



**TRABAJO DE FIN DE GRADO  
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN EDUCACIÓN  
FÍSICA  
CURSO ACADÉMICO 2023/2024  
CONVOCATORIA MAYO-JUNIO**

**LA IMPLEMENTACIÓN  
DE LOS MUSEOS COMO  
RECURSO DIDÁCTICO**

AUTOR: Cañadillas López, Rubén

DNI: 51498675L

En Fuenlabrada, a 10 de junio de 2024

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. METODOLOGÍA.....	4
3. OBJETIVOS.....	5
4. MARCO TEÓRICO .....	5
I. Recurso didáctico .....	5
1. Concepto.....	6
2. Funciones.....	6
3. Clasificación .....	7
II. El museo como recurso didáctico .....	9
1. Definición de museo.....	9
2. Museo como recurso didáctico .....	10
3. Beneficios .....	14
5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN .....	15
I. Contextualización.....	15
1. Objetivos didácticos .....	16
2. Competencias clave .....	16
3. Descriptores operativos .....	17
4. Competencias específicas .....	17
5. Criterios de evaluación .....	17
6. Contenidos.....	18
7. Recursos .....	18
8. Metodología.....	19
9. Evaluación .....	19
II. Sesiones .....	19
1. Sesión 1 .....	20
2. Sesión 2 .....	21
3. Sesión 3 .....	22
4. Sesión 4 .....	24
5. Sesión 5 .....	25
6. Sesión 6 .....	26
7. Sesión 7 .....	27
8. Sesión 8 .....	29
9. Sesión 9 .....	30
10. Sesión 10 .....	32

6. CONCLUSIONES.....	34
7. BIBLIOGRAFÍA.....	35
8. ANEXOS .....	36
Anexo 1 .....	36
Anexo 2 .....	36
Anexo 3 .....	37
Anexo 4 .....	37
Anexo 5 .....	37

## **RESUMEN**

Es bien sabido que, hoy en día existen tanto un gran número de metodologías innovadoras como una gran variedad de recursos didácticos para implementar en la labor docente del profesor en el aula, pero que, a la hora de desempeñar el proceso de enseñanza, dichas metodologías en muy pocas ocasiones se abordan realmente en el día a día y solo existen en la teoría. Sin embargo, la implementación de recursos didácticos interesantes y novedosos puede resultar más sencilla ya que solo se trata de enfocar la enseñanza utilizando una herramienta, y no empleando una estrategia entera como sería con una metodología que supondría moldear toda una unidad didáctica en base a dicha metodología, además de la originalidad que se encuentra en la situación de aprendizaje donde se decide implementar el recurso didáctico concreto. Es por ello por lo que en el siguiente trabajo se defiende el uso de los museos para un aprendizaje óptimo como herramienta didáctica, como implementarlo en el aula, las metodologías más adecuadas para llevarlo a cabo y los usos y estrategias que podemos adoptar. Para ello, se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica en la que se explica el concepto de recurso didáctico y del museo como recurso didáctico, para después, realizar un proyecto de intervención educativa dividido en sesiones de aula para darle un enfoque más práctico respecto a lo teórico de la revisión bibliográfica.

## **PALABRAS CLAVE**

Museo, recurso didáctico, aprendizaje, enseñanza.

## **ABSTRACT**

It is well known that, nowadays, there are both a great number of innovative methodologies and a great variety of didactic resources to implement in the teaching work of the teacher in the classroom, but that, when it comes to carrying out the teaching process, such methodologies are rarely really addressed on a day-to-day basis and only exist in theory. However, the implementation of interesting and innovative didactic resources may be simpler since it is only a question of focusing on teaching using a tool, and not using a whole strategy as it would be with a methodology that would involve moulding an entire didactic unit based on this methodology, in addition to the originality that is found in the learning situation where

the decision is made to implement the specific didactic resource. This is why the following paper defends the use of museums for optimal learning as a didactic tool, how to implement it in the classroom, the most appropriate methodologies to carry it out and the uses and strategies we can adopt. Thus, a bibliographical research has been done in order to understand what a didactic resource is and the use of the museum as a didactic resource. Moreover, an educational intervention project has been done which has been divided into sessions to give a practical approach.

### **KEY WORDS**

Museum, didactic resource, learning, teaching.

## **1. INTRODUCCIÓN**

En este proyecto de investigación, se han realizado diferentes tareas para tratar el tema de los museos como recursos didácticos. Para ello, se ha realizado una revisión bibliográfica con el objetivo de entender el concepto de recurso didáctico, que se puede considerar un recurso didáctico, los tipos, y las funciones que pueden desempeñar. Después de conocer el significado de ello y entrar en contacto con su concepto y tenerlo claro, se estudia las visitas a los museos y su implementación en el aula y en las situaciones de aprendizaje como recurso didáctico, el papel que desempeña, el efecto que puede ejercer en la labor docente, tanto para el alumnado, como para el docente, en la utilidad de este recurso didáctico, en si el utilizar el museo como recurso didáctico resulta ser favorable y significativo para el aprendizaje de los estudiantes y en cómo aplicarlo. Una vez se realiza la revisión bibliográfica, se lleva a cabo un proyecto de innovación educativa en base a la legislación española para mostrar cómo podría resultar en un aula de 6º de primaria las visitas a los museos como recurso didáctico, para después presentar los beneficios y las ideas finales sobre el trabajo.

Para ello, con el objetivo de llevar a cabo esta revisión bibliográfica de diferentes artículos, revistas y demás, se ha creado una cuenta en la página web Dialnet (<https://dialnet.unirioja.es/>) de la que han obtenido diversos materiales con los que trabajar y móviles de estudio para esta revisión, además de utilizar Google académico con el mismo objetivo de estudio. No por ello, todos los documentos que se han utilizado han sido obtenidos de estas dos páginas. También se han estudiado otros documentos de interés que son adecuados para establecer el marco teórico obtenidos de las referencias que aparecen en otros trabajos.

## **2. METODOLOGÍA**

Para realizar la búsqueda de información en Dialnet y llevarlo a cabo de una forma más específica en base a los contenidos tan concretos que se persiguen, se ha considerado preciso establecer unos filtros para realizar dicha búsqueda. Estos filtros se han determinado gracias a los que vienen incluidos en la plataforma. Para ello, en la página web se busca en el apartado de “buscar documentos” el texto de “recurso didáctico” y “museo como recurso didáctico”. Con la búsqueda de “recurso didáctico” la página muestra diferentes revistas, documentos, libros, tesis y demás que contienen las palabras del texto buscado o tratan sobre el tema. Con esta búsqueda aparecen 11.127 documentos por ello, se aplican diferentes filtros para obtener una

búsqueda más adecuada, por ello, en el apartado de filtros se establece que se limite a textos completos, de materia de psicología y educación, en la submateria de educación, con el idioma español, dando así lugar a 1.912 documentos, de los que se seleccionan unos pocos. Con la búsqueda de “museo como recurso didáctico”, la página muestra diferentes revistas, documentos, libros, tesis y demás que contienen las palabras del texto buscado o tratan sobre el tema. Con esta búsqueda aparecen 331 documentos, por ello, para discriminarlos en base a los intereses del trabajo, se aplican diferentes filtros. En el filtro de textos completos se selecciona la opción afirmativa para poder optar a documentos completos. Después, en la opción de materias de Dialnet, se escoge psicología y educación. Finalmente, en el filtro de idiomas se selecciona la opción de textos en español. Con todas estas opciones escogidas, la página ofrece un resultado de 113 documentos en total, de los cuales, se toman en cuenta y se tratan en este trabajo los más adecuados.

Por otra parte, en Google académico, esta filtración de documentos se ha realizado llevando a cabo la búsqueda en el apartado de búsqueda avanzada, escribiendo en el apartado de “buscar artículos con todas las palabras” y en el apartado de “con al menos una de las palabras” el texto de “museo como recurso didáctico”. De esta búsqueda, se han seleccionado los documentos más adecuados para el estudio.

### **3. OBJETIVOS**

El objetivo principal de este trabajo es mostrar como las visitas a edificios o entornos institucionales como son los museos, galerías de arte, parques naturales u otros, pueden ser de gran utilidad para implementar en el uso de la labor docente como recurso didáctico. Además, existen otros objetivos secundarios como los siguientes:

- Entender el museo como apoyo.
- Definir ambos conceptos.
- Crear una representación teórica del museo como recurso didáctico.
- Mostrar los beneficios de este recurso didáctico.

### **4. MARCO TEÓRICO**

En los últimos años, la relación que existe entre los centros educativos y las instituciones culturales, como son los museos, las galerías de arte o las exposiciones, se ha convertido cada vez más estrecha, ya que, por su parte, los museos se han adaptado para acoger a este tipo de público, y los colegios apuestan más por ellos como un recurso adecuado para llevar a cabo la enseñanza y aumentar las posibilidades de conseguir un aprendizaje significativo. Es por ello que, a continuación, se realiza una investigación sobre diferentes artículos y documentos en los que explican aspectos importantes a conocer sobre este tema y para ayudar a llevar a cabo un correcto proyecto de intervención.

#### **I. Recurso didáctico**

Para poder comprender este trabajo de raíz y entender de lo que se habla e intenta explicar, lo primero y más importante es comprender el concepto de recurso didáctico y ser capaz de darle una definición, comprender las diversas funciones que estos recursos didácticos

## La implementación de los museos como recurso didáctico

tienen, conociendo la utilidad de estos en el aula, y los tipos de recursos didácticos que nos podemos encontrar. Por ello, a continuación, se estudian diferentes artículos donde explican y dan significado a dicho concepto.

### 1. Concepto

En el trabajo de Vargas-Murillo (2017) comenta que los recursos didácticos, apoyos didácticos o, entre otros nombres que recibe, medios educativos son, como bien sus nombres indican, un apoyo pedagógico que ayuda al docente a llevar a cabo su labor con el objetivo de influenciar en los estudiantes un aprendizaje significativo, aludiendo a la atención de dichos estudiantes, atendiendo sus necesidades, siendo estos recursos didácticos una guía en la enseñanza de los conocimientos.

En el estudio realizado por Moya (2010), se considera recursos didácticos a todos los medios, soportes, actividades y materiales (entre otros) que sirven de apoyo en el proceso de enseñanza y también como guía para facilitar al docente la exposición de los contenidos.

Según Morales (2012) se entiende por recursos didácticos a los diversos elementos (físicos o virtuales) que se utilizan y se aplican en el proceso didáctico de enseñanza-aprendizaje. El autor defiende que utilizar los recursos didáctico sirven para desarrollar y perfeccionar las habilidades y actitudes de los alumnos respecto al conocimiento. Dichos recursos didáctico son de gran ayuda en el aprendizaje significativo del alumnado ya estimulan de manera notable los sentidos y la imaginación de los estudiantes. Por esta razón, gran parte de la importancia de los apoyos didácticos está en la influencia que los estímulos ejercen sobre los órganos sensoriales.

En otras palabras, también se pueden considerar como recursos didácticos los medios para aplicar una técnica específica en una metodología concreta en la que se supone que los conocimientos se deben operar.

En el estudio realizado por Guerrero Armas (2009) se habla de la importancia de los materiales didácticos en la labor docente, siendo el docente y los conocimientos una pieza fundamental para llevar a cabo el proceso educativo, pero no menospreciando la gran utilidad de los recursos didácticos que facilitan la labor además de amenizarla y convertirla en un reclamo llamativo para que los estudiantes muestren interés en el aula.

El autor se refiere a los recursos didácticos como los instrumentos que los profesores y maestros utilizan para, como menciona anteriormente, facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y usar estos como guía en dicho proceso. Estas herramientas sirven como apoyo y de ayuda para llevar a cabo en el aula (o fuera de ella) la enseñanza de los conocimientos de la asignatura específica y que gracias a estas el alumnado pueda construir un aprendizaje significativo en base a estas.

### 2. Funciones

Para considerar un recurso didáctico de verdadera utilidad, hay que atender a las necesidades de los estudiantes como bien se ha mencionado antes en el trabajo de Morales

(2012), para garantizar que se cumplen las funciones del recurso didáctico, como son: dar información de importancia relevante (como son los conocimientos de la asignatura), alcanzar el objetivo predeterminado establecido a la hora de realizar o escoger el recurso didáctico, ser de guía en el proceso educativo, ayudar a los estudiantes a dar un contexto a lo que se está aprendiendo (a través de objetos o imágenes), facilitar la comunicación y crear un vínculo entre docente y discente, influir en los órganos sensoriales, y por último, motivar a los estudiantes a querer participar en su propio aprendizaje y despertar en ellos un interés por los conocimientos y contenidos que se enseñan.

Los recursos didácticos característicos por sus diversas funciones que desempeñan y pueden llevar a cabo en el ambiente educativo, y es en el trabajo de Guerrero (2009) donde se hablan de estas diversas funciones, entre las que se encuentran: dar la oportunidad de realizar un uso sencillo con ellos o de ellos. Adaptación tanto para grupos de estudiantes reducidos, como para grupos con un mayor número de estudiantes. Brindar versatilidad para adaptarse a diferentes contextos (como el entorno de la clase, a los ritmos de la enseñanza de contenidos o la metodología que se está utilizando). Brindar versatilidad en sí mismos pudiendo aplicar variaciones en el recurso para adaptarse a los contenidos a tratar. Promover el uso de otro tipo de materiales, dependiendo el contexto y recurso que se utilice y realizar otro tipo de ejercicios. Brindar información sobre diferentes contenidos. Motivar a los estudiantes a que realicen las actividades diseñadas con el recurso didáctico ya que estos llaman la atención y despiertan el interés de los estudiantes. Impulsar el desarrollo y adopción de estrategias para aprender y competencias metacognitivas. Alentar a los alumnos a experimentar un aprendizaje significativo gracias a los beneficios de los recursos didácticos. Y, por último, orientar el aprendizaje del alumnado.

### 3. Clasificación

Una vez entendido el concepto de recurso didáctico y que tipo de materiales y recursos se pueden considerar como tal, a continuación, este tipo de recursos y materiales se pueden clasificar en diferentes grupos según sus características. En el trabajo realizado por Moya (2010), mencionado anteriormente, existe una clasificación de estos recursos didácticos en diferentes tipos, como el grupo de textos impresos (estos son los libros, cuadernos, revistas, impresos, etc.), material audiovisual (refiriéndose al material proyectado, imágenes, vídeos, películas, etc.), tableros didácticos (como podrían ser tableros interactivos creados manualmente, o la pizarra) y los medios informáticos (internet).

Por otro lado, en el estudio llevado a cabo por Morales (2012), previamente mencionado, se dan lugar a dos tipos de clasificaciones de los recursos didácticos. La primera clasificación que se menciona, se asemeja la clasificación realizada de Morales ya que esta clasificación se realiza en base a la parte física o sensorial de los materiales, encontrándonos tres grupos: Materiales tipo maqueta, refiriéndose a los materiales o recursos utilizados para presentar o mostrar en escala menor un objeto, construcción, sistema, o cualquier elemento físico de cualquier magnitud adaptándolo a un tamaño prudente para poder enseñar y mostrar gráficamente para facilitar la explicación docente. Materiales según el órgano receptor, refiriéndose al tipo de estímulo que se busca en el alumnado y dónde se quiere estimular, por lo que para ello se deben tener en cuenta diferentes aspectos en relación con los estudiantes como quiénes son los destinatarios, cuál es la meta de la sesión, el nivel de los estudiantes, su edad, conocer sus respectivos estilos de aprendizaje, entre otros. Finalmente, dentro de esta

## La implementación de los museos como recurso didáctico

primera categorización, están los materiales audiovisuales; estos son las imágenes, ya sean en movimiento o no, y los materiales sonoros. Este tipo de material es muy útil ya que capta la atención de los estudiantes con gran facilidad.

En la segunda clasificación que se establece de los apoyos didácticos, los factores están determinados por aspectos más similares a los factores que intervienen en el segundo tipo de recursos de la clasificación anterior y no tan ligada al tipo de material físico o no, manipulativo o no.

El primer tipo de esta clasificación es respecto al grupo al que va dirigido, aludiendo al número de alumnos con los que se cuenta en el aula, el nivel académico de los estudiantes a nivel grupal, y la maduración cultural que los estudiantes tienen (los conceptos e ideas con las que ya cuentan).

El segundo tipo de la clasificación es respecto a la edad y características del estudiante, esta vez, a un nivel más individual. Este factor es de suma relevancia ya que, en el momento de establecer o crear el recurso didáctico, este tiene que estar adaptado a dichas características del estudiante para aplicarlo correctamente desde un principio ya que, si no está bien establecido no se conseguirá lograr el objetivo de una enseñanza significativa y eficiente ya que no se va a poder establecer relación entre el recurso didáctico con las características del alumno o alumna.

Los conocimientos previos del estudiante son el tercer tipo para esta clasificación. Este tipo hace referencia, como bien su nombre indica, al conocimiento sobre diversos temas o estrategias cognitivas con los que los estudiantes ya cuentan de forma naturalizada que les permiten dichos conceptos con los nuevos por aprender, o profundizar en ellos.

Las destrezas que el alumno debe adquirir conforman el cuarto tipo de esta clasificación, siendo estas destrezas las aptitudes y habilidades necesarias que el alumno debe adoptar y adquirir para aplicar en su aprendizaje.

El quinto tipo de recurso didáctico se determina por el tipo de material que se utiliza. Aquí se defiende el uso de este tipo de material didáctico ya que influye de manera positiva en los aspectos afectivos, cognitivos y procedimentales, además de servir de ayuda para crear una relación con la realidad del estudiante creando este tipo de materiales y sirviendo de apoyo para lo que los estudiantes deben aprender en la situación de aprendizaje.

El sexto tipo de recurso didáctico según esta clasificación está determinado por el nivel de dificultad. En este tipo explica que los materiales deben estar adecuados al alumnado, consiguiendo esto de tal manera que se manejen estos materiales de forma gradual, es decir, partiendo de lo sencillo, observando, así como los estudiantes se adaptan al recurso y comprobando como se desenvuelven con él, y una vez comprobada su relación, ir añadiendo dificultad a medida que los alumnos se van adaptando al material.

El penúltimo tipo de la clasificación de apoyos didácticos tiene como principal factor el tipo de contenido del material que se utiliza. Este aspecto no solo se reduce al contenido de conocimientos de la asignatura específica que se está enseñando, sino que también deben tomarse en cuenta en este tipo otros factores tan importantes como es el nivel socioeconómico de las familias de los estudiantes, el nivel de seguridad, el clima en el que se encuentran o la ubicación geográfica del colegio para adaptar los materiales didácticos en base a ellos.



Finalmente, el octavo y último tipo de la clasificación esta determinado por los objetivos de estudio que se establecen para llevar a cabo de manera eficiente para el plan de estudios y así servir de guía para llevarlo a cabo, procurando perseguir y conseguir todas las metas que se han propuesto desde un principio.

## II. El museo como recurso didáctico

Una vez que el concepto de recurso didáctico, sus funciones, y los tipos de recursos que puede haber han quedado claros, se da paso al estudio de las visitas a los museos como recurso didáctico, para conocer en qué consiste exactamente este tipo de recurso, como se puede aplicar, la frecuencia con la que aplicar este tipo de recurso en la labor docente, los beneficios, etc.

### 1. Definición de museo

Los museos, galerías, exposiciones, palacios y demás sitios, lugares y localizaciones de interés cultural son, en la gran mayoría de los casos, una gran fuente de conocimientos de veracidad absoluta, de donde se pueden extraer conocimientos puros extrayéndose desde la raíz de la fuente del conocimiento, en este caso, el museo correspondiente. Es en el trabajo de Pose Blanco (2006) donde, dando una perspectiva educativa, considera a los museos como lugares de suma relevancia para los procesos de aprendizaje que tiene como uno de sus principales objetivos ser de considerable importancia para el desarrollo de los futuros ciudadanos. Esta idea automatizada e interiorizada en la sociedad actual hace necesaria que haya una revisión y control de la educación. Este diagnóstico de la situación contribuiría a la generación de ideas y propuestas para mejorar la situación educativa actual.

En el artículo de Mairesse (2019) realiza un estudio para encontrar una definición que poder dar al concepto de “museo”, y lo define como aquel espacio abierto al público que expone material de interés artístico, técnico, científico, histórico o arqueológico.

En otro de sus artículos, Mairiesse y Guiragossian (2020) hablan sobre los diferentes conceptos de museos que se han brindado a través de los distintos tipos de lugares en el mundo, y es aquí donde determinan que los museos se pueden categorizar según las palabras asociadas en ellos, a saber: museo de tipo clásico, museo de comunidad, museo tipo exposición y museo de carácter social.

Según Witker (2001) en su libro publicado sobre este tema, ofrece una definición para el concepto de museo, en la cual lo define como un organismo establecido con el objetivo de colaborar en el desarrollo social al estudiar, exhibir y divulgar temas de conocimientos de notable importancia para la cultura, historia o cualquier tipo de ciencias.

Esta información que se encuentra en los museos, exposiciones, galerías, etc, puede venir dada de diferentes formas y maneras, entre las que se encuentran:

- Textos informativos: Son aquellos donde la información relevante a un tema viene dada en forma de texto. Estos suelen servir de acompañante para explicar en detalle la historia o significado de lo que verdaderamente se está exponiendo.
- Artefactos originales o replicas: Estos hacen referencia al objeto, ser, obra o material que verdaderamente se está exponiendo en el museo que destaca por poseer un gran valor cultural.

## La implementación de los museos como recurso didáctico

- Guía: Tanto humano, como audioguía, son expertos en la materia referida al tema principal del museo o parte de este, que, en el recorrido realizado a lo largo de la galería, museo u otro, va explicando y brindando información interesante sobre los diferentes materiales expuestos.
- Material interactivo: Este tipo de material es con el que el visitante al museo y receptor de la información puede interactuar brindándole información y conceptos sobre una materia. Puede aparecer en forma de simulador, vídeo explicativo, u otro formato digital, y también como una réplica del material de origen que desea reproducir. En ocasiones, este tipo de materiales pueden ser manipulativos.

### 2. Museo como recurso didáctico

Una vez que se conoce el museo como concepto o definición, algunos de sus tipos y la información que pueden brindar y su estilo, se da paso para conocer como estas visitas a los museos, galerías o exposiciones pueden integrarse de manera teórica en la labor docente.

Es en el estudio de Pérez, Díaz, Echevarría, Morentín y Cuesta (1998) donde habla de que el uso de los museos como fuente de información útil para llevar a cabo el proceso de enseñanza es de gran ayuda ya que favorece el llegar a los objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En el trabajo realizado por Grau Gradea (2016) se concibe al museo como un espacio para llevar a cabo el proceso de la enseñanza y aprendizaje, en este caso, en términos conceptuales de historia. Defiende que el museo, a diferencia de los centros educativos como colegios o institutos, son un entorno de aprendizaje donde la enseñanza no resulta tan formal como en estos centros educativos donde el aprendizaje, los objetivos a conseguir, las aptitudes y demás están determinado por la ley. Los museos favorecen la adquisición de esta información formal, pero fomenta la investigación y diferentes técnicas de colección para conseguir estos conocimientos, es decir, fuera de lo que es el currículo escolar, tratando de aproximar al receptor de la información al conocimiento científico o artístico. En otras palabras, el museo es capaz de brindar información y estar de parte del proceso de aprendizaje, pero brindando otros medios, técnicas y formas de adoptar el conocimiento, ya que estas formas activan su motivación por el aprendizaje y acercan los contenidos y el conocimiento al público de una forma más atractiva.

En el estudio realizado por Vílchez, Ceballos, De las Heras y Arsuaga (2017) defiende que los museos y espacios artísticos sirven para la alfabetización de los conceptos científicos para la población, pero que estos, a su vez, también pueden servir como recurso didáctico para implementar en las aulas.

En este estudio, desarrollaron un experimento en diferentes centros escolares a diferentes maestros para obtener información sobre el museo como recurso didáctico que consistió en la realización de un cuestionario con preguntas sobre la frecuencia de la visita a los museos, el posible uso didáctico de estos, y su nivel de fidelidad con ellos. Como resultados obtuvieron que, a pesar de no utilizar este recurso didáctico con mucha frecuencia, recomiendan las visitas a los museos tanto fuera como dentro del ámbito escolar, y lo apoyan como recurso didáctico, en especial para que los profesores más jóvenes lo lleven a la práctica. Gracias a esta investigación, se logra dar luz y la importancia que tiene a las actividades y a la organización que la utilización de este tipo de recurso didáctico conlleva.

Según Ferreiro, Larraburu y Larraburu (2005) en base a este tema de como implicar a los museos en la labor docente y viceversa, el museo debe saber los objetivos que la escuela persigue y como llegar a ellos, es decir, como reclamar un interés hacia este público en base a sus conocimientos e intereses, planificando como estas visitas pueden ser insertadas en su exposición.

Sobre los factores fundamentales de los que las autoras hablan son el espacio donde el aprendizaje toma lugar, en este caso, la institución como es el museo. El otro factor es la temporalidad de las actividades y de la utilización de este recurso. El último factor es el poder educativo, como, por ejemplo, la capacidad del personal del museo de poder realizar una exposición del contenido del museo orientado a los estudiantes.

Para que ella una funcionalidad adecuada en estas situaciones, debe existir una coordinación entre la escuela y el museo, por ello, ambos deben ofrecer diferentes aspectos. Por ejemplo, el museo puede ofrecer a la escuela talleres o actividades, espacios adecuados para las visitas, retos proactivos, y demás.

Las ventajas que las visitas a los museos ofrecen a los alumnos visitantes es que las actividades que ofrecen son de aprendizaje activo, ya que los alumnos, la mayoría de las veces, serán los encargados de llevar a cabo su propio aprendizaje, ya sea resolviendo un misterio, resolviendo un problema que se haya planteado con anterioridad, poner en funcionamiento el juicio crítico, y demás. En otras palabras, la visita al museo debe ser una experiencia activa, es decir, que las actividades y ejercicios que se planteen para los estudiantes impulsen y favorezcan el desarrollo cognitivo ya que estas deben implicar que los alumnos piensen, no que se reduzca a copiar y reproducir.

Para terminar, el estudio presenta un ejemplo que se podría llevar a cabo en un museo como actividad orientada a los estudiantes de primaria como visitantes a dicha institución. En ella, se expone una actividad donde, el monitor, guía o encargado de llevar a cabo la actividad presenta un contexto sobre un animal que existió hace muchos años, y los estudiantes, a través de diferentes ejercicios, van a ir aprendiendo diversos datos de interés sobre el tema, en este caso, el animal extinto.

En el estudio llevado a cabo por Melgar y Donolo (2011) determinan que hay tres tipos de contextos donde se puede llevar a cabo la educación: uno formal, donde el proceso se lleva a cabo en el aula bajo las directrices del sistema educativo. Otro informal, el cual es el que toma lugar a lo largo de la vida, adquiriendo conocimientos a través de las experiencias. Y uno no formal que, a pesar de no ser educativos, promueven el conocimiento de este y son de apoyo para este tipo de aprendizaje.

Centrándose así en la educación no formal, que incluye contextos tales como museos, patrimonios naturales, o internet, los autores defienden que son de gran utilidad para utilizar y de esta manera promover y potenciar el aprendizaje de las personas, y pudiendo aplicarse a un ambiente académico.

Estas visitas a los museos son de gran beneficio ya que otorga al receptor de la información que hay en él, la oportunidad de observar, analizar y jugar con nuestros sentidos ya que, estos espacios, en ocasiones, dan la opción de participar en diferentes actividades de diferentes ámbitos culturales (dependiendo la temática del museo o el tipo de información que se brinda en esa sección) para obtener información de dicho contenido, despertando a través de estas actividades un interés y una motivación ya que estas suponen un reto que afrontar.

## La implementación de los museos como recurso didáctico

Dada la información sobre los museos, sus beneficios, y las ventajas que estos ofrecen, el trabajo propone una supuesta situación de aprendizaje donde en una clase hipotética se realice una visita a una institución de este tipo para realizar una investigación sobre un tema determinado que también se esté trabajando en el aula del centro educativo.

El ejemplo que utiliza para llevar a cabo esta hipotética idea es que una clase de alumnos realicen una visita a un museo de aviación, utilizando este espacio ya que el vuelo y la aviación puede resultar bastante atractivo para los estudiantes.

El museo que toman como referencia se puede dividir en dos partes. Por un lado, se encuentra el que habla de la historia de la aviación, los primeros pasos, y aviones de épocas anteriores. Por otro lado, la otra parte del museo expone temas menos históricos y más orientados a la aeronáutica y a la física que explica los principios de la aviación.

Dado este contexto, se propone que el alumnado, previamente podría recibir una pequeña explicación sobre los distintos conceptos que van a aprender en el museo, o temas relacionados a estos conceptos con el fin de llevar una base sobre este tema, para luego, dividirlos en dos grupos, y que cada grupo visite un estadio del museo diferente, y una vez allí, realicen el proceso de aprendizaje con el conocimiento que la institución les ofrece.

Una vez finalizada la visita, algunas de las actividades que expone que se podrían realizar en el aula, o incluso en el propio museo, con el fin de exteriorizar el conocimiento adquirido, es realizar una exposición de dichos conocimientos, haber realizado fotos del entorno, realizar un diseño de un modelo de avión, crear un blog explicativo de este tema, entre otras.

En el trabajo realizado por Stengler y Varela Calvo (2004) hablan de como el museo puede ser una increíble fuente de información y aprendizaje informal para los espectadores que lo visitan y los receptores de estos contenidos de información.

Para este estudio, los investigadores tomaron como referencia el Museo de las Ciencias y el Cosmos, que pertenece al Organismo Autónomo de Museos y Centros del Cabildo de Tenerife (OAMC). El cual cuenta con cinco secciones diferentes dependiendo del tema principal de dicha sección, que son: la tierra, el sol, el universo, el cuerpo humano, y funcionamiento del cuerpo humano. A su vez, estas secciones, se encuentran organizadas en diferentes módulos, los cuales se utilizan para llevar a cabo unos talleres. Estos talleres son actividades que se llevan a cabo en el propio museo, que sirven para explicar los diversos contenidos de información del museo a través de experimentos, los cuales pueden resultar de gran utilidad y como refuerzo para que los estudiantes que los realicen trabajen sobre un contenido que ya han visto en la escuela, o también tomar estos experimentos como base de conocimiento para unos contenidos que pudieran ver en las próximas sesiones en el aula. Estos experimentos llevados a cabo por el personal del museo son expuestos a los espectadores tomando voluntarios para llevarlos a cabo, siguiendo una línea narrativa para que los experimentos vayan acorde a una explicación o principio científico.

Estos talleres están disponibles tanto para estudiantes de primaria, como de secundaria. Cabe mencionar que uno de los experimentos que hay para enseñar a estudiantes de primaria consiste en que comprendan ciclos naturales como el día y la noche, el paso de las estaciones, o los eclipses, siendo el tema principal el sol, la tierra y la luna. Este tipo de experimento se podría aplicar tanto para asentar las bases de este contenido didáctico, como para trabajar sobre él habiéndolo visto anteriormente en el aula. Otro de los experimentos tiene como principal

objetivo el medioambiente, repasando algunos datos importantes sobre este, y realizando una actividad donde ayuda a los estudiantes observar y conocer que pueden hacer a favor de este. Este experimento también podría aplicarse para asentar las bases de este contenido, como para trabajar sobre él. En otro experimento trabajan sobre las características de los diferentes planetas y sus atmósferas. Este taller está orientado no para asentar las bases sobre este conocimiento, sino para trabajar sobre este trayéndolo aprendido previamente en el centro educativo. En el último de los talleres orientados a estudiantes de primaria se trabaja sobre la conciencia social por el reciclaje, siendo este experimento ideal tanto para asentar las bases de este contenido, como para trabajar sobre él.

Entre otras actividades destacadas para trabajar sobre los contenidos del tema didáctico, se encuentra la de pasar la noche en el centro realizando actividades sobre el contenido del museo y observaciones astronómicas. Otra actividad destacable consiste en pasar por tres espacios diferentes, los cuales están ambientados en distintos objetos del sistema solar, donde, dependiendo del espacio en el que se encuentren, estarán expuestos a más calor, más frío, mayor o menos actividad sísmica, según sean las condiciones del lugar que están simulando. Además, cuentan con una actividad en la que ven una película para un posterior debate sobre la ciencia en las películas.

Para afianzar la idea de que las visitas a los museos son un buen recurso didáctico se defiende la idea de que, además de trabajar en estos posibles talleres que el museo puede ofrecer, los alumnos lleven un cuaderno de trabajo en el que, a través de otras actividades, trabajen antes, durante y después de la visita.

En el trabajo de Guerrero Giménez (2016) habla de cómo los museos, en este caso, de carácter artístico, se presentan como un recurso de gran utilidad para la docencia.

El problema que se podría encontrar en el museo si este se utilizará como recurso didáctico, es que probablemente este no este adaptado a las necesidades de los alumnos, o los contenidos y la forma de presentar y mostrar los diversos tipos de información no sean los más adecuados para este tipo de visitantes. Por ello, la autora menciona una organización conocida como DEAC (Departamentos de educación y acción cultural). Estos departamentos tienen su origen en el Consejo Internacional de Museos (ICOM) es una organización internacional de museos y profesionales, dirigida a la conservación, mantenimiento y comunicación del patrimonio natural y cultural del mundo, presente y futuro, tangible e intangible. El objetivo que persigue la DEAC es acercar los museos a las personas y utilizar a su favor la instrucción y educación que presentan para introducirlos en el ámbito escolar. Por esta razón, la DEAC se encarga de tener en cuenta los factores que intervienen en la exposición y adquisición de la información, como por ejemplo el concepto que se quiere transmitir, y como exponerlo, el receptor a los que va dirigida dicha información, o la propia exposición donde el ambiente juega un papel fundamental en el momento de exponer y recibir el conocimiento.

Además de conocer estos departamentos que son tan importantes para realizar este tipo de actividades y utilizarlas como recurso, la autora no defiende que para llevar a cabo un aprendizaje escolar utilizando estos espacios como recurso didáctico sea solo labor de la DEAC, sino que también, la labor del profesor debe acompañar e ir en armonía con la de los departamentos, ya que el maestro debe ser quien planifique y se encargue de organizar estas excursiones, llevarlas a cabo y sacar conclusiones sobre estas. Añadido a esto, el papel del maestro en la planificación de estas actividades es fundamental ya que es la persona que está en contacto directo con los alumnos durante la jornada lectiva, por lo que va a ser la persona

## La implementación de los museos como recurso didáctico

más adecuada para conocer las necesidades que tienen sus alumnos y sus intereses para que, teniendo este tipo de factores en cuenta, planifique las actividades de tal forma que las encuentren atractivas y llamativas para potenciar su motivación.

Como muchos otros autores defienden, Guerrero Giménez comenta que para que las visitas y este tipo de actividades para el aprendizaje resulten útiles, además de las actividades realizadas en el propio museo o institución y el aprendizaje adquirido en este, deben ir acompañadas de otras actividades que se realicen previamente a la visita, y de otras actividades que se realicen a la vuelta de la visita una vez en el aula.

Para visualizar este recurso de una manera más práctica, el estudio comenta un ejemplo para realizar este tipo de intervención educativa, que consiste en que el profesor realizaría una visita al museo de forma individual para poder organizar las actividades y planificarlas, seleccionando los cuadros de mayor relevancia o más adecuados en base a lo que han visto en clase, para trabajar con ellos una vez los alumnos realicen la visita y refuercen los contenidos al tratar con estas obras de manera directa en la actividad o actividades que el maestro diseñase.

### 3. Beneficios

Son numerosos los beneficios y ventajas que las visitas a los museos, galerías y otros tipos de instituciones pueden ofrecer como recurso didáctico, y a continuación se mencionan algunas de estas mejoras o ventajas.

En el trabajo realizado por Melgar y Donolo (2011) se habla de la flexibilidad que utilizar este recurso representa, ya que se puede moldear a los intereses del maestro en función del objetivo que se quiera alcanzar. Además, ofrece la oportunidad de conocer nuevos conceptos de una forma original ya que se accede a estos conocimientos por otras vías.

Por otro lado, Tuckey (1992) afirma que además de que se realice un aprendizaje sobre diferentes conceptos, también se aprende a aplicar estos conocimientos, se aprende a cambiar diferentes actitudes, y debido a las interacciones sociales que estas visitas determinan, también promueve la enfatización de un efecto sociocultural, y obtener experiencias de aprendizaje fuera del aula.

Por parte de los autores Pérez, Díaz, Echevarría, Morentín y Cuesta (1998) además de favorecer el llegar a los objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales del currículo básico de la educación primaria, como bien se ha mencionado previamente, también presenta la ventaja de que, al ser un recurso que presenta la necesidad de realizar un acto, es decir, una acción que implica hacer algo, conlleva a que exista un retenimiento mayor del contenido, a comparación de lo que solamente se ve.

En el trabajo que realizaron los autores Falk y Dierking (1992) presentan que la visita al museo presenta una gran ventaja ya que este aprendizaje informal supone un entorno multisensorial variado, rodeado de información relevante presentada de diversas formas. Estos entornos permiten manipular y trabajar sobre diferentes conceptos científicos, ayudando de esta forma a impulsar la motivación de los visitantes, reflexionando después sobre estos temas.

Por parte de Stengler y Varela Calvo (2004) los museos tienen la ventaja de que muchos de ellos, como, por ejemplo, el Museo de las Ciencias y el Cosmos de Tenerife, que es donde

el punto principal de su estudio tiene lugar y se desarrolla el trabajo, están organizados en distintos módulos dependiendo del tema principal que dicho módulo presente. La ventaja que estos módulos presentan es que, al estar organizados de una manera tan eficiente, el hecho de efectuar una simple acción determinará un efecto de aprendizaje óptimo que ha estado planeado desde el principio.

Por su parte, Yahya (1996) defiende en su trabajo que, en el caso de los museos interactivos, estos ofrecen un espacio donde el aprendizaje se desarrolla de manera óptima y significativa ya que dichos espacios son atractivos para el aprendizaje de los visitantes enseñando así de un modo novedoso.

Es en el estudio de Guerrero Giménez (2016) donde, a través de los museos de carácter artístico, los alumnos que los visiten estarán expuestos a estas obras artísticas que fomentan su habilidad creativa para inventar o imaginar, y el disfrute por el mundo artístico. Otros de los beneficios que estas visitas representan, son que los receptores de la información van a desarrollar la habilidad de observación e interpretación ya que están expuestos ante obras que pueden representar diferentes puestas en escena, sentimientos o emociones, y de esta manera, también fomentará que los alumnos puedan sean capaces de fortalecer su carácter sensitivo al ser capaces de interpretar a través del arte diferentes emociones.

Sumado a esto, la autora habla de los tipos de actividades que pueden girar sobre estas visitas, y afirma que deben ser de carácter exploratorio, lo que fomenta la creatividad del alumnado y estimula la curiosidad de estos.

## **5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN**

### **I. Contextualización**

Para llevar a cabo este proyecto de intervención educativa, ha sido necesario crear un contexto para llevarlo a cabo y desarrollar las distintas sesiones que se dan, para adaptar dichas sesiones a las necesidades del contexto establecido. Por ello, el aula inventada para el proyecto de intervención educativa es una clase de 6º curso, es decir, del tercer ciclo de educación primaria con 24 alumnos, uno de ellos con TDAH. Esta clase formaría parte de una escuela pública cuyos alumnos provendrían de familias de nivel socioeconómico medio, pertenecientes a la zona sur de Madrid.

Siendo esta una clase con 24 alumnos hace que, en el momento de realizar agrupamientos entre los alumnos sea una tarea más sencilla ya que este número de alumnos permite distintos tipos de agrupaciones, pudiendo ser estas de 3, de 4 o de 6 alumnos, además de poder llevar a cabo las actividades en pareja, o individualmente.

El proyecto de intervención desarrollado es para la asignatura de ciencias sociales. Dicho proyecto se ha llevado a cabo temporalizando y dividiendo en sesiones, siendo en total un número de 10 sesiones para explicar el contenido de este proyecto, en las que los contenidos se dividen en: Descubrimiento de América (sesión 1), refuerzo de sesión 1 (sesión 2), expediciones y exploraciones (sesión 3), refuerzo de sesión 3 (sesión 4), arte en la Edad moderna (sesión 5), refuerzo de sesión 5 (sesión 6), Austrias y Borbones (sesión 7), refuerzo de sesión 7 (sesión 8), repaso de contenidos (sesión 9), excursión final (sesión 10). Para llevar a cabo este proyecto de intervención, se mostrará a cada alumno un pasaporte. Cada estudiante

## La implementación de los museos como recurso didáctico

tendrá su propio pasaporte, en el que se mostrarán los puntos obtenidos durante las actividades. Si un alumno, en una actividad grupal, ha obtenido 15 puntos, estos puntos no se repartirán entre los participantes, sino que cada uno obtendrá 15 puntos en sus respectivos pasaportes, y si la actividad siguiente se realiza individualmente y ese alumno obtiene 3 puntos, estos 3 puntos se sumarán a su pasaporte con 15 puntos. Al final de las sesiones, tras la evaluación, se entregará a cada alumno el pasaporte con el número de puntos obtenidos en cada una de las sesiones y el total de estos puntos. Los tres primeros alumnos con el mayor número de puntos recibirán un premio. De esta forma, lo que se consigue es que las sesiones del proyecto tengan un enfoque más gamificado con el objetivo de que su aprendizaje sea más significativo y les motive en su propio aprendizaje a través de los diferentes elementos motivacionales (los que influyen en la forma de pensar, reaccionar o actuar del alumnado), interactivos (los que fomentan la participación de los estudiantes), de diversión (están relacionados con el enfoque lúdico y de pasarlo bien en el proceso de aprendizaje) y elementos multimedia (los cuales se refieren a los que reclaman la atención de los estudiantes a través de los sentidos, como un vídeo, una exposición, un audio, etc.).

### 1. Objetivos didácticos

En base al *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo (LOMLOE, 2022)*, los objetivos de la etapa serían los siguientes:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

### 2. Competencias clave

En base al *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo (LOMLOE, 2022)*, los objetivos de la etapa serían las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.

f) Competencia ciudadana.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales.



Rubén Cañadillas López

### 3. Descriptores operativos

En base al *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo (LOMLOE, 2022)*, los objetivos de la etapa serían los siguientes:

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

### 4. Competencias específicas

En base al *Decreto 61/2022, de 13 de julio (LOMLOE, 2022)* las competencias específicas serán las siguientes:

3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.

4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.

### 5. Criterios de evaluación

En base al *Decreto 61/2022, de 13 de julio (LOMLOE, 2022)* los criterios de evaluación serán las siguientes:

## La implementación de los museos como recurso didáctico

3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.

3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.

4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.

## 6. Contenidos

En base al *Decreto 61/2022, de 13 de julio (LOMLOE, 2022)* los criterios de evaluación serán las siguientes:

*Bloque A. Sociedades y territorios. Sociedades en el tiempo:*

- *Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.*
- *Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.*
- *El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso.*
- *Historia de la Comunidad de Madrid y de España.*

## 7. Recursos

En todas las sesiones los alumnos tendrán el pasaporte para apuntar los puntos que van ganando en cada una de ellas que se ha mencionado previamente. Después, cada sesión tendrá como recursos:

- Sesión 1: Tarjetas guía (anexo 1).
- Sesión 2: Museo de América (Madrid).
- Sesión 3: Ficha con preguntas (anexo 2).
- Sesión 4: Museo Naval de Madrid-Armada española.
- Sesión 5: Presentación de cuadros (anexo 3).
- Sesión 6: Museo del Prado.
- Sesión 7: Tablero virtual (anexo 4).
- Sesión 8: Real Monasterio de San Lorenzo del Escorial.
- Sesión 9: Tarjetas virtuales con preguntas (anexo 5).
- Sesión 10: Parque del Retiro y Real Jardín Botánico.

## 8. Metodología

A lo largo de las diferentes sesiones que se desarrollan en este proyecto de intervención educativa, se utilizan varias metodologías, entre ellas, la gamificación, ya que muchas de las actividades creadas para las sesiones utilizan los juegos y sus mecánicas como recurso, además del sistema de puntos que llevan apuntados en sus pasaportes. Además, se encuentra el aprendizaje experiencial como metodología, la cual se basa en que los alumnos aprenden mejor a través de experiencias prácticas, es decir, a través de la experiencia directa, ya que, en este tipo de sitios, los estudiantes pueden participar con el entorno de manera activa. A estas dos se le suma el aprendizaje cooperativo, el cual consiste en que los estudiantes aprenden de manera cooperativa de modo que el aprendizaje que tienen como objetivo llegan a dicho objetivo trabajando de manera conjunta. Finalmente, otra metodología utilizada sería el juego de rol, el cual consiste en llevar a cabo el aprendizaje tomando un papel a representar, de manera que cada persona en la clase acepta un rol el cual tienen que desempeñar para poder llevar a cabo su aprendizaje.

## 9. Evaluación

La evaluación será continua, no final, por lo cual se realizará a través del método de observación directa en cada sesión y, además, con el uso del pasaporte en el que aparecen todos los puntos obtenidos por cada alumno en cada sesión permite al profesor saber cómo va algún alumno en las actividades, de forma que la manera que el profesor pueda ayudar a ese alumno y motivarlos para que realice mejor las próximas actividades. Al finalizar todas las sesiones, con estos puntos, el profesor verá cuántos puntos tiene cada alumno tiene para valorar si su respectivo aprendizaje de los contenidos ha sido óptimo. Si el alumno tiene menos de 10 puntos, su aprendizaje ha sido insuficiente. Si el alumno tiene más de 10 puntos, su aprendizaje ha sido suficiente. Si el alumno tiene más de 14 puntos, su aprendizaje ha sido bueno. Si el alumno tiene más de 16 puntos, su aprendizaje ha sido sobresaliente. De esta manera se puede comprobar que la evaluación ha sido tanto formativa, es decir, durante todo el proceso de aprendizaje para direccionar y regular el progreso de los alumnos y el proceso didáctico, como sumativa, realizando una evaluación al final del proceso para recoger la información final con los puntos obtenidos y comprobar la consecución de los objetivos, habiendo realizado previamente un diagnóstico para conocer en qué términos se encuentran los estudiantes al inicio del proyecto.

## II. Sesiones

Como se explica previamente, el proyecto de intervención se ha decidido temporalizarlo en sesiones en las cuales los alumnos aprenderán diferentes conocimientos y desarrollarán las destrezas y actitudes de los contenidos a través de las diferentes instituciones o recursos.

## La implementación de los museos como recurso didáctico

### 1. Sesión 1

Nombre de la sesión: El gran descubrimiento.	
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Entrar en contacto con la edad moderna.</li><li>- Conocer la relación que tuvo en este periodo América y España.</li></ul>	<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna.</li><li>- Historia de España.</li></ul>
<b>Metodologías:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gamificación.</li><li>- Juego de rol.</li></ul>	<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pasaportes.</li><li>- Tarjetas con las preguntas guía del profesor.</li></ul>
<p><b>Descripción:</b> Para que los alumnos entren en contacto con el contenido de este tema, el cual es la Edad Moderna, lo que se realizará será una sesión en la cual los estudiantes tendrán diferentes roles asignados por el profesor, siendo estos roles personajes históricos importantes que tuvieron su papel fundamental en el descubrimiento de América, o personajes que acompañaron a estas figuras relevantes para llevar a cabo un juego de rol explicativo de dicho evento.</p> <p>Para llevar a cabo la actividad, lo primero que se realizará será apartar todo el mobiliario posible a una pared de la clase, de modo que el aula quede lo más amplio posible para que los alumnos puedan movilizarse con total libertad.</p> <p>Una vez se haya liberado el espacio de aula, se asignará a cada alumno un papel de un personaje histórico, siendo estos Cristóbal Colón, Isabel la Católica, Fernando de Aragón, capitán de La Pinta, capitán de La Niña, capitán de La Santa María, líder indígena, tripulantes de los navíos, e indígenas.</p> <p>Una vez organizados, todos se quedarán en un extremo de la clase, dejando el centro del aula como escenario principal, en el cual irán entrando y saliendo los personajes en función de las indicaciones del profesor.</p> <p>A continuación, el profesor leerá la primera tarjeta, en la cual menciona a un personaje y una acción a realizar o pensamiento de este, el cual tendrá que salir al escenario y representar dicha acción o expresar ese pensamiento de la forma que el alumno quiera, por ejemplo: la primera tarjeta mostraría a Cristóbal Colón preocupado porque no sabe quién le puede costear su</p>	

expedición, y con esta información de la tarjeta que habrá leído el profesor, el alumno que tiene el papel de Cristóbal Colón, deberá salir al centro a interpretar a dicho personaje representando las emociones que puede sentir o las cosas que puede decir en base a las directrices de la tarjeta y, una vez realizado, el profesor leerá otra tarjeta en la que aparecerá otra acción a interpretar con otros personajes.

Una vez realizada la exposición de la historia. Los alumnos volverán a un extremo de la clase y el profesor les comentará que van a recibir unos pasaportes históricos. En dichos pasaportes van a aparecer puntos que los alumnos van a ir ganando a lo largo de las próximas sesiones respondiendo bien a las preguntas, quiz o retos que el profesor vaya poniendo en las clases. Dichos puntos son los que luego determinarán la nota de los estudiantes, por lo que se les recomendará que sean participativos y, al tener el conocimiento de que estos puntos del pasaporte será su nota, los alumnos van a estar motivados y participativos ya que es su modo de conseguir una nota más alta.

<p>Atención a la diversidad: La forma en que la actividad está diseñada para que todos participen haciendo que todos los alumnos tengan la oportunidad de colaborar directamente e implicarse en la actividad se involucren en la actividad, por lo que, en esta parte nadie se queda atrás, y todos tienen la capacidad y ganas de participar por el ambiente lúdico y armonioso de la actividad.</p>	<p>Evaluación: En esta sesión, se realizará una observación sistemática para realizar un diagnóstico de la situación respecto a cómo los alumnos se desenvuelven, se relacionan con los demás y reaccionan al tema, con lo que irá diseñando y tomando decisiones para las próximas sesiones en base al conocimiento adquirido gracias a esto.</p>
--	--

## 2. Sesión 2

<p>Nombre de la sesión: Aventuras en América.</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar su conocimiento respecto a la influencia de España en América durante la Edad Moderna.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las fuentes históricas: utilización de las distintas fuentes (patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna).</li> <li>- Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.</li> </ul>
<p>Metodologías:</p>	<p>Recursos:</p>

## La implementación de los museos como recurso didáctico

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje experiencial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Museo de América (Madrid).</li> </ul>
<p>Descripción: Los estudiantes en esta actividad realizarán un recorrido por el Museo de América de Madrid, en el cual, conociendo la historia básica sobre América y España en la Edad moderna gracias a la sesión anterior, verán diferentes elementos y conocerán nuevas cosas sobre el continente antes de la llegada de los europeos y una colección de arte con diferentes objetos y elementos del momento del choque de las dos culturas y la influencia de Europa en América y viceversa.</p> <p>A lo largo del recorrido, el profesor irá haciendo diferentes preguntas a los estudiantes, referidas a este contenido y en relación a lo que vieron la sesión anterior, dando así la oportunidad de que, quien conteste bien consiga un punto para el pasaporte con cada respuesta acertada.</p> <p>Una vez terminado el recorrido, los alumnos van a realizar un taller en el museo organizado por los trabajadores del mismo, orientado para niños de entre 10 y 12 años, en el cual realizarán un juego al estilo de preguntas y respuestas, variando entre palabras prohibidas, mímica y demás respuestas a dar utilizando un tablero de grandes proporciones para conocer más a fondo el contenido.</p>	
<p>Atención a la diversidad: Cada alumno participará en la actividad con el grupo en el que se encuentra, trabajando juntos de forma que nadie se quede atrás y hagan que cada uno de los miembros trabajen y así cada uno de los miembros cuente su colaboración, por lo que la diversidad de alumnos en este tipo de actividades donde todos trabajan con todos sí influye en el éxito de la actividad.</p>	<p>Evaluación: En este caso, la evaluación va a empezar su proceso formativo abandonando así su fase de diagnóstico, por lo que, implementando la observación sistemática, el profesor comprobará quien está más participativo, quien menos, que alumno se muestra más receptivo e interesado por el contenido, sirviendo de apoyo de la puntuación que hayan ido consiguiendo a lo largo de la ruta para sus pasaportes históricos.</p>

### 3. Sesión 3

<p>Nombre de la sesión: ¡Al abordaje!</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrarse en el conocimiento de las exploraciones navales de la Edad Moderna.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los aspectos más relevantes de los primeros viajes a América.</li> </ul>	<p>colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Historia de España.</li> </ul>
<p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje coopeativo.</li> </ul>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Ficha con preguntas.</li> </ul>
<p>Descripción: Para empezar la actividad, el profesor recordará brevemente durante los primeros minutos de la clase el contexto del descubrimiento de América y después, explicará el contexto histórico de las exploraciones y expediciones navales que se realizaron después.</p> <p>Una vez explicado el contexto se dividirá a los alumnos en grupos de seis estudiantes, dando lugar a un total de cuatro grupos. Cada grupo será un barco naval de la época de las expediciones, dando los integrantes del grupo un nombre a su barco.</p> <p>Cuando los alumnos se encuentren organizados en sus respectivos grupos, el profesor realizará una ronda de preguntas a los grupos con la temática del contenido explicado al principio de la clase. El profesor realizará una pregunta a un grupo determinado sobre el contenido del tema, y si estos aciertan la pregunta, consiguen un punto para el pasaporte (un punto para cada uno en sus respectivos pasaportes). En el caso de que respondan mal, no ganan punto y deben esperar de nuevo a su turno de pregunta para contestar la siguiente pregunta que realice el maestro. En el caso de que haya un grupo que sepa la respuesta que se ha hecho a otro grupo y este no ha sabido responder, deberán levantar la mano rápidamente para contestar y así poder llevarse un punto. Cuando el profesor realice la pregunta al grupo y dicho grupo responda (o no sepan la respuesta) pasará a realizar otra pregunta al siguiente grupo.</p>	
<p>Atención a la diversidad: Cada alumno participará en la actividad con el grupo en el que se encuentre, trabajando juntos de tal forma que nadie se quede atrás y hagan que cada uno de los miembros cuente su colaboración, por lo que la diversidad de alumnos en este tipo de actividades donde todos trabaja con todos sí influye en el éxito de la actividad, ya que persiguen el mismo objetivo de conseguir tantos puntos como puedan, por lo que apoyarán y cooperarán para facilitar y ayudar a sus compañeros.</p>	<p>Evaluación: Siguiendo el proceso de evaluación formativa de este proceso continuó, el profesor irá observando como los alumnos se desenvuelven, tanto de manera individual como colectiva en su grupo de trabajo y respecto a los otros grupos, para direccionar y dirigir el proceso educativo en base a sus necesidades y posibilidades, ayudándose del pasaporte para conocer cómo han ido en el aprendizaje de los conocimientos y si han reaccionado bien a ellos.</p>

4. Sesión 4

<p>Nombre de la sesión: A lo Indiana.</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar el conocimiento sobre las fuerzas navales de la Edad Moderna.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.</i></li> <li>- <i>Las expresiones culturales modernas y su contextualización histórica.</i></li> <li>- <i>El patrimonio cultural como bien y recurso.</i></li> <li>- <i>Historia de España.</i></li> </ul>
<p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje experiencial.</li> </ul>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Museo Naval de Madrid- Armada española.</li> </ul>
<p>Descripción: En esta actividad, los alumnos asistirán al Museo Naval de Madrid-Armada española, donde, a través de una visita guiada organizada por la propia institución para alumnos de primaria, pero guiada por el docente, donde harán un recorrido conociendo la historia naval española de 8 siglos, famosas figuras de marineros, construcciones navales, armamento naval intercambios culturales y demás contenidos. A lo largo del recorrido por toda la estancia, el profesor repetirá la temática de la sesión 2 y el profesor irá haciendo diferentes preguntas a los estudiantes referidas a este contenido y en relación a lo que vieron la sesión anterior, dando así la oportunidad de que, quien conteste bien consiga un punto para el pasaporte con cada respuesta acertada.</p>	
<p>Atención a la diversidad: En este caso, la atención a la diversidad está asegurada ya que los alumnos van a trabajar</p>	<p>Evaluación: Implementando la observación sistemática durante este proceso de evaluación formativa, el profesor comprobará quien está más</p>



<p>en gran grupo y van a estar todos incluidos en la explicación y exposición de los contenidos.</p>	<p>participativo, quien menos, que alumno se muestra más receptivo e interesado por el contenido, sirviendo de apoyo de la puntuación que hayan ido consiguiendo a lo largo de la ruta para sus pasaportes históricos.</p>
--	--

## 5. Sesión 5

<p>Nombre de la sesión: ¿Quién es (de) quién?</p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los pintores más relevantes de la época moderna.</li> <li>- Identificar obras de diferentes artistas de la Edad moderna.</li> </ul>	<p><b>Contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El papel representado por los sujetos históricos (individuales),</li> <li>- Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.</li> <li>- El patrimonio cultural como bien y recurso.</li> </ul>
<p><b>Metodologías:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje cooperativo.</li> </ul>	<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Presentación de diapositivas con los diferentes cuadros.</li> </ul>
<p><b>Descripción:</b> En esta sesión a los alumnos se les narra sobre los artistas y pintores más importantes que existieron en España durante toda la edad moderna, además de mencionar otros artistas extranjeros y algunas de sus obras. Para hablar de los pintores más relevantes, el profesor elige a Velázquez, El Greco, Francisco de Goya, El Bosco, Juan de Flandes, Rafael y Pedro Pablo Rubens para explicar los aspectos más relevantes que caracterizaban sus respectivas pinturas, los cuales tendrán que escribir en su cuaderno para la posterior actividad que van a realizar.</p> <p>Una vez realizada esta explicación, los alumnos van a trabajar en los mismos grupos de seis personas de la tercera sesión y se agruparán para realizar la actividad de manera conjunta.</p> <p>En la actividad, el profesor proyectará en la pizarra digital diferentes pinturas de los artistas que habrá mencionado previamente, a lo que irá preguntando de grupo en grupo de quién podrá ser la obra que aparece en pantalla, es decir, se proyectará una obra en la pizarra digital y preguntará</p>	

## La implementación de los museos como recurso didáctico

a un grupo de quién puede ser dicha pintura teniendo en cuenta las características que tiene. Cuando respondan, el profesor proyectará otra obra y preguntará al siguiente grupo.

Si el juego se les complica, el profesor puede hacer de guía y mostrarles el camino, o en su defecto, darles a elegir entre tres artistas y que ellos elijan.

Si el grupo responde correctamente, consiguen un punto para sus pasaportes (un punto para cada uno de los integrantes), pero si responden mal o no saben que responder, los integrantes de los demás grupos deben estar alerta ya que pueden levantar la mano rápidamente para responder si conocen la respuesta y ganar ellos el punto.

<p>Atención a la diversidad: Cada alumno participará en la actividad con el grupo en el que se encuentre, trabajando juntos de tal forma que nadie se quede atrás y hagan que cada uno de los miembros cuente su colaboración, por lo que la diversidad de alumnos en este tipo de actividades donde todos trabaja con todos sí influye en el éxito de la actividad, ya que persiguen el mismo objetivo de conseguir tantos puntos como puedan, por lo que apoyarán y cooperarán para facilitar y ayudar a sus compañeros.</p>	<p>Evaluación: Siguiendo el proceso de evaluación formativa de este proceso continuó, el profesor irá observando como los alumnos se desenvuelven, tanto de manera individual como colectiva en su grupo de trabajo y respecto a los otros grupos, para direccionar y dirigir el proceso educativo en base a sus necesidades y posibilidades, ayudándose del pasaporte para conocer cómo han ido en el aprendizaje de los conocimientos y si han reaccionado bien a ellos.</p>
--	--

### 6. Sesión 6

<p>Nombre de la sesión: Las bellas artes</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appreciar las diferentes obras previamente enseñadas en clase.</li> <li>- Reconocer cuadros de autores de la Edad moderna.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El papel representado por los sujetos históricos (individuales),</li> <li>- Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.</li> <li>- El patrimonio cultural como bien y recurso.</li> </ul>
<p>Metodologías:</p>	<p>Recursos:</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje experiencial.</li> <li>- Gamificación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Museo del Prado.</li> </ul>
<p>Descripción: En esta ocasión, los alumnos visitarán el Museo del Prado de Madrid, en el cual realizarán un recorrido por el lugar, haciendo pausas para admirar distintas obras de la Edad moderna, de las cuales muchas habrán visto en clase en la sesión anterior, muchas de ellas de los famosos artistas de esta época.</p> <p>A lo largo del recorrido, el profesor irá haciendo diferentes preguntas a los estudiantes, referidas a este contenido y en relación a lo que vieron la sesión anterior, dando así la oportunidad de que, quien conteste bien consiga un punto para el pasaporte con cada respuesta acertada.</p> <p>Una vez finalizado el trayecto dirigido por el profesor, los alumnos realizarán una visita guiada organizada por parte de los propios trabajadores del museo, los cuales tienen programas especiales para este tipo de público infantil con una duración de 90 minutos.</p>	
<p>Atención a la diversidad: En este caso, la atención a la diversidad está asegurada ya que los alumnos van a trabajar en gran grupo y van a estar todos incluidos en la explicación y exposición de los contenidos.</p>	<p>Evaluación: Implementando la observación sistemática durante este proceso de evaluación formativa, el profesor comprobará quien está más participativo, quien menos, que alumno se muestra más receptivo e interesado por el contenido, sirviendo de apoyo de la puntuación que hayan ido consiguiendo a lo largo de la ruta para sus pasaportes históricos.</p>

## 7. Sesión 7

<p>Nombre de la sesión: Como reyes.</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los reyes de España desde los Austrias a los primeros Borbones.</li> <li>- Identificar diferentes eventos históricos con el rey que entonces ejercía.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.</i></li> <li>- <i>Historia de la Comunidad de Madrid y de España.</i></li> </ul>

## La implementación de los museos como recurso didáctico

<p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje cooperativo.</li> </ul>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Tablero virtual.</li> </ul>
<p>Descripción:</p> <p>Para llevar a cabo la actividad, el profesor explicará previamente una introducción sobre quienes crearon los Reales Sitios, los cuales fueron los Austrias y los Borbones, empezando con el primer Austria, es decir, Carlos I de España hasta Carlos III de la dinastía de Borbón. Con ello, lo que el maestro hará será realizar una breve explicación de cada uno respecto a su origen, sus años de duración como rey, eventos importantes que ocurrieron durante su reinado y características importantes de su reinado y de ellos como reyes. Esta información deberá ser copiada por los alumnos en sus respectivos cuadernos para poder llevar a cabo la actividad.</p> <p>Después, los alumnos serán asignados en los grupos que han trabajado en las sesiones tres y cinco. Los integrantes de cada grupo van a decidir un nombre de una casa real inventado para representar su grupo.</p> <p>En este momento, el profesor proyectará en la pizarra digital un juego de mesa virtual creado en la plataforma de genially.com, en el cual aparecen 46 casillas y en la mayoría de ellas habrá preguntas sobre el contenido de esta sesión, mientras que en otras cuantas casillas aparecerán indicaciones como “avanza 10 casillas” o “vuelve hacia atrás 3 casillas”.</p> <p>Para jugar, los grupos jugarán en orden, es decir, primero lanzará el dado un grupo, y si consiguen un cuatro en el dado, tendrán que avanzar cuatro casillas y cuando lleguen a dicha casilla tendrán que responder la pregunta que aparece en esa casilla. Si contestan bien se mantendrán en esa casilla, pero si no, se retrasarán a una casilla anterior (sin tener que responder la pregunta de esa casilla). Por ejemplo, si un grupo sale de la casilla cero y obtiene un cuatro en el dado, avanzarán hasta la casilla cuatro. Una vez aquí, si responden bien a la pregunta de esta casilla, se mantienen en dicha casilla, pero si no, irán a la casilla anterior, es decir, la casilla tres, en la cual no será necesario responder la pregunta de la casilla tres. Cuando el grupo lancé el dado, avancen en el tablero y respondan (o no) a la pregunta, será el turno del siguiente grupo.</p> <p>Por cada respuesta acertada, cada miembro del grupo conseguirá un punto cada uno para poner en sus pasaportes.</p> <p>El grupo que antes llegue al final del tablero ganará la partida y con ello conseguirán tres puntos cada uno para sus respectivos pasaportes.</p>	
<p>Atención a la diversidad: Cada alumno participará en la actividad con el grupo en el que se encuentre, trabajando juntos de tal forma que nadie se quede atrás y hagan que cada uno de los miembros</p>	<p>Evaluación: Siguiendo el proceso de evaluación formativa de este proceso continuó, el profesor irá observando como los alumnos se desenvuelven, tanto de manera individual como colectiva en su grupo de trabajo y respecto a los otros grupos, para</p>

<p>cuenta su colaboración, por lo que la diversidad de alumnos en este tipo de actividades donde todos trabaja con todos sí influye en el éxito de la actividad, ya que persiguen el mismo objetivo de conseguir tantos puntos como puedan, por lo que apoyarán y cooperarán para facilitar y ayudar a sus compañeros.</p>	<p>dirigir el proceso educativo en base a sus necesidades y posibilidades, ayudándose del pasaporte para conocer cómo han ido en el aprendizaje de los conocimientos y si han reaccionado bien a ellos.</p>
--	---

8. Sesión 8

<p>Nombre de la sesión: Mi primer Real Sitio.</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer de primera mano uno de los Reales Sitios creados por los reyes.</li> <li>- Identificar objetos, herramientas y demás elementos de la Edad moderna.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.</i></li> <li>- <i>Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.</i></li> <li>- <i>El patrimonio cultural como bien y recurso; su uso.</i></li> <li>- <i>Historia de la Comunidad de Madrid y de España.</i></li> </ul>
<p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje experiencial.</li> </ul>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Real Monasterio de San Lorenzo del Escorial.</li> </ul>

## La implementación de los museos como recurso didáctico

Descripción: En esta sesión donde los alumnos visitarán el Real Monasterio de San Lorenzo del Escorial, realizarán dos programas educativos distintos los cuales han sido desarrollados por los propios trabajadores y equipo de dirección del monasterio.

El primer programa a realizar sobre la memoria de los objetos, enseñando una galería de colecciones reales. Aquí lo que se realizará consistirá en visitar el Real Sitio partiendo de la colección de diferentes cuadros, tapices, armaduras, objetos de la época y demás piezas artísticas representativas de dichos elementos de la época en la corte.

El siguiente programa se trata de una visita taller en la cual los estudiantes, visitando la construcción supervisada por el rey Felipe II, descubrirán los espacios más icónicos del lugar, sobre un fondo de una de las estancias del Real Monasterio crearán un retrato familiar, en el que podremos ver a Felipe II, a su esposa Ana de Austria o algunos de sus hijos, como el futuro rey Felipe III.

Una vez finalizadas ambas actividades, los alumnos descansarán a las puertas principales del Real Monasterio, donde el profesor aprovechará para realizar preguntas sobre lo que han visto en el lugar y sobre las cosas que vieron en la sesión anterior, con el objetivo de que los alumnos que respondan bien puedan conseguir un punto para sus pasaportes.

<p>Atención a la diversidad: Al igual que en las anteriores sesiones donde se han utilizado los museos como recurso didáctico, la atención a la diversidad se desarrollará de la misma manera, habiendo tenido en cuenta los alumnos que pueden presentar dificultades para el aprendizaje u otro tipo de trastorno, trabajado todos como un gran grupo sin que ningún compañero quede atrás gracias al vínculo personal que se genera entre ellos al realizar la sesión de esta manera.</p>	<p>Evaluación: Como en otras sesiones donde se han utilizado los museos como recurso didáctico, el profesor, utilizando la observación sistemática, comprobará el nivel de entusiasmo y seguimiento por parte de los alumnos de los conocimientos que se les están proporcionando, para poder adoptar las medidas necesarias para regular y direccionar el aprendizaje de forma que se realice de manera más óptima y mejorar el rendimiento del alumnado. Además, se seguirá sirviendo de los pasaportes que los alumnos llevan en los cuales se va apuntando los puntos que estos van consiguiendo a lo largo de las sesiones al responder bien a las preguntas que el profesor suele ir haciendo.</p>
--	--

### 9. Sesión 9

<p>Nombre de la sesión: Preguntas muy modernas.</p>	
<p>Objetivos:</p>	<p>Contenidos:</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repasar los contenidos previos vistos en las sesiones anteriores.</li> <li>- Reforzar los conocimientos del tema de la Edad moderna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.</i></li> <li>- <i>Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.</i></li> <li>- <i>Historia de la Comunidad de Madrid y de España.</i></li> </ul>
<p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje coopeartivo.</li> </ul>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Tarjetas de preguntas virtuales.</li> </ul>
<p>Descripción: Siguiendo la temática de las sesiones anteriores en las cuales los alumnos no asistían a los museos, sino que se quedan en el aula aprendiendo sobre las cosas que van a ver en los museos o que les puede servir de ayuda utilizando un juego al final de la sesión, van a realizar un repaso de todo lo aprendido a lo largo de todas las sesiones a través de un juego creado en la plataforma digital de wordwall.net, en el que aparecerán unas cartas con preguntas escritas en dichas cartas sobre diferentes temas del contenido, y en el reverso aparecerá la respuesta a dicha pregunta.</p> <p>Para llevar a cabo la actividad, los alumnos van a trabajar en los mismos grupos de las sesiones tres, cinco y siete.</p> <p>El objetivo es que consigan el mayor número de puntos acertando el mayor número de preguntas. Si aciertan una pregunta, conseguirán un punto (cada miembro del grupo) para sus respectivos pasaportes.</p> <p>Cuando un grupo responda (o no) a la pregunta, pasará el turno al siguiente grupo.</p> <p>Cuando el juego termine, el grupo que haya logrado más puntos acertando más respuestas ganarán dos puntos adicionales.</p>	
<p>Atención a la diversidad: Para finalizar con las sesiones que se desarrollan en el aula y no en un museo o lugar de importancia ajeno a la escuela, el plan de atención a la diversidad seguirá el mismo</p>	<p>Evaluación: Para finalizar con las sesiones que se desarrollan en el aula y no en un museo o lugar de importancia ajeno a la escuela, la evaluación va a seguir el mismo modelo de las anteriores sesiones de aula, donde el profesor irá observando como los</p>

## La implementación de los museos como recurso didáctico

<p>modelo eficiente que ha llevado en las anteriores sesiones, haciendo que los alumnos trabajen entre ellos, retroalimentando su motivación por la competitividad sana creada en el ambiente y el apoyo generado al compañero para conseguir un mismo objetivo.</p>	<p>alumnos se desenvuelven, tanto de manera individual como colectiva en su grupo de trabajo y respecto a los otros grupos, para direccionar y dirigir el proceso educativo en base a sus necesidades y posibilidades, ayudándose del pasaporte para conocer cómo han ido en el aprendizaje de los conocimientos y si han reaccionado bien a ellos, Además, el profesor tendrá en cuenta a los alumnos cuyos pasaportes tienen menos puntos, para ayudarlos y motivarlos a participar y así poder conseguir más puntuación ya que se trata de una de las últimas sesiones.</p>
--	--

### 10. Sesión 10

<p>Nombre de la sesión: Final del viaje en el tiempo.</p>	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asentar los conceptos de la Edad moderna que han ido aprendiendo.</li> <li>- Desarrollar un gusto por la historia y sus elementos.</li> </ul>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Las fuentes históricas: utilización de las distintas fuentes (patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Moderna), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.</i></li> <li>- <i>Las expresiones artísticas y culturales modernas y su contextualización histórica. La función del arte y la cultura en el mundo moderno.</i></li> <li>- <i>El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso.</i></li> <li>- <i>Historia de la Comunidad de Madrid y de España.</i></li> </ul>
<p>Metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Aprendizaje experiencial.</li> </ul>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasaportes.</li> <li>- Parque del Retiro.</li> </ul>



	<p>- Real Jardín Botánico.</p>
<p>Descripción: En esta última sesión del proyecto de intervención educativa, los alumnos visitarán el Parque del Retiro y el Real Jardín Botánico, ambos lugares que tienen su origen en la Edad moderna la cual ha sido vista en clase, y dichos lugares también han sido mencionados en las sesiones previas, especialmente en la sesión siete ya que es donde ven quiénes son los Austrias y los Borbones en España y quienes crearon estos sitios reales.</p> <p>De esta manera, los alumnos visitarán primero el Parque del Retiro, donde verán los lugares más relevantes del sitio, haciendo parones en ellos para explicar un poco sobre su historia y origen, además de comentar a lo largo del recorrido previsto curiosidades sobre el lugar y su origen.</p> <p>Aunque algunos de los siguientes lugares no tienen su origen en la Edad moderna y sí en la temprana Edad contemporánea, los sitios y lugares previstos para hablar y tratar en la ruta establecida serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estanque Grande del Retiro, construido en el siglo XVII durante el reinado de Felipe IV, el cual servía para actividades lúdicas de la corte, como paseos en barca y espectáculos náuticos.</li> <li>- El Palacio de Cristal, el cual no tiene su origen en la Edad moderna, pero representa uno de los lugares más icónicos del parque, siendo un punto de interés cultural muy rico, que además servirá de ayuda a los alumnos para la siguiente unidad que verían sobre la Edad contemporánea.</li> <li>- Palacio de Velázquez que, al igual que el lugar anterior, su origen es la Edad contemporánea, pero que representa uno de los lugares más icónicos del parque, siendo un punto de interés cultural muy rico, que además servirá de ayuda a los alumnos para la siguiente unidad que verían sobre la Edad contemporánea.</li> <li>- La Fuente del Ángel Caído, creada en el año 1885, la cual representa a Lucifer cayendo de los cielos al haber sido expulsado por Dios, cuyo su estilo neoclásico refleja las tendencias artísticas de la Edad Moderna tardía.</li> <li>- El Parterre Francés: un jardín formal a la manera francesa, con arbustos y plantas recortadas siguiendo patrones geométricos. Este estilo de jardinería fue popularizado en Europa durante la Edad Moderna.</li> <li>- Jardines, esto es, visitar los diferentes jardines con los que cuenta el parque.</li> </ul> <p>Una vez realizada la visita por el parque después de haber pasado por todos los itinerarios establecidos, la excursión tomaría su curso para ir a visitar el Real Jardín Botánico, el cual se encuentra muy próximo al Retiro.</p> <p>El recorrido adoptará la misma estrategia que la utilizada en el trayecto de la visita al Retiro, es decir, verán los lugares más relevantes del jardín, haciendo parones en ellos para explicar un poco sobre su historia y origen, además de comentar a lo largo del recorrido previsto curiosidades sobre el lugar y su origen, el cual se creó en 1755 por Fernando VI y llevado a su ubicación actual por Carlos III en 1774.</p> <p>A lo largo del recorrido, tanto en el Parque del Retiro, como en el Real Jardín Botánico, el profesor irá realizando de manera espontánea preguntas aleatorias sobre lo visto en clase en</p>	

## La implementación de los museos como recurso didáctico

relación con algún lugar que estén observando (o no) y el alumno que levante la mano y responda correctamente, conseguirá un punto para su pasaporte. Al tratarse de la última sesión, el profesor tendrá en cuenta los alumnos del aula que han conseguido menos puntos en las sesiones anteriores, por lo que tendrá a estos más en cuenta para que puedan conseguir más puntos y de esta manera subir la nota.

Atención a la diversidad: Al igual que en las anteriores sesiones donde se han utilizado los museos como recurso didáctico, la atención a la diversidad se desarrollará de la misma manera, habiendo tenido en cuenta los alumnos que pueden presentar dificultades para el aprendizaje u otro tipo de trastorno, trabajado todos como un gran grupo sin que ningún compañero quede atrás gracias al vínculo personal que se genera entre ellos al realizar la sesión de esta manera.

Evaluación: Como en otras sesiones donde se han utilizado los museos como recurso didáctico, el profesor, utilizando la observación sistemática, comprobará el nivel de entusiasmo y seguimiento por parte de los alumnos de los conocimientos que se les están proporcionando, para poder adoptar las medidas necesarias para regular y direccionar el aprendizaje de forma que se realice de manera óptima y mejorar el rendimiento del alumnado. Además, se seguirá sirviendo de los pasaportes que los alumnos llevan en los cuales se va apuntando los puntos que estos van consiguiendo a lo largo de las sesiones al responder bien a las preguntas que el profesor suele ir haciendo. Sumado a esto, el profesor tendrá en cuenta a los alumnos cuyos pasaportes tienen menos puntos, para ayudarlos y motivarlos a participar y así poder conseguir más puntuación.

## 6. CONCLUSIONES

Una vez realizado el trabajo de fin de grado, se pueden presentar las siguientes conclusiones:

Después de realizar la revisión bibliográfica en la que se expone a los museos y este tipo de instituciones como recursos didácticos para implementar en el aula y en la labor docente, se puede observar como estos pueden ofrecer un entorno de aprendizaje óptimo, fomentando la motivación y participación ya que salen de las aulas y al tratarse en su mayoría de espacios participativos con gran variedad de estímulos sensoriales, fomentan dicha motivación facilitando que de lugar a un aprendizaje significativo gracias a esta metodología activa.

Además, uno de los objetivos secundarios, el cual es mostrar cómo se implementaría este recurso en una posible aula real, para demostrar estas efectivas implicaciones educativas demostrando ser una herramienta pedagógica enriquecedora para el aprendizaje de diversas áreas. Además, la colaboración que existen en muchos centros entre escuela y museo puede fomentar un enfoque interdisciplinario en la enseñanza, promoviendo una educación más significativa ya que hace que los alumnos tomen participación en su proceso de aprendizaje.

Respecto al objetivo principal propuesto al comienzo de la investigación, en el cual se perseguía conocer si los museos como recurso podían ser de utilidad, se puede considerar que

ha sido alcanzado en base a todo lo estipulado gracias a la investigación de la revisión de textos realizada.

En cuanto al proyecto de intervención, se puede comprobar cómo, aunque este llevado a cabo de manera teórica, se podría llevar sin problemas a la práctica demostrando ser un recurso efectivo, que se puede implementar sin problemas y que este tipo de recursos se complementan perfectamente con la labor educativa de una manera muy eficiente.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Decreto 61/2022. Por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. 13 de julio de 2022. D.O. No. 169.

Dialnet. (s. f.-b). Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/>

Falk, J. y Dierking, L. (1992). *The museum experience*. Washington, DC. Whalesback Books.

Ferreiro, M.C.; Larraburu, S. y Larraburu, M. (2019) Estrategias para la integración Escuela. studylib.es. <https://studylib.es/doc/142636/estrategias-para-la-integraci%C3%B3n-escuela>

Guerrero Armas, A. (2009) EL DOCENTE: CARACTERÍSTICAS, FUNCIONES y EFICACIA. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1988-6047. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_24/ALBERTO\\_GUERRERO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_24/ALBERTO_GUERRERO_1.pdf)

Guerrero Giménez, C. (2016). El museo como recurso didáctico. *Publicaciones didácticas*. <https://core.ac.uk/download/pdf/235859194.pdf>

Grau Gadea, J.S. (2016). El comic como recurso didáctico para el aprendizaje de la prehistoria en los museos. Proyecto editorial y coordinación Museo de Prehistoria de Valencia. <http://mupreva.org/pub/886/va>

Icom-Ce. (s. f.). *¿Qué es el ICOM? - ICOM España*. ICOM España. <https://www.icom-ce.org/que-es-el-icom/>

Mairesse, F. (2019) *The Definition of the Museum: History and Issues, The Museum Definition the Backbone of Museums*. *Museum International*, vol. 71 (281-282), p. 152-159.

Melgar, M. F. y Donolo, D.S. (2011). Salir del aula...Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 8 (3)(323-333, 2011). <https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/2720/2368>

Morales Muñoz, P. A. (2014). ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO. [www.academia.edu](https://www.academia.edu). [https://www.academia.edu/9121618/ELABORACION\\_DE\\_MATERIAL\\_DIDACTICO](https://www.academia.edu/9121618/ELABORACION_DE_MATERIAL_DIDACTICO)

## La implementación de los museos como recurso didáctico

- Moya Martínez, A. (2010) RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA. Innovación y Experiencias Educativas, 1988-6047. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_26/ANTONIA\\_MARIA\\_MOYA\\_MARTINEZ.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf)
- Pérez, C.; Díaz, M.P.; Echevarría, I.; Morentín, M. y M. Cuesta (1998). Centros de Ciencia. Espacios interactivos para el aprendizaje. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Bilbao.
- Pose Blanco, A.M<sup>a</sup>. (2006) OS MUSEOS. Revista Galega de Educación, 35. <https://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/RGE/35%20RGE.pdf>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Stengler, E. y Varela Calvo, C. (2004). Los Museos interactivos como recurso didáctico. El Museo de las Ciencias y el Cosmos, 3. [http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen3/REEC\\_3\\_1\\_2.pdf](http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen3/REEC_3_1_2.pdf)
- Tuckey, C. (1992). Children's informal learning at an interactive science centre. *International Journal of Science Education*, 14(3), 273–278. <https://doi.org/10.1080/0950069920140304>
- Universidad de Extremadura y Piavece. (2016). 27 encuentros de didáctica de las ciencias experimentales. <https://apice-dce.com/wp-content/uploads/2018/08/XXVII-Actas.pdf>
- Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Recuperado en 06 de junio de 2024, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es).
- Witker, R. (2001). Los Museos. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Yahya, I. (1996). Mindful Play! Or Mindless Learning!: Modes of Exploring Science in Museums. En S. Pearce (Ed.), *Exploring Science in Museum*. Athlone, London.

## 8. ANEXOS



Tarjetas

Anexo 1: Descubrimiento.pdf



Preguntas

Anexo 2: expediciones.pdf

Rubén Cañadillas López



Anexo 3: Presentación  
cuadros.pdf

Anexo 4: <https://view.genially.com/6656f7a61c7521001444ce0e/interactive-content-juego-de-austrias-y-borbones>

Anexo 5: <https://wordwall.net/es/resource/74033839>