qué he aportado a mi grupo de trabajo? ¿Qué he aprendido?).</p> <p>Coevaluación grupal realizada en asamblea, con participación activa de todos los miembros del grupo.</p> <p>Resultados del cuestionario Kahoot (<i>ANEXO III</i>), como herramienta de evaluación final individual del aprendizaje adquirido.</p>
---	--

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

<p>La actividad se desarrolla en grupos cooperativos reducidos, lo que facilita la atención a las distintas necesidades del alumnado. Se emplea una estructura de “grupos de expertos”, que permite asignar roles según las fortalezas e intereses de cada alumno/a. Además, se ofrece apoyo visual y temporal mediante plantillas para la organización de la información en Google Slides, lo cual beneficia especialmente al alumnado con dificultades en la expresión escrita o la planificación. El docente realiza un acompañamiento continuo, adaptando los tiempos y ofreciendo andamiaje en función del ritmo de trabajo de cada grupo. Durante las exposiciones, se permite que los alumnos/as con mayores dificultades puedan leer parte del contenido preparado o contar con apoyos visuales. El cuestionario Kahoot se adapta con menor número de preguntas o lectura oral para quienes lo necesiten. Para el alumno con TDAH, se contemplan medidas específicas como la ubicación próxima al docente, descansos pautados si son necesarios y la división de la tarea en partes manejables. La propuesta se fundamenta en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando una participación activa e inclusiva de todo el grupo-clase.</p>
--

Tabla 7. Fase 4. Presentación y difusión del producto final.

FASE DEL ABP:	TEMPORALIZACIÓN:
Fase 4. Presentación y difusión del producto final. Exposición del proyecto en el hall del centro educativo, abierto a toda la comunidad educativa, favoreciendo el vínculo entre escuela, familia y patrimonio.	Semana 5. 1 sesión de 1 hora para montar toda la exposición en el hall y mantenerla durante 10 días. Al mismo tiempo, dos voluntarios del aula invitarán a la comunidad educativa en el programa de radio escolar.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar una exposición para difundir los aprendizajes adquiridos sobre el arte rupestre levantino. - Comunicar oralmente y mediante recursos visuales los resultados del proceso de investigación de manera clara y estructurada. - Participar activamente en un proyecto común de difusión cultural, valorando el trabajo en equipo y la implicación personal. - Desarrollar el sentido de pertenencia al entorno mediante la puesta en valor del patrimonio local. 	
ELEMENTOS CURRICULARES (Decreto 106/2022)	

SABERES BÁSICOS:	COMPETENCIAS CLAVE:	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	DESCRIPTORES OPERATIVOS:	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
SB CCSS 4.1, 4.3, 4.4, 4.6 SB EA 4.1 , 4.5	CCL, CD, CPSAA, CCEC, CC	CCSS CE3, CE4, CE6 EA EA4	CCSS CCL1.4, CC2.2, CD3.2, CPSAA3.1 EA CCEC1.1, CCL3.1	CCSS CE3.1, CE4.2, CE6.1 EA CE4.4
METODOLOGÍA:				
<p>Esta fase final del proyecto se organiza a partir de una metodología activa y participativa centrada en la difusión de los aprendizajes. El alumnado se convierte en protagonista de la transmisión del conocimiento, implicándose en la preparación de una exposición abierta a toda la comunidad educativa. A través del trabajo cooperativo, la planificación conjunta y la expresión oral y artística, se promueve la responsabilidad compartida y la conciencia de grupo.</p> <p>Se fomenta la comunicación de lo aprendido mediante distintos lenguajes (oral, visual, digital y artístico), integrando elementos elaborados en fases anteriores (mural colectivo, presentaciones digitales, carteles, fotografías, etc.). Además, se propicia una experiencia real de participación social, reforzando el vínculo entre escuela, patrimonio y entorno.</p> <p>Esta metodología integra el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que permite ofrecer múltiples formas de participación y expresión, adaptándose a las características del grupo. La exposición se prepara en el aula de forma colaborativa y se presenta en un espacio compartido como el hall del centro, lo que permite una vivencia auténtica de comunicación social.</p>				
RECURSOS:				
<ul style="list-style-type: none"> - Materiales físicos: cartulinas, folios, fotografías impresas, rotuladores, cinta adhesiva, soporte para carteles, mesa de exposiciones, cámaras escolares. - Recursos digitales: impresora, grabadora de audio para la radio escolar, acceso a Google Slides y presentaciones elaboradas. - Recursos didácticos complementarios: mural colectivo de arte rupestre, recreaciones realizadas por el alumnado, paneles explicativos. - Organizativos: panel de distribución del espacio expositivo, listado de materiales por grupo. 				
ACTIVIDADES:				
Título de la actividad	Nº de sesión	Descripción de las actividades		
Presentamos y difundimos nuestra exposición final	14	En la última fase del ABP, el alumnado prepara la exposición final en el hall del centro educativo. Cada grupo organiza los materiales elaborados durante el proceso: paneles explicativos, imágenes, fragmentos de las presentaciones, el mural colectivo del taller de arte y fotografías de la salida de campo. También se incluye la difusión del evento a través de la radio escolar, invitando a toda la comunidad educativa a visitar la exposición. Esta actividad tiene como objetivo dar visibilidad al proceso de aprendizaje, fomentar el orgullo de lo aprendido y reforzar el vínculo entre escuela, patrimonio y comunidad.		
TIPO DE EVALUACIÓN:				INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:
<p>Evaluación final con enfoque formativo, centrada en observar cómo el alumnado comunica los aprendizajes adquiridos a través de la exposición colectiva. Se valora tanto el proceso de preparación como la ejecución del producto final, atendiendo a la participación, la organización del contenido y la creatividad en la presentación.</p> <p>Se tendrá en cuenta también la capacidad del alumnado para integrar lo aprendido en fases anteriores, su implicación en el trabajo en equipo y su habilidad para transmitir con entusiasmo la relevancia del arte rupestre levantino como patrimonio del entorno.</p>				Diario de observación del docente, con anotaciones sobre la participación y la actitud durante la preparación y la presentación.
				Rúbrica de evaluación (ANEXO II), centrada en los diferentes criterios de evaluación establecidos en la situación de aprendizaje.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Durante esta fase, se aplican medidas de atención a la diversidad orientadas a garantizar la participación de todo el alumnado. Se permite adaptar el contenido de las exposiciones al nivel competencial de cada grupo, ajustando el guion y los apoyos visuales según las necesidades. Los roles se distribuyen teniendo en cuenta las fortalezas del alumnado, permitiendo que cada participante pueda aportar desde sus capacidades.

Se emplean apoyos visuales y tecnológicos para facilitar la expresión de ideas en alumnado con dificultades de comunicación oral. Además, se promueve un clima de colaboración y respeto que favorece la participación activa de todos los miembros del grupo, en coherencia con los principios del DUA. La diversidad se valora como fuente de enriquecimiento colectivo.

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La propuesta se desarrolla en distintos espacios, con el objetivo de promover un aprendizaje significativo, contextualizado y multisensorial. El aula ordinaria se emplea para sesiones de trabajo grupal, investigación inicial, creación artística y preparación de las presentaciones. Durante estas actividades, se reorganiza la disposición del mobiliario en forma de grupos cooperativos, lo que facilita la interacción y el trabajo colaborativo.

El aula de informática permite el uso de herramientas digitales colaborativas (Google Slides, búsqueda guiada...), fomentando la competencia digital mediante el trabajo por parejas o grupos reducidos. Además, se aprovechan espacios comunes del centro, como el hall escolar, donde se habilitan paneles, mesas expositivas y dispositivos digitales para la exposición final del producto, lo cual refuerza el vínculo entre escuela y comunidad.

De especial relevancia es la salida didáctica al Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia, que convierte el entorno patrimonial en un aula al aire libre. Allí se organizan pequeños grupos con materiales de observación y guías de interpretación, permitiendo un aprendizaje activo y colaborativo en un entorno real. Esta experiencia inmersiva permite observar, analizar y comprender el patrimonio en su contexto original, favoreciendo un aprendizaje vivencial, tal como promueve la metodología del ABP.

Figura 4. Espacios de aprendizaje



Fuente: elaboración propia (2025)

5.11. Recursos humanos y materiales

Recursos humanos: La propuesta requiere la implicación del equipo docente del aula, con especial atención al rol del tutor o tutora como dinamizador del proyecto. Asimismo, se cuenta con la colaboración del personal del Museo de la Valltorta y la guía de especialistas durante la visita, lo cual enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y aporta un enfoque experto. La implicación del equipo directivo es clave para autorizar la exposición final abierta al entorno.

Recursos materiales:

- Materiales físicos: papel continuo, témperas, pinceles, tizas, cartulinas, rotuladores, paneles para exposiciones.
- Recursos digitales: tabletas, PDI, aula de informática con ordenadores, conexión a internet, VEVOX, Edpuzzle, Google Slides, Google Maps, Kahoot, gimcana digital, impresora y proyector.
- Recursos didácticos complementarios: dossier del museo, trípticos informativos, noticias de prensa sobre el museo.
- Organizativos: distribución del alumnado por grupos cooperativos, turnos de uso de espacios, coordinación del calendario del proyecto y gestión de la visita didáctica.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión / Diseño Universal para el Aprendizaje

La propuesta se fundamenta en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando el acceso, la participación y el progreso de todo el alumnado. Para ello, se articulan medidas en torno a sus tres principios, indicadas en la *tabla 8*.

Tabla 8. Principios DUA vinculados a la propuesta.

Principio DUA	Ejemplos aplicados en la propuesta
Múltiples formas de representación	Uso de vídeos explicativos, textos adaptados, imágenes de arte rupestre, observación directa en visitas, recursos digitales.
Múltiples formas de expresión	Presentaciones digitales, dibujos, exposiciones orales, elaboración de murales cooperativos y productos finales diversos.
Múltiples formas de implicación	Actividades prácticas y variadas, agrupamientos heterogéneos (grupos de expertos), uso de TIC motivadoras, tareas conectadas al entorno, juego final con Kahoot.

El trabajo cooperativo en agrupamientos heterogéneos, especialmente en los grupos de expertos, permite fomentar el aprendizaje entre iguales y la atención a la diversidad en un clima inclusivo. Además, se contemplan apoyos personalizados para atender a la diversidad de ritmos y necesidades: roles flexibles y acompañamiento docente. En el caso concreto del alumno con TDAH, se aplican medidas específicas como: ampliación de tiempo, instrucciones claras y breves, supervisión continua y ubicación próxima al docente. La autoevaluación y la coevaluación están integradas como herramientas de autorregulación y reflexión personal, permitiendo a cada estudiante reconocer sus avances y necesidades de mejora.

Estas medidas inclusivas garantizan la participación equitativa del alumnado, el desarrollo de las competencias clave y la consecución de los objetivos didácticos definidos, asegurando así la coherencia pedagógica de la propuesta.

5.13. Sistema de Evaluación

El sistema de evaluación adoptado en esta propuesta es continuo, formativo e inclusivo. Se contempla el proceso completo de aprendizaje del alumnado, desde la activación de conocimientos previos hasta la elaboración y presentación del producto final.

Se emplean instrumentos variados y adaptados al tipo de actividad: diarios de observación del docente, registros anecdóticos, análisis de lluvias de ideas, exposiciones orales, presentaciones digitales, productos artísticos colectivos, rúbrica de evaluación, autoevaluaciones y coevaluaciones grupales. Estos instrumentos permiten valorar tanto el proceso individual como la dinámica de grupo.

La evaluación se enfoca en tres dimensiones: el progreso en el desarrollo de las competencias específicas y clave, la calidad de los productos generados, y la implicación del alumnado en el proceso. Además, se incluye una evaluación final individual mediante un cuestionario interactivo (Kahoot), que permite valorar de forma lúdica la comprensión de los contenidos trabajados.

5.13.1. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación constituyen uno de los elementos clave del currículo competencial definido por la LOMLOE (2020) y el Decreto 106/2022 en la Comunidad Valenciana. Permiten valorar de forma clara y objetiva el grado de adquisición de las competencias específicas por parte del alumnado, y ofrecen una guía precisa para orientar la observación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta propuesta didáctica, se han seleccionado criterios del área de Ciencias Sociales alineados con las competencias específicas trabajadas en cada fase del ABP. Aplicados a partir de las tareas, dinámicas y productos generados por el alumnado, estos criterios permiten valorar de forma objetiva su progreso, garantizando una evaluación continua, formativa y adaptada al contexto.

Por ejemplo, en la fase inicial (*tabla 4*), se emplean los criterios CE1.2, que evalúa la capacidad del alumnado para contextualizar hechos del pasado, y CE4.2, relacionado con el reconocimiento del valor del patrimonio cultural. En la fase de investigación (*tabla 5*), se trabajan CE1.1 y CE1.3, que valoran la identificación y localización de manifestaciones culturales en el entorno, así como CE3.1 y CE3.2, que se centran en la selección de información procedente de diversas fuentes.

En la fase de desarrollo del producto final (*tabla 6*), se incluyen criterios como CE5.2, que evalúa la participación activa y responsable en tareas colectivas, y CE6.1, que valora la comunicación oral y escrita de los aprendizajes. Por último, en la fase de difusión (*tabla 7*), se continúa con CE6.1 y se retoman criterios como CE4.2, asegurando la valoración del patrimonio en contextos reales de socialización del conocimiento.

También se han incorporado criterios del área de Educación Artística relacionados con la participación creativa en el mural y la valoración de manifestaciones artísticas propias y ajenas. Esta selección permite observar el progreso competencial del alumnado desde una perspectiva global e integradora.

Todos los criterios utilizados y su vinculación con las competencias específicas y los descriptores operativos se presentan de forma detallada en el *ANEXO I*. Esta planificación permite asegurar la coherencia interna del diseño didáctico y su adecuación al currículo vigente.

5.13.2. Instrumentos de evaluación

La propuesta de programación didáctica incorpora instrumentos de evaluación variados y específicos, adaptados a las actividades y productos de cada fase del ABP, con el objetivo de garantizar una evaluación continua, formativa, inclusiva y coherente con el enfoque competencial.

En la fase 1 (activación de conocimientos previos), se utiliza el análisis de la lluvia de ideas con VEVOX y el diario de aula con observaciones cualitativas, que permiten una evaluación diagnóstica inicial y una primera aproximación a las ideas del alumnado sobre el arte rupestre levantino.

Durante la fase 2 (investigación y salida de campo), se emplean diarios de observación, registros de participación en la gimcana del museo y en la charla con el experto, así como la valoración del dossier del museo completado en grupo. Estos instrumentos facilitan el seguimiento del proceso investigativo y del trabajo cooperativo, además de recoger evidencias del aprendizaje en un contexto real.

En la fase 3 (desarrollo del producto final), se utilizan registros anecdóticos, diarios de observación del proceso de creación del mural y de las presentaciones, rúbricas de evaluación para valorar aspectos como la creatividad, la planificación y la expresión visual y oral. Se incluye también una autoevaluación individual (con preguntas abiertas sobre el aprendizaje y la aportación al grupo) y una coevaluación grupal en asamblea, que fomentan la autorreflexión, la corresponsabilidad y el pensamiento crítico. Finalmente, se incorpora una evaluación individual con Kahoot, que refuerza y comprueba de forma lúdica los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto.

En la fase 4 (difusión), se aplican rúbricas (*ANEXO II*) y diarios de observación docente para valorar la implicación del alumnado en la preparación y exposición pública del proyecto. Se presta especial atención a la organización de la información, la claridad comunicativa, el trabajo en equipo y la creatividad en la puesta en escena.

Estos instrumentos están directamente vinculados a los productos generados en cada fase (lluvias de ideas, dossier, mural, presentaciones, exposición final) y permiten valorar tanto el proceso como el resultado final. De este modo, se garantiza una evaluación auténtica, centrada en evidencias del aprendizaje y ajustada a la realidad del aula.

6. Conclusiones

La propuesta didáctica presentada tiene como finalidad el diseño de una situación de aprendizaje centrada en el arte rupestre levantino como recurso educativo en el área de Ciencias Sociales para 4.º de Educación Primaria. A través de un enfoque basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se plantea una metodología activa, contextualizada y competencial, que permite al alumnado conocer y valorar el patrimonio cultural más próximo. La secuencia de actividades, fundamentada en el currículo vigente y en marcos pedagógicos actuales, integra recursos digitales, trabajo cooperativo y experiencias significativas como la salida al Museo de la Valltorta y la Cueva Remigia. Todo ello contribuye a consolidar aprendizajes desde una perspectiva transversal, vivencial y cercana al entorno del alumnado. Además, esta propuesta ofrece una respuesta inclusiva a la diversidad del aula, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), y facilita el desarrollo integral de las competencias clave. Aunque no ha sido implementada, se considera viable y extrapolable a otros contextos escolares con características similares.

En cuanto al grado de consecución de los objetivos del TFE, se ha alcanzado el objetivo general de diseñar una propuesta didáctica basada en el ABP para enseñar el arte rupestre levantino en 4.º de Educación Primaria, promoviendo su conocimiento y valoración. También se han logrado los objetivos específicos: (1) analizar el marco conceptual del arte rupestre; (2) justificar su inclusión curricular conforme a la LOMLOE, el RD 157/2022 y el Decreto 106/2022; (3) diseñar una secuencia didáctica contextualizada según las fases del ABP; (4) aplicar estrategias metodológicas para el desarrollo competencial; y (5) definir criterios e instrumentos de evaluación coherentes con el enfoque formativo. Todo ello garantiza la coherencia curricular y la viabilidad pedagógica del diseño.

No obstante, se prevén algunas limitaciones en su aplicación, como la necesidad de coordinación docente, la gestión del tiempo o la disponibilidad de recursos tecnológicos. La implicación del equipo docente y del alumnado serán factores clave para su éxito. Como mejora futura, podría contemplarse una implementación piloto en el aula y una evaluación posterior que permita valorar su impacto real. También sería interesante ampliar la propuesta a otros niveles educativos o establecer una continuidad en el trabajo patrimonial para reforzar el aprendizaje a largo plazo.

Desde una perspectiva personal, el proceso de elaboración de este TFE ha supuesto un reto académico y profesional, propiciando una reflexión profunda sobre el valor de la educación patrimonial y el potencial transformador de las metodologías activas en la Educación Primaria.

7. Consideraciones finales

La elaboración de este Trabajo de Fin de Estudios (TFE) ha supuesto una oportunidad para reflexionar sobre el papel del patrimonio cultural en la escuela y sobre la necesidad de emplear metodologías activas que sitúen al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje. Este proceso ha permitido integrar teoría y práctica en un diseño didáctico realista, coherente con la normativa vigente y con las demandas de una escuela inclusiva y conectada con su entorno.

Una de las aportaciones más destacadas de esta propuesta reside en su capacidad potencial para vincular el currículo con la realidad del alumnado, fortaleciendo su sentido de pertenencia e identidad cultural. Asimismo, plantea formas innovadoras de fomentar la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico a través de la integración de las TIC y TAC y del trabajo en equipo.

Desde una perspectiva personal, este trabajo refuerza la convicción de que la educación debe orientarse hacia la formación de ciudadanos activos, críticos y comprometidos con su entorno. Si se lleva a la práctica, esta propuesta podría contribuir significativamente a dicho propósito, y servir como inspiración para futuras intervenciones educativas centradas en el patrimonio.

Además, el proceso de elaboración del TFE ha supuesto una experiencia de aprendizaje profundo y enriquecedor, que ha consolidado muchas de las competencias trabajadas a lo largo del Grado de Educación Primaria. Me ha permitido desarrollar una mirada más crítica y reflexiva sobre la práctica docente, así como valorar la importancia de diseñar propuestas contextualizadas, inclusivas y significativas. En definitiva, este trabajo ha sido una síntesis del recorrido académico realizado y una preparación real para mi futuro profesional como maestra de Educación Primaria.

8. Referencias bibliográficas

- Angós Lumbreras, L. (2020). *Arte rupestre y discapacidad visual: Trabajando las competencias de Ciencias Sociales en Educación Primaria* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]. Repositorio Zaguán. <https://zaguan.unizar.es/record/95180>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Blanco-Pons, S., & Lerma, J. L. (2016). Difusión del arte rupestre a través de aplicaciones móviles de realidad aumentada: Un enfoque práctico. *Virtual Archaeology Review*, 7(14), 45–52. <http://dx.doi.org/10.4995/CIGeo2017.2017.6598>
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 369–398. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139>
- Cuenca, J. M., & Martínez, R. (2017). La enseñanza del patrimonio en la Educación Primaria: retos y oportunidades. *Revista Clío. History and History Teaching*, 43, 1–19.
- Edpuzzle, Inc. (s.f.). *Edpuzzle: Make any video your lesson*. <https://edpuzzle.com/>
- El Mundo. (2017, 12 de enero). *La Cova Remigia reabre sus puertas con visitas escolares*. <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/castellon/2017/01/12/58774d4a46163f39508b45cd.html>
- Fernández Rodríguez, A. M., & Felices de la Fuente, F. J. (2024). Salidas didácticas y enseñanza del patrimonio en Educación Primaria: Un estudio de caso. *Educación y Patrimonio*, 18(1), 21–39. <https://doi.org/10.30827/unes.i17.29926>
- Galeana, L. (s.f.). *Aprendizaje Basado en Proyectos: Una propuesta didáctica centrada en el alumnado*. Universidad de Colima. https://educanew.com/wp-content/uploads/2021/03/ilovepdf_merged-30-3.pdf
- Generalitat Valenciana. (2022). *Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana*. *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*, n.º 9414, 10 de agosto de 2022. https://dogv.gva.es/datos/2022/08/10/pdf/2022_7572.pdf
- Generalitat Valenciana. (s.f.). *Museo de la Valltorta – Parque cultural de arte rupestre Valltorta-Gassulla*. <https://www.prehistour.eu/es/portfolio-item/parque-cultural-valltorta-gassulla-museo-de-arte-rupestre-de-bicorp/>

Gómez Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., & Miralles-Martínez, P. (2022). Recursos digitales y enfoques de enseñanza en la formación inicial del profesorado de Historia. *Revista de Educación*, 396, 161–183.

Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez-Medina, J., Chaparro Sainz, Á., & Alonso García, S. (2022). Recursos digitales y enfoques de enseñanza en la formación inicial del profesorado de Historia. *Educación XXI*, 25(1), 143–170. <https://doi.org/10.5944/educXXI.30483>

González Tabarés, L. P. (2021). *Las Ciencias Sociales en el aula de Primaria. Propuesta de intervención: La Prehistoria en el aula a partir del método ABP* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49223>

Google. (s.f.). *Google Maps* [Aplicación de mapas]. <https://www.google.com/maps>

Google. (s.f.). *Google Slides: Presentation software*. <https://www.google.com/slides/about/>

Guiaventuras. (s.f.). Gymcana digital del Museo de la Valltorta. https://www.guiaventuras.com/start-adventure.php?adventure_id=gymkana-museo-valltorta-73

Kahoot! (s.f.). *Kahoot! - Learning games, quizzes and polls for any subject*. <https://kahoot.com/>

Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317–334). Cambridge University Press.

Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning*. ASCD.

Lomba Maurandi, A., & Martín Lerma, I. (2017). *El arte rupestre en Cieza. Cuadernos didácticos*. Ayuntamiento de Cieza. Disponible en: <https://www.cieza.es/portal/pdfs/AnexosIIICuadernosArteRupestre.pdf>

Martínez, M. P., Estepa, J., & Domínguez, C. (2019). Las metodologías activas en la enseñanza del patrimonio. *Didáctica de las Ciencias Sociales*, 36, 45–60.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado*, n.º 52, 2 de marzo de 2022, pp. 26584–26663. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes y Memoria Democrática. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3*

de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, n.º 340, 30 de diciembre de 2020, pp. 122868–122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Museo de la Valltorta. (s.f.). *Tríptic Museu de la Valltorta (versió en castellà)* [Folleto informativo].

Generalitat Valenciana.

<https://museudelavalltorta.gva.es/documents/173553007/173564402/Tr%C3%ADptic+mu+seu+Valltorta+castell%C3%A0.compressed.pdf>

Museo de la Valltorta. (s.f.). *Unitat didàctica: Art Rupestre a les comarques de Castelló* [Material didáctico]. Generalitat Valenciana. Recuperado de

<https://museudelavalltorta.gva.es/documents/173553007/173564436/Unitat+did%C3%A0ctica+Art+Rupestre+a+les+comarques+de+Castell%C3%B3.pdf>

Piaget, J. (1972). *La psicología del niño*. Ediciones Morata.

Prats, J. (2001). La educación patrimonial: una propuesta para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio cultural. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (28), 13–23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=24955>

Royo Lasarte, J. (2017). *Unidad didáctica: El arte rupestre del Arco Mediterráneo (Patrimonio Mundial)*. Centro de Arte Rupestre “Antonio Beltrán”, Parque Cultural del Río Martín. Recuperado de <https://parqueriomartin.com/wp-content/uploads/UNIDAD-DIDACTICA-EL-Arte-Rupestre-del-Arco-Mediterraneo.pdf>

Santacana, J., & López, O. (2010). *Didáctica del patrimonio*. Síntesis.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation. Recuperado de https://www.pblworks.org/sites/default/files/2019-01/A_Review_of_Research_on_Project_Based_Learning.pdf

Trejo Malfaz, M. J. (2014). *Las primeras manifestaciones artísticas como recurso en educación primaria: Las pinturas de Altamira* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Palencia]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/7011>

UNESCO. (1972). *Convención para la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en: <https://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>

Vevox. (s.f.). *Live polling & Q&A platform*. <https://www.vevox.com/>

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

9. Anexos

Anexo I. Relación de los elementos curriculares con el Decreto 106/2022.

Competencias clave	Competencias específicas	Descriptores operativos	Criterios de evaluación
CC, CCL	CCSS CE1. Identificar y analizar hechos del pasado y del presente, valorando su influencia en la sociedad actual.	CCL1. Comprende textos orales y escritos adecuados al nivel. CCL2. Comprende relaciones de causa y consecuencia en contextos históricos.	CE1.1. Identifica y describe hechos relevantes del pasado. CE1.2. Contextualiza hechos históricos y valora su influencia en el presente.
CC, CD, CPSAA, CCL	CCSS CE3. Localizar, organizar e interpretar información relevante sobre hechos o procesos del pasado o del presente a partir de diversas fuentes y con perspectiva crítica.	CC1.1. Analiza críticamente hechos y procesos históricos. CD2. Utiliza fuentes digitales de manera crítica y segura. CD3.2. Utiliza herramientas digitales para representar y comunicar información. CPSAA2. Muestra iniciativa y constancia en la realización de tareas individuales. CPSAA3.1. Participa de manera activa en la resolución de tareas colaborativas.	CE3.1. Analiza información histórica de forma crítica. CE3.2. Recoge, organiza e interpreta información a partir de diversas fuentes.
CCEC, CD, CCL	CCSS CE4. Desarrollar actitudes de cuidado y conservación del patrimonio natural y cultural.	CCEC1.1. Valora manifestaciones culturales del entorno próximo. CD3.2. Utiliza herramientas digitales para representar y comunicar información. CCL1.1. Comprende textos orales de forma adecuada.	CE4.2. Muestra actitudes de conservación y respeto hacia el patrimonio natural y cultural.
CCL, CD	CCSS CE6. Comunicar oralmente y por escrito, utilizando lenguaje específico, los aprendizajes realizados.	CCL1.4. Realiza exposiciones orales estructuradas adaptadas al contexto. CCL3. Participa en conversaciones respetando los turnos de palabra. CCL5. Produce textos escritos con coherencia y cohesión. CD3.2. Utiliza herramientas digitales para representar y comunicar información.	CE6.1. Comunica oralmente o por escrito los aprendizajes utilizando vocabulario adecuado.
CCEC, CD, CCL, CPSAA	EA CE4. Participar activamente en experiencias y procesos artísticos individuales o grupales, explorando diversas técnicas, materiales y lenguajes, valorando el arte como medio de expresión y comunicación.	CCEC1.1. Realiza creaciones personales utilizando distintas técnicas, materiales y soportes, mostrando iniciativa y sensibilidad estética. CPAA3.1. Colabora con responsabilidad en tareas grupales, respetando las aportaciones de los demás. CCL3.1. Expresa oralmente ideas, emociones y valoraciones en contextos comunicativos relacionados con actividades artísticas.	CE4.1. Participa activamente en la creación de obras individuales o colectivas, utilizando diferentes técnicas y materiales de forma expresiva y respetuosa. CE4.4. Valora y respeta las producciones propias y ajenas, mostrando apertura hacia distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Anexo II. Rúbrica de evaluación final de la situación de aprendizaje.

La siguiente rúbrica permite evaluar de forma continua, formativa e inclusiva los aprendizajes adquiridos por el alumnado durante el desarrollo de la situación de aprendizaje sobre el arte rupestre levantino. Está basada en los criterios de evaluación del Decreto 106/2022 e incluye indicadores observables y niveles de logro adaptados al contexto de 4º de Educación Primaria.

Criterio de evaluación	Indicador de logro	4 – Excelente	3 – Notable	2 – Suficiente	1 – Inicial	Observaciones del docente
CCSS CE1.2	Relaciona el arte rupestre con la vida cotidiana de la Prehistoria y su contexto geográfico	Explica con precisión el contexto, funciones y características del arte rupestre levantino	Explica correctamente el contexto general y algunas características del arte rupestre	Reconoce algunos elementos del arte rupestre pero sin profundizar en su significado	Tiene dificultades para identificar el arte rupestre o lo confunde con otras expresiones artísticas	
CCSS CE3.2	Interpreta la información obtenida en la salida al museo y en los recursos digitales	Integra información de diversas fuentes y la utiliza para elaborar sus productos con sentido crítico	Utiliza correctamente varias fuentes, aunque con poca profundización	Usa fuentes con ayuda y su análisis es superficial	No usa fuentes o presenta información confusa o sin relación	
CCSS CE4.2	Muestra una actitud responsable hacia el patrimonio y participa activamente en su conservación simbólica	Participa con interés y expresa actitudes positivas destacables de respeto por el patrimonio	Participa en las actividades y muestra una actitud favorable hacia el cuidado del patrimonio	Muestra respeto, aunque con escasa implicación en las actividades	No muestra interés o actitud respetuosa hacia el patrimonio	
CCSS CE5.2	Colabora eficazmente en su grupo, asume roles y toma decisiones de forma democrática	Colabora de forma constante y respetuosa en su grupo	Colabora con su grupo, aunque en ocasiones necesita orientación para organizar el trabajo	Participa de forma intermitente o con ayuda en tareas grupales	No participa activamente o genera conflictos en el grupo	
CCSS CE6.1	Comunica con claridad, coherencia y creatividad en la exposición del proyecto	Comunica con claridad, coherencia y utiliza recursos expresivos	Comunica adecuadamente, aunque con margen de mejora en la creatividad del contenido	Expone con sencillez, aunque con algunos errores de contenido o forma	Tiene dificultades para comunicar sus aprendizajes o no participa	
EA CE4	Se implica activamente en la elaboración del mural, demostrando creatividad y cooperación	Participa activamente en el mural, aportando ideas y fomentando el trabajo cooperativo	Participa en el mural, respetando el trabajo grupal, aunque con menor iniciativa	Participa con ayuda, aunque sin gran implicación o creatividad	No colabora en la actividad o no respeta el trabajo común	

Anexo III. Ejemplo de cuestionario Kahoot para la evaluación interactiva.

Como parte del proceso de evaluación de la situación de aprendizaje, se ha incorporado un cuestionario tipo Kahoot con el objetivo de valorar de forma lúdica e individual los conocimientos adquiridos por el alumnado sobre el arte rupestre levantino. Este instrumento permite reforzar los contenidos tratados en el proyecto y mantener un alto nivel de motivación y participación. A continuación, se muestra un ejemplo representativo de una de las preguntas incluidas, relacionada con la tipología del arte rupestre presente en la provincia de Castellón.



Figura 1. Pregunta del cuestionario interactivo realizado en *Kahoot*, con imagen original tomada por la autora en la Cueva de los Caballos (Museo de la Valltorta, Tírig). Fotografía propia (2025).

Anexo IV. Fotografías de los enclaves patrimoniales incluidos en la propuesta.

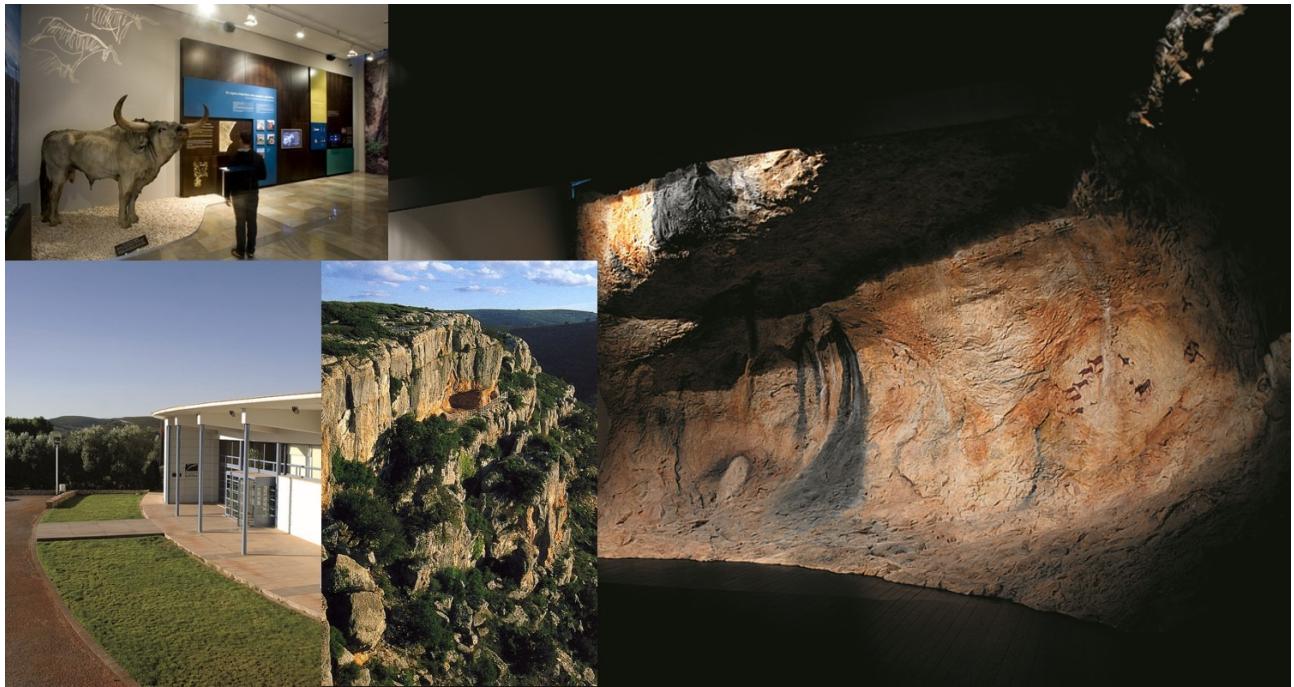


Figura 2. Collage representativo del Museo de la Valltorta: fachada del edificio, abrigo con pinturas rupestres, entorno natural del barranco y salas expositivas del museo. Imágenes obtenidas de la web oficial del Parque Cultural Valltorta-Gassulla (s.f.).



Figura 3. Escolares durante una visita a la Cueva Remigia, en Ares del Maestre (Castellón). Imagen obtenida de *El Mundo* (2017).



Figura 4. Pintura rupestre conocida como *El Arquero* o *Guerrero de Tírig*, pieza representativa del arte rupestre levantino expuesta en el Museo de la Valltorta (Tírig). Fotografía propia (2023).

Anexo V. Ejemplos de producto final del ABP de arte rupestre levantino.



Figura 5. Ejemplo de mural de aula con recreación de pinturas rupestres levantinas, elaborado sobre papel arrugado con base pintada con café para simular la textura de la roca. Actividad realizada en el CEIP Manel García Grau, Castellón de la Plana. Fotografía propia (2025).



Figura 6. Ejemplo de exposición final en el pasillo del centro como parte de un ABP sobre las pinturas rupestres levantinas. Actividad desarrollada en el CEIP Manel García Grau, Castellón de la Plana. Fotografía propia (2025).