



Pedro V. Salido López  
María Rosario Irisarri Juste  
(Coords.)

Reflexiones multidisciplinares  
para el tratamiento de la  
competencia artística  
y la formación cultural



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2021

© de los textos e ilustraciones: sus autores

© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Imagen de cubierta: *Dos mujeres thaitianas*, 1899. Paul Gaugin. Metropolitan Museum of Art.

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 29

El proceso de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CENEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos debe responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos en las revistas científicas.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

I.S.S.N.: 2697-049X

I.S.B.N.: 978-84-9044-440-5

D.O.I.: [http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.00](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.00)



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Hecho en España (U.E.) – *Made in Spain (E.U.)*

# ÍNDICE

## Introducción

- Reflexiones multidisciplinares para una educación por competencias: a propósito del desarrollo cultural y la formación artística ..... 11  
*Pedro V. Salido López*

## Parte I. Visiones multidisciplinares sobre el tratamiento de la competencia artística

- Manifiesto por la Didáctica de la Historia..... 15  
*Beatrice Borghi y Rolando Dondarini*
- El museo como espacio educativo para el desarrollo de competencias culturales y artísticas en la formación del profesorado de Educación Primaria. Experiencias formativas en el Museo de Ciudad Real/Convento de la Merced ..... 27  
*Pilar Molina Chamizo y Óscar Jerez García*
- Processo criativo e prática pedagógica na formação do educador enquanto sujeito cultural..... 45  
*Joana Matos, Joana Ferreira y Teresa Matos Pereira*
- Formación artística competencial en contextos de aprendizaje interdisciplinares ..... 59  
*Pedro V. Salido López*
- Processo Criativo, Aprendizagens e Conhecimento: uma abordagem interdisciplinar em artes visuais ..... 75  
*Teresa Matos Pereira y Sandra Antunes*
- Alternativas artísticas para trabajar la concienciación cultural en Educación Infantil a través de los diaporamas..... 87  
*M<sup>a</sup> del Mar Bernabé Villodre*
- Música, interdisciplinariedad y aprendizaje cooperativo: análisis de una intervención en el área literaria de la formación inicial del docente ..... 103  
*Javier Benito Blanco*

Música moderna e integración sociocultural en el aula de Educación Primaria.....	115
<i>Mª del Mar Bernabé Villodre, Desirée García Gil</i>	
La competencia en conciencia cultural y expresiones artísticas como medio de atender a la diversidad .....	125
<i>Javier Rodríguez Torres, Óscar Gómez Jiménez</i>	
Estudio de caso con diagnóstico de TDA-H: influencia de las Artes Plásticas en el rendimiento académico del lenguaje.....	135
<i>Mª del Pilar Aparicio-Flores, Rosa Pilar Esteve-Faubel</i>	
Fundamentos de la neuroeducación en los procesos creativos.....	145
<i>María del Prado Camacho Alarcón</i>	
Espaço Poético: conceito, prática e conhecimento artístico .....	155
<i>Teresa Matos Pereira, Kátia Sá</i>	
De <i>Ben-Hur</i> a <i>Los Vengadores</i> : el cine en el aula de Física y Química .....	167
<i>Leticia Isabel Cabezas Bermejo</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Art around us!.....	179
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Luces, Cámara y Acción .....	189
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Desarrollo de habilidades cognitivas en el aula bilingüe de <i>Natural Science</i> mediante el uso de actividades plásticas .....	197
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y Ana Belén Gómez Muñoz</i>	
Cómo enseñar y aprender por competencias en Programas Bilingües (AICLE/CLIL): el caso de la Educación Artística.....	207
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y M.ª Cristina Ortiz Calero</i>	
Qué evaluar en una representación teatral en Educación Primaria.....	217
<i>Pedro César Mellado Moreno, Montserrat Blanco-García y Pablo Sánchez-Antolín</i>	
El docente como “mediador cultural” desde la Bildung, ante el desafío de las políticas educativas.....	227
<i>Abigail Gualito Atanasio y Flor Angélica Hermida Miralrío</i>	
Proyectos artísticos de visualización de datos, como modelo para el desarrollo de la competencia de colaboración interdisciplinar .....	235
<i>Kepa Landa</i>	

## Parte II. El componente cultural de la competencia artística

Interpretación históricamente informada (HIP) como modelo de investigación artística: estudio de la articulación y del movimiento del arco en la obra para violín solo de J. S. Bach.....	251
<i>Nieves Pascual León y Pablo Martos Lozano</i>	
La reinención del mundo infantil. <i>Ricostruzione futurista dell'universo</i> y el juguete de vanguardia italiano: nexos e influencias en el diseño italiano contemporáneo.....	261
<i>Juan Agustín Mancebo Roca</i>	

Lecturas de género en la ciudad. Cuatro itinerarios didácticos por la estatuaría femenina de Ciudad Real .....	279
<i>Isabel Rodrigo Villena</i>	
La historiografía feminista: una apuesta frente a la invisibilidad .....	297
<i>M<sup>a</sup> Soledad Ruiz Corcuera</i>	
Experiencia de recuperación didáctica de un tema musical popularizado a través del cine: “Don Quijote” (Augusto Algeró).....	307
<i>Virginia Sánchez Rodríguez</i>	
Música y dispositivos móviles. La historia de la música en códigos QR.....	321
<i>Narciso José López García, María del Valle de Moya Martínez y Raquel Bravo Marín</i>	
Música Popular Contemporánea y Educación en Valores: La Movida Madrileña en el Grado en Maestro de Educación Primaria .....	331
<i>José María Peñalver Vilar</i>	
La Historia del Arte en el aula. Del desconocimiento a la integración.....	337
<i>Sara Bastante Valero y María Delgado Martín</i>	
La institucionalización del viaje como método didáctico: la Sociedad Española de Excursiones y sus boletines .....	345
<i>Julia Martínez Cano</i>	
La memoria en imágenes: un modelo de innovación docente mediante la fotografía histórica.....	353
<i>Víctor Iniesta Sepúlveda</i>	
Valores culturais e a representação artística dos animais .....	359
<i>António Almeida y Rafael Sumozas</i>	



# **El museo como espacio educativo para el desarrollo de competencias culturales y artísticas en la formación del profesorado de Educación Primaria. Experiencias formativas en el Museo de Ciudad Real/Convento de la Merced**

Pilar Molina Chamizo y Óscar Jerez García

Museo de Ciudad Real

Facultad de Educación de Ciudad Real, Universidad de Castilla-La Mancha

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6020-5268>

[http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.02](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.02)

## **1. INTRODUCCIÓN**

Los museos han experimentado, en los últimos veinte años, grandes transformaciones que han afectado profundamente a sus estructuras internas, así como al concepto que sus visitantes tienen de su propia esencia. Las visitas a los museos constituyen un excelente recurso para el aprendizaje y el desarrollo de ciertas competencias culturales. Aunque cada vez hay más museos que cuentan con un gabinete didáctico o un departamento de educación, el papel del profesorado sigue siendo importante para que los escolares adquieran las competencias culturales que establece el currículo de Educación Primaria. En este sentido, es importante que el profesorado en formación (estudiantes del Grado en Maestro en Educación Primaria) adquiera los conocimientos didácticos que les permitan realizar visitas escolares. De acuerdo a esta finalidad, desde la Facultad de Educación de Ciudad Real (Universidad de Castilla-La Mancha) y el Museo de Ciudad Real, se han organizado varias visitas didácticas y actividades formativas orientadas al desarrollo de ciertas capacidades y competencias culturales por parte del alumnado universitario, futuros maestros y maestras de Educación Primaria. Los resultados han sido muy positivos, de manera que se muestran las principales aportaciones formativas recibidas por los estudiantes.

## **2. OBJETIVOS Y MÉTODOS**

La capacidad educativa de los espacios museográficos ha permitido divulgar las exposiciones a un público muy diverso procedente tanto de ámbitos educativos formales (escuela, instituto, universidad, etc.) como no formales (asociaciones, instituciones, organismos, etc.) e informales. En la Universidad de Castilla-La Mancha, en la Facultad de Educación de Ciudad Real, se han realizado varias visitas guiadas por el Departamento de Educación y Acción Cultural (DEAC) del Museo de Ciudad Real desde hace varios cursos académicos. Durante los dos últimos cursos los estudiantes han elaborado una ficha de trabajo en la que han recogido aquellos aspectos directamente relacionados con sus intereses formativos. A partir de los resultados de dichas impresiones y descripciones se ha propuesto evaluar la

importancia que estas visitas tienen en la formación de los futuros maestros y maestras de Educación Primaria. Los objetivos de este trabajo se concretan en los siguientes:

- Presentar el contexto espacial museográfico y su funcionalidad didáctica en el entorno autonómico, provincial y local.
- Describir las actividades divulgativas y educativas llevadas a cabo por el gabinete didáctico del Museo de Ciudad Real.
- Exponer el desarrollo de una actividad formativa llevada a cabo en el seno del área de Didáctica de las Ciencias Sociales por la que los estudiantes del Grado en Maestro en Educación Primaria han realizado una serie de visitas guiadas al Museo Provincial.
- Analizar las aportaciones formativas de dichas visitas para los estudiantes universitarios.
- Relacionar el tratamiento curricular de la funcionalidad educativa de los museos en la etapa de Educación Primaria con su desarrollo en el plan de estudios del grado en Maestro en Educación Primaria.

Para alcanzar estos objetivos, se han programado varias visitas concertadas al Museo de Ciudad Real. Se ha diseñado un modelo de ficha de trabajo que incluye una serie de ítems relacionados con las capacidades formativas que dicha visita ha aportado a los estudiantes universitarios, futuros maestros y maestras de Educación Primaria. En esta ficha se recojen aspectos como la descripción de recursos educativos, materiales didácticos, métodos de enseñanza y de aprendizaje, estrategias didácticas y organización de espacios y tiempos. Todo ello orientado al proceso formativo de los graduados en magisterio, especialmente al desarrollo de toda una serie de competencias culturales que les permitan conocer las funciones de este espacio museográfico y su utilización como recurso educativo. Se han organizado seis turnos de visitas, de unos 20-25 estudiantes por grupo. Tras las visitas, los estudiantes han contestado los cuestionarios cuyas respuestas han sido objeto de análisis y discusión. En total se ha contado con una muestra de 130 fichas, en las que se plasman las impresiones, emociones y conocimientos adquiridos durante esta actividad complementaria dentro del módulo denominado: *Enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales* y de la asignatura: *Ciencias Sociales I: Geografía y su didáctica*.

### 3. CONTEXTO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

#### 3.1. EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO

Los museos han experimentado, en los últimos veinte años, grandes transformaciones que han afectado profundamente a sus estructuras internas, así como al concepto que sus visitantes tienen de su propia esencia. Los museólogos que investigan esta evolución coinciden en señalar que esta situación, al igual que ha ocurrido en otros muchos ámbitos culturales, es una consecuencia más de los cambios sociales y tecnológicos producidos con la llegada del siglo XXI (Almazán Fernández y Álvarez Rodríguez, 2005: 164). Este fenómeno ha llegado a adquirir tal dimensión que incluso el propio Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2019) ha determinado rehacer la definición de museo al considerar obsoleta la que hasta ahora se venía utilizando desde su creación en la primera mitad del siglo XX. El método elegido para llevar a cabo este proyecto es sin duda clarificador: la organización internacional ha creado un formulario de libre acceso a todos los ciudadanos del mundo, haciendo un llamamiento desde

su página web para que participen en la elaboración de esa nueva denominación museística. Entre las sugerencias aportadas en esta convocatoria global encontramos que, junto a conceptos clásicos como la defensa del patrimonio cultural y natural, se incorporan nuevas escalas de valores: sostenibilidad, ética, multiculturalidad, lucha contra las desigualdades sociales y las asimetrías en la distribución del poder y de la riqueza, compromiso, apertura, fomento de espacios de reunión y, sobre todo, potenciación de plataformas abiertas y diversas de aprendizaje e intercambio.

Después de un largo periodo de gestación iniciado con la *revolución cultural* de los años sesenta, los museos comenzaron a construir nuevos puentes con su entorno, buscando llegar a la sociedad, considerando la importancia de constituirse en mediadores entre el legado histórico-cultural que custodiaban y el público potencial al que podían dirigirse (Jiménez, 2010:17 y Moretín, 2010:1). Para poder cumplir esta misión desde los años ochenta del siglo XX comenzaron a constituirse en España los primeros departamentos o gabinetes pedagógicos siendo pioneros los nacidos en museos del País Vasco y Barcelona (García, Sanz, Macua y García-Ramos, 1980: 181), a los que pronto se incorporarían otros muchos nacionales y provinciales, con gran variedad de recursos y realidades particulares diversas, teniendo como uno de sus objetivos prioritarios el contacto directo con el mundo educativo por el enorme potencial de público que este colectivo suponía. Los museos, gracias a este nuevo recurso, se convirtieron desde entonces en escenarios informales idóneos para encontrar estímulos que favorecieran el aprendizaje.

Actualmente el panorama museístico español intenta orientarse hacia la nueva realidad europea, ofreciendo una gran variedad de proyectos educativos destinados a todo tipo de públicos, ocupando gran parte de su quehacer diario la atención a grupos procedentes de centros escolares de Educación Primaria, ESO y Bachillerato. Basta realizar un recorrido por las distintas páginas web de estos museos (Guggenheim, Museo del Prado, Thyssen, MUSAC, IVAM, MNCN, etc.) para obtener una visión clara de la gran variedad de programas educativos a disposición de profesores y alumnos, dando paso a nuevas estrategias pedagógicas encaminadas no solo a transmitir contenidos teóricos procedentes de las colecciones, sino a potenciar el desarrollo de actitudes y habilidades, buscando la participación activa, la flexibilidad, la adaptación y la versatilidad, y la progresiva adecuación a una nueva realidad eminentemente tecnológica (Rodríguez y Fernández, 2005).

### 3.1.1. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS DE CASTILLA-LA MANCHA

En el caso de la región castellano-manchega los museos provinciales también se vieron inmersos en esta nueva realidad tomando como punto de partida los años ochenta del siglo XX, desarrollando sus primeros proyectos pedagógicos con un éxito muy limitado. Las principales razones que explican esta realidad son la falta de continuidad en la implantación de los programas derivada del carácter transitorio de los agentes que la desarrollaban, en su gran mayoría becarios o personal con contratos temporales, sin existir en general, una planificación a largo plazo, dificultando en gran medida el éxito y permanencia de las actuaciones desarrolladas (Cadarso, Crespo, Fernández, Muñoz y Molina, 2004:164 y ss.).

El año 1997 supuso una ruptura con la realidad anterior al aprobarse el *Primer Plan Estratégico de Cultura* por la entonces Consejería de Educación y Cultura. Su objetivo era comenzar ese mismo año con las actuaciones previstas, poniendo como meta 2006, fecha en la que debía haberse logrado que la sociedad castellano-manchega lograra conocer y valorar, en la medida de lo posible, su enorme riqueza patrimonial. La falta de interés por parte de los

ciudadanos derivada de la falta de conocimiento fue considerada en aquellos prolegómenos un grave peligro para la conservación de la propia identidad cultural y regional (Molina, 2011: 52). Se propuso entonces crear un nuevo tejido cultural gracias a distintas redes constituidas por recursos e infraestructuras adecuadas, buscando un desarrollo sostenible que, una vez asentado, se proyectaría exteriormente creando un foco de atracción turística muy necesario para garantizar la entrada de recursos económicos a la región. Pero además en esta conciencia de gestión se buscaba generar recursos reinvertibles capaces de promover experiencias educativas innovadoras, destinadas desde un primer momento a la comunidad escolar, en sus distintos niveles, aunando así las dos vertientes de actuación encargadas a esa Consejería. Así nacieron los DEAC (Departamentos de Educación y Acción Cultural) de los cinco museos provinciales, siendo 1999 el año clave para conseguir cierta estabilidad de personal, vinculando sus agentes a distintas fundaciones y empresas públicas (Fundación de Bienes Culturales, Fundación Cultura y Deporte CLM y recientemente Fundación Impulsa CLM).

### 3.1.2. EL GABINETE DIDÁCTICO DEL MUSEO DE CIUDAD REAL

El Museo de Ciudad Real había renovado sus instalaciones en 1995 contando con tres plantas de exposición permanente en las que se albergaban colecciones de Arqueología, Ciencias Naturales y Bellas Artes. El nuevo proyecto destacaba por un montaje didáctico y cercano, dando cabida también a múltiples exposiciones temporales de muy diversos temas, circunstancias que provocaron la rápida aceptación entre el público en general y particularmente entre la comunidad escolar. El DEAC, llamado en estos primeros años *Gabinete Didáctico*, se encargó de contactar con los centros educativos de la capital y provincia dando a conocer nuevos proyectos, fomentando las visitas guiadas, los talleres interactivos, los concursos, conciertos y todo tipo de recursos pedagógicos que pudieran contribuir a complementar los *curricula* escolares propios de los ámbitos educativos formales. A partir de 2005 el espacio físico del museo aumentó exponencialmente gracias a la anexión de un nuevo edificio, el antiguo Convento de la Merced, que albergaría la magnífica colección de Arte Contemporáneo, adquirida por la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha desde los años ochenta. De esta forma, la antigua sede quedaría especializada en Arqueología y Ciencias Naturales, dejando la Merced para Bellas Artes. Ambas sedes continúan acogiendo, desde entonces, muestras temporales de diversa temática.

### 3.2. EL MUSEO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO

El museo constituye un espacio expositivo que, al igual que el medio natural a través de itinerarios y de exhibiciones interpretativas presentes en ese medio, está dirigido hacia un público, según denominación de Guerra Rosado (2010), cautivo y no cautivo. Esto significa que el visitante potencial puede utilizar el museo como un lugar para recrearse, contemplar obras de arte, adquirir conocimientos y cultura, etc., de manera voluntaria y sin ningún tipo de planificación pedagógica previa (público no cautivo), o bien utilizar las colecciones y exposiciones como recurso didáctico en el contexto de una programación previa tanto en el ámbito educativo formal, como en el no formal (público cautivo). En el segundo caso, los museos constituyen recursos que pueden permitir el desarrollo de ciertas capacidades, conocimientos, habilidades y competencias de carácter cultural, pero también artístico. En este sentido, veamos qué tipo de competencias culturales propone el currículo de Educación Básica que adquiera el alumnado y, a partir de ellas, las relacionaremos con las competencias que se piden para el profesorado encargado de formar a ese *público cautivo* en la etapa de Educación Primaria.

### 3.2.1. EL MUSEO COMO MEDIO PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CULTURALES Y ARTÍSTICAS EN EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

El currículo de Educación Primaria de Castilla-La Mancha (*Decreto 54/2014, de 10 de julio de 2014, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha*) está integrado por una serie de elementos, como los objetivos, contenidos, metodología didáctica, estándares y resultados de evaluación evaluables, criterios de evaluación y competencias. Las competencias se definen como las capacidades para activar y aplicar de forma conjunta los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Hay siete competencias básicas o clave en el currículo, una de las cuales es la denominada como *conciencia y expresiones culturales*.

En este contexto curricular y normativo, en el que los escolares tienen que cursar, entre otras, una asignatura de Ciencias Sociales durante seis cursos y deben de adquirir unas competencias sociales y cívicas, pero también de conciencia y expresiones culturales, el currículo establece una serie de objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Atendiendo exclusivamente a aquellas cuestiones relacionadas con las visitas a los museos, en el currículo se incluye el uso del museo, en el área de Ciencias Sociales, como un recurso material:

- Recursos del Patrimonio: parques arqueológicos, castillos, ciudades patrimonio, catedrales, museos (etnológicos, artísticos, científicos...) espacios naturales, parques naturales, parques tecnológicos, zonas mineras...
- Fuentes históricas: diarios, autobiografías, artículos, actas, novela histórica, romances, poemas, museos, películas, cuadros...

En cuanto a los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, el currículo establece los siguientes criterios dentro del área de Ciencias Sociales:

- En 2º de Educación Primaria:
  - Conocer qué es un museo, saber cuál es su finalidad, valorar su papel, disfrutando con la contemplación de obras artísticas.
  - Valora los museos como lugares donde empezar a disfrutar del arte, explorar las obras y realizar actividades artísticas de una manera lúdica y divertida.
  - Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando se visita un museo o un edificio antiguo.
  - Reconoce los museos como lugares para conservar la memoria del pasado.
- En 3º de Educación Primaria:
  - Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural y entendiendo la cultura propia como un elemento de identidad.
- En 4º de Educación Primaria:
  - Valorar la importancia de los museos, parques Arqueológicos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural y entendiendo la cultura propia como un elemento de identidad.
  - Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo, un edificio antiguo o un parque arqueológico.

- En 6º de Educación Primaria:
  - Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural.
  - Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando se visita un museo o un edificio antiguo.

Queda manifiestamente patente la presencia del museo como recurso educativo en Educación Primaria y como medio para el desarrollo de competencias culturales. Pero dicha importancia, ¿está relacionada con la formación del profesorado? ¿Cómo se incluyen estos contenidos, objetivos, contenidos y competencias en los planes de estudio de magisterio? ¿Existe una correlación directa entre la formación de las maestras y maestros y los contenidos, competencias y objetivos requeridos en el currículum de Educación Primaria? Veamos cómo se organiza el plan de estudios de Maestro en Educación Primaria y qué objetivos, contenidos y competencias relacionados con el conocimiento de los museos y su valoración como recurso didáctico, si los hay.

### 3.2.2. EL MUSEO COMO MEDIO PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CULTURALES Y ARTÍSTICAS EN EL GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

El título en el que se incluye la asignatura para la que presentamos esta actividad se denomina: Graduado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad de Castilla-La Mancha. Este grado se imparte en las Facultades de Educación de Albacete, Cuenca, Ciudad Real y Toledo, todos ellos centros propios de la UCLM. El título consta de 240 créditos ECTS. El número total de créditos para cada curso académico es de 60. Este grado habilita para el ejercicio de una actividad profesional regulada, Maestro en Educación Primaria, por lo que, según el R.D. 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales (art. 12.9), está sujeto a unas condiciones (reguladas por la Resolución de 17 de diciembre de 2007 de la Secretaría de Universidades e Investigación) que, a su vez, remiten a unos requisitos de verificación (regulados por la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre). El objetivo fundamental del título es formar profesionales que tendrán competencia en todas las áreas de la docencia en Educación Primaria. Estos profesionales han de conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos; habrán de ser capaces de diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales. Los Graduados en Maestro en Educación Primaria por la Universidad de Castilla-La Mancha estarán habilitados para ejercer la profesión de Maestro de Educación Primaria, y también estarán formados para ejercer otras profesiones relacionadas con la Educación Primaria, tanto formal como no formal. Las competencias que deben adquirir los estudiantes se han dividido en dos bloques: competencias generales del título y competencias específicas de módulo.

De todas ellas, tan solo se citan competencias relacionadas con el aprendizaje en entornos no escolares, específicamente en espacios museográficos, en el cuarto grupo, en las competencias generales del grado. De esta forma, la competencia general 4.3.1.4. cita, textualmente, la capacidad que debe tener el alumnado de magisterio para *planificar actividades para que el alumnado tenga experiencias de aprendizaje en contextos no escolares, tales como visitas a museos, teatros, etc. con la colaboración del personal adecuado para cada actividad.*

Junto a estas competencias generales del título, existe otro conjunto de competencias fijadas para cada módulo en que se estructura el Plan de Estudios. El módulo que lleva por título

*enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales*, consta de un total de 15 créditos, es de carácter obligatorio y se imparte durante el segundo curso, semestres 1º y 2º y el cuarto curso, semestre 1º. Este módulo se divide en tres materias: Geografía y su Didáctica (6 Créditos), Historia y su Didáctica (6 Créditos), Didáctica del Medio Social y Cultural (3 Créditos).

Hay que destacar que, entre las 24 competencias generales descritas que los estudiantes deben desarrollar en este módulo, en ninguna aparecen cuestiones relacionadas con la visita a museos y el uso didáctico de este tipo de espacios. Además, entre las 7 competencias específicas del módulo titulado: *Enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales*, no se cita ninguna relativa al uso didáctico del museo.

La materia *Geografía y su Didáctica* (asignatura *Ciencias Sociales I: Geografía y su Didáctica*) consta de 6 créditos y se imparte en el curso 2º de la titulación de Grado de Maestro en Educación Primaria, en el primer semestre de dicho curso. Tras cursar esta materia, los alumnos y alumnas deberán haber alcanzado 5 competencias específicas de dicha materia relacionadas con las del módulo. Al igual que se acaba de apuntar respecto a las competencias del módulo, aquí tampoco se citan competencias específicas relacionadas con la capacidad de utilizar los espacios museográficos como recursos didácticos. Sin embargo, en los contenidos de la materia sí se incluyen estas cuestiones. Los contenidos desarrollados en esta materia para alcanzar los objetivos y competencias planteadas se han agrupado en 5 bloques y se organizan en un total de 16 temas. De ellos, el tema 13, integrado en el tercer bloque de contenidos, trata aspectos relacionados con el Patrimonio cultural. En relación con este tema, pero también de manera transversal con otros temas de la materia, se han planificado una serie de visitas al Museo de Ciudad Real con la finalidad de suplir estas carencias formativas en el plan de estudios, y contribuir al desarrollo de una competencia general de la titulación que, contradictoriamente, no se contempla ni como competencia específica del módulo ni como competencia específica de la materia. De esta forma, se ha incorporado en la planificación del curso una actividad práctica consistente en una visita guiada al Museo de Ciudad Real con la doble finalidad de desarrollar en el alumnado la competencia general consistente en *planificar actividades para que el alumnado tenga experiencias de aprendizaje en contextos no escolares, tales como visitas a museos, teatros, etc. con la colaboración del personal adecuado para cada actividad* y también la capacidad de desarrollar contenidos del currículum que incluya el uso de recursos del Patrimonio, como los museos, conocer qué es un museo, saber cuál es su finalidad, valorar su papel, disfrutando con la contemplación de obras artísticas, valorar los museos como lugares donde empezar a disfrutar del arte, respetar y asumir el comportamiento que debe cumplirse cuando se visita un museo, reconocer los museos como lugares para conservar la memoria del pasado, valorar la importancia de los museos como espacios donde se enseña y se aprende, mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural y entendiendo la cultura propia como un elemento de identidad, entre otros objetivos curriculares.

#### **4. ESTUDIO DE CASO: UNA EXPERIENCIA FORMATIVA PARA EL PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN EL MUSEO DE CIUDAD REAL**

##### **4.1. LA VISITA AL MUSEO COMO ACTIVIDAD FORMATIVA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**

En el curso 2016/2017 la Facultad de Educación de la UCLM y el DEAC del museo de Ciudad Real iniciaron contactos para diseñar unas visitas didácticas en las que tomarían parte los alumnos que cursaban segundo del grado de Maestro en Educación Primaria. La actividad formaba parte de la asignatura de *Ciencias Sociales y su Didáctica*.

#### 4.2. LA PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE LA VISITA: OBJETIVOS, COMPETENCIAS, CONTENIDOS, TEMPORALIZACIÓN, RECURSOS, METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

Como objetivo prioritario, el museo entendió la necesidad de mostrar a los futuros docentes las posibilidades educativas que sus programas ofrecían ya desde el mismo momento de su formación académica. Establecer este temprano vínculo sería fundamental a la hora de conseguir la difusión de los valores culturales de los que esta institución era depositaria apostando por el surgimiento de una conciencia positiva que redundaría en beneficio del legado patrimonial, su defensa, conservación y transmisión generacional. El proyecto apostaba también por conseguir distintas competencias entre sus participantes, destacando por ejemplo la necesidad de fomentar una profunda reflexión sobre la verdadera función de este tipo de actividades, superando la tentación de considerar al museo como un *mero lugar para el ocio*, en el que los docentes actuaran como simples espectadores, convirtiendo la experiencia en una salida lúdica más, sin proyección temporal ni espacial. Los estudiantes debían entender la experiencia como un nuevo recurso educativo, multicultural, accesible y plural, cuidadosamente planificado para lo que era fundamental conseguir su implicación directa y su participación activa.

A la hora de diseñar los contenidos se optó por elegir, en cada curso, una de las programaciones anuales que se estuviesen llevando a cabo con los centros escolares en esos momentos, destacando por ejemplo las visitas y talleres diseñados para dos muestras temporales: *La ostentación del poder: metalurgia en Castilla La Mancha* (2016) y *Vinum Vita Est: historia y arqueología del vino en Castilla La Mancha* (2017), así como el proyecto *Pequeños paleontólogos* basado en la colección permanente de Ciencias Naturales. Los alumnos debían entender todo el proceso de dinamización realizado por el DEAC y sus distintas fases, comenzando por el diseño de cada nueva actividad y su adecuación de contenidos a los distintos niveles y capacidades de los niños participantes, fruto de la experiencia, del contacto con los centros y de las distintas evaluaciones de resultados de cada programación.

Dado el gran número de alumnos que debían participar, y para lograr la correcta marcha de la experiencia, se optó por dividir las tres clases en seis grupos, con un máximo de 25 estudiantes por sesión. Fue necesario también adecuar los horarios de apertura del museo con los de las clases de la Facultad de Educación, llegándose a realizar alguna sesión a puerta cerrada (en lunes) para poder encajar correctamente a todos los grupos. Se estableció la duración aproximada de la actividad en dos horas, variando de una sesión a otra dependiendo de la participación e implicación de los universitarios.

Metodológicamente se comenzaba presentando a los jóvenes estudiantes el espacio físico en el que iban a trabajar, con una breve introducción sobre la historia del museo y sus colecciones más significativas. A continuación, se explicaba la naturaleza de los DEAC, sus funciones, recursos, posibilidades y limitaciones, pasando a exponer el esquema general de la actividad a realizar. Desde el primer momento se buscaba la participación activa del mayor número posible de alumnos, estableciendo lazos de empatía destinados a evitar la inhibición típica en este tipo de experiencias. Los universitarios debían adoptar simultáneamente un doble rol: por una parte verían la actividad como el profesor tutor de una clase de Educación Primaria y por otra intentarían sumergirse en la visita y posterior taller desde la mentalidad de distintos alumnos de 10 u 11 años, sin olvidar las diversas capacidades físicas y psíquicas habituales en una clase real. El objetivo de esta metodología era conseguir realizar los recorridos guiados seleccionados desde la doble perspectiva del profesor/alumno fundamental para el correcto desarrollo de la actividad. De esta forma los estudiantes podían comprender conceptos tan sencillos como la diferente perspectiva de visión de una pieza dentro de una vitrina dependiendo de la edad y capacidades

físicas del niño visitante, la necesidad de adecuar el lenguaje a la hora de transmitir contenidos o la importancia de elegir adecuadamente los materiales y recursos físicos (altura de las sillas, ascensores o escaleras, etc.) para abordar los talleres didácticos realizados después de las visitas.

En la práctica todos los grupos realizaron recorridos guiados a una u otra zona del museo siguiendo el circuito seleccionado. Se entablaron diálogos más o menos activos, dependiendo de la mayor o menor implicación de los alumnos. Se mostraron y utilizaron distintos recursos didácticos empleados habitualmente por el DEAC, desde fichas didácticas clásicas en papel hasta un juego interactivo kahoot, pasando por reproducciones a tamaño real de objetos y piezas singulares del museo y técnicas de reconstrucción arqueológica experimental (producción de fuego con piedras y palos). Finalmente, cada alumno participante recibió distinto tipo de material con el que debían realizar un trabajo manual cuya naturaleza dependía de la visita realizada (por ejemplo una tésera de hospitalidad, una lucerna romana o una chapa de metal personalizada con los dibujos de animales del Terciario).

## **5. VALORACIÓN FORMATIVA DE LAS VISITAS AL MUSEO**

A lo largo del curso 2018/2019, durante el primer semestre, se han programado varias visitas al Museo de Ciudad Real desde la Facultad de Educación en el contexto de los estudios conducentes al Grado en Maestro en Educación Primaria, en el área de Didáctica de las Ciencias Sociales. Con el objetivo de evaluar la visita y conocer y valorar el grado de adquisición de ciertas capacidades y competencias por parte del alumnado, se les ha pedido que realicen una reflexión de la visita haciendo hincapié en cuatro puntos: descripción de la actividad; aportaciones de la misma para la propia formación como maestras y maestros; descripción de ideas, conceptos, recursos, métodos didácticos, materiales expositivos y actividades más significativas aprendidas durante la visita al museo. Se ha intentado organizar, sintetizar y sistematizar la información que aportan los estudiantes que han visitado el museo de manera más o menos estadística, considerando la dificultad de sistematizar la individualidad de las respuestas, que son muy descriptivas y cualitativas. Para ello, se han organizado en cuatro grandes grupos de respuestas, que se describen en los siguientes puntos.

### *5.1. PRINCIPALES APORTACIONES PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO*

A partir de esta pregunta, la respuesta del alumnado ha sido muy variada, heterogénea y diversa pero, a la vez, muy enriquecedora, como elemento común. Después de analizar las 128 respuestas, las hemos agrupado en tres grandes conjuntos: aquellas relacionadas con el aprendizaje de una serie de conceptos y contenidos teóricos; las relativas a la adquisición de una serie de habilidades, destrezas y competencias de carácter más procedimental; y por último, las que describen capacidades de tipo actitudinal, normativo y relacionadas con valores. Veamos algunos ejemplos, citando algunas referencias textuales expuestas por los estudiantes.

#### **5.1.1. APORTACIONES DE TIPO CONCEPTUAL**

La visita al museo ha supuesto, para muchos estudiantes, conocer diversos contenidos relacionados con la historia, tanto natural, como humana. Esto se manifiesta en numerosas declaraciones del alumnado que exponen, entre otras aportaciones para su formación a partir de la visita al museo, la importancia de conocer a partir de objetos materiales las principales características del medio natural, social y cultural del pasado en el entorno. En muchos casos se ha valorado la importancia de adquirir conocimientos sobre historia a partir de la visita, así como de la importancia y cantidad de yacimientos arqueológicos y paleontológicos de la

provincia de Ciudad Real. Un estudiante considera que *el hecho de acudir al museo hace que se tome un aspecto más visual a la hora de aprender, ya que no solo escuchas la historia de un animal extinguido o de un territorio que ahora parece completamente diferente, sino que también lo ves con tus propios ojos mediante las recreaciones, los restos fósiles, etc..* Otro estudiante indica que *es de vital importancia que nosotros, como futuros docentes, conozcamos lo mejor posible nuestro entorno para una buena enseñanza del mismo.* En otro caso, se afirma que *es fundamental e imprescindible que nosotros, como futuros docentes, conozcamos lo mejor posible el entorno más próximo en el que estamos impartiendo enseñanza.* En este sentido, se valora la importancia de explotar más este tipo de recurso pedagógico pues *los museos son unos recursos llenos de conocimiento que se deberían de utilizar más. Es una manera práctica de aprender, además de que con ello despertamos la curiosidad en los niños sobre lo que ven y oyen, considerando en todo caso que la visita al museo no debe constituir una actividad exenta y disjunta del proceso educativo programado en el aula, sino que se deben trabajar los contenidos en el aula con una metodología activa en la que se produzca un feedback entre el profesorado- alumnado y viceversa.* Entre estos contenidos expositivos, el alumnado ha prestado mucha atención a la calidad de las exhibiciones, maquetas y objetos expuestos: *los materiales expositivos fueron de lo mejor de la visita, ya que estaban representados todo tipo de animales a tamaño real con todas sus características, simulando estar en su entorno natural y así, poder visualizar completamente a estas especies que ya no existen.*

### 5.1.2. APORTACIONES DE TIPO PROCEDIMENTAL

Este tipo de conocimientos de carácter más metodológico y competencial ha sido el más destacado en el conjunto de respuestas tras la visita al museo. Esta aportación se puede resumir perfectamente en la siguiente frase expresada por un estudiante: *lo principal que me ha aportado esta visita, no es el mero hecho de conocer y saber todo el ecosistema que hubo en Ciudad Real, aunque también es importante, sino la cantidad de formas y métodos que se pueden utilizar para la explicación a los niños y niñas de educación primaria e infantil.* En este sentido, se ha prestado especial atención al conocimiento de algunas técnicas necesarias para conocer cómo se organiza una visita fuera del aula y, especialmente, a un espacio museográfico, así como algunas estrategias y métodos para hacer más eficiente y eficaz dicha visita. Se ha valorado la importancia de adaptar los contenidos a los intereses, capacidades y desarrollo cognitivo del discente. Un estudiante lo expresaba de la siguiente forma: *según la edad de los niños, la visita se explica de diferente manera, ya que no se le puede explicar igual a un niño de 3 años que a uno de sexto de primaria.* En otro caso se dice que *pude observar que los museos están preparados para actividades dirigidas expresamente a niños de primaria en las que se adaptan a su nivel académico.* En otros casos, esta misma idea se expresaba de las siguientes formas: *la visita al museo no solo me ha aportado información histórica y la evolución de animales, sino que también la guía nos aportó muchas pautas, como futuros docentes. Por ejemplo, nos indicó al principio que un buen docente tiene que tener el control de su clase (...). Y también que a los niños las cosas no se les puede contar de la misma forma que lo harías a un adulto, hay que adaptarlas a la edad del alumnado. Por ejemplo, no es lo mismo que llegue un niño de primero de primaria, al que hay que explicarle las cosas con cuentos y de manera fácil y divertida, que a un alumno de secundaria con el que puedes utilizar un lenguaje más científico (...). También la guía nos enseñó las diferentes formas en las que llevaba a cabo la visita al museo según el curso y nos contó las diferentes actividades que hacía con los alumnos, y las apunté para futuras actividades en el prácticum o en mi carrera como maestra (...). Esta visita me ha servido para hacerme una idea de cómo y a donde organizar futuras excursiones con mi alumnado. Es muy importante tener en cuenta a que edad va a ir dirigida la excursión, ya que no es lo mismo organizar actividades y visitas para 1º o 2º de E.P que para 5º o 6º E.P. Los grupos no deben de ser muy numerosos (entre 20-25 alumnos y alumnas) pues si no va a*

*ser muy complicado que todos presten atención a lo que la persona guía esté explicando. Por último, los talleres deben de ser dinámicos, y en los cuales el alumnado pueda interactuar directamente, para así fomentar su interés y la adquisición de los conocimientos que se quieren enseñar.*

En este conjunto de aportaciones de tipo metodológico y procedimental, muchos estudiantes han prestado especial atención a la importancia de mantener durante toda la visita la curiosidad a partir de técnicas basadas en el asombro y la significatividad. De esta forma, en un caso se argumentaba: *he podido aprender cómo se debe de explicar a los niños lo que ven para crearles curiosidad, cómo podemos motivar a los alumnos desde el principio proponiéndoles una actividad final, la cual solo podrán realizar si están atentos a todo lo que ven.* En otro caso, se dice lo siguiente: *la visita al museo me hizo darme cuenta de que no solo el aula puede ser un espacio para aprender, los niños aprenden mucho más visitando museos, monumentos históricos... ya que de esta manera viajan en el tiempo y se les despierta la curiosidad y la imaginación, dos aspectos fundamentales para el aprendizaje. (...). Me di cuenta de que era muy importante mantener su atención desde el principio hasta el final, diciendo que hay que estar muy atentos ya que se van a ir dando pistas, pero no se dirá cuándo para más tarde hacer un juego que es lo que a los niños y niñas de verdad les gusta. También el poner nombres y hacerlo en grupos me pareció algo muy interesante, ya que con esto haces que cada uno de los niños y niñas se sienta integrado en esta actividad.*

En esta última frase entronca con otra metodología docente muy efectiva basada en la enseñanza y el aprendizaje personalizado. En este sentido, también se ha resaltado la importancia de tratar a cada estudiante de manera individualiza y personalizada, comenzando por llamarle por su nombre: *hemos aprendido cómo realizar la visita para nuestros futuros alumnos/as. Nos ha dicho que lo primero que hace es poner el nombre de los niños a cada uno porque así a la hora de tener que llamarlos, los podrá llamar por su nombre y así ellos se sentirán más especiales. Y después en cada cosa que nos iba explicando, nos iba diciendo cómo había que hacerlo para que los niños lo entendiesen (...). Es bueno dirigirse a cada alumno por su nombre, para que sientan cercanía (...). Se ha hecho hincapié en que todo docente debe saber qué le gusta al alumnado para poder explicar conceptos e ideas e incluso compararlas con otras para su mejor aprendizaje (como en la explicación de la evolución comparando esta idea con Pokémon).*

Esta última idea, a su vez, se relaciona con otro método de enseñanza y aprendizaje basado en el juego, el aprendizaje lúdico y significativo. El uso del contexto sociocultural del alumnado como recurso didáctico se relaciona con la necesidad e interés por el juego manifestado por el discente infantil. Por eso, utilizar recursos como una serie de dibujos animados para explicar conceptos abstractos como la evolución, o el paso del tiempo, constituyen estrategias muy valoradas por la mayoría de estudiantes de magisterio que visitaron el museo. Esto se expresa en afirmaciones como: *tenemos que estar al día en los juegos de los niños, para ponerles ejemplos apoyándonos en eso, ya que a veces es difícil hacer comprender a un niño qué es la evolución y como fueron evolucionando los dinosaurios, entre muchas otras cosas, para que puedan comprenderlo (...). Este taller me ha servido mucho a nivel formativo, ya que exponiendo a los niños a una actividad que les sea divertida van a aprender mucho más que en las aulas tradicionales, es decir, que también en el medio ambiente o en otros espacios que no sean el aula pueden aprender mucho mejor que con otros métodos tradicionales a los que estamos acostumbrados porque les sirve mucho para fomentar su creatividad y la curiosidad sobre el tema que se está tratando (...). También vemos que si le contamos a los niños/as en forma de cuento o una historia lúdica van a prestar mucha atención y su aprendizaje va a ser muy positivo (...). Esta actividad me ha servido de ayuda para en un futuro tener una idea sobre qué puedo hacer con mis alumnos y, sobre todo, cómo enseñarles para que no se aburran y presten atención en clase (...). La visita al museo provincial es una gran herramienta para los centros escolares, ya que a través de ella los niños podrán conocer de una forma más divertida y visual conocimientos que estén trabajando en las aulas (...). He aprendido muchas técnicas para trabajar con los niños y*

*enseñarles conocimientos que son un poco complicados para ellos, como crear cuentos para contar las historias (...). Durante toda la visita, nuestra guía nos dio diferentes consejos y trucos para poder hacer una visita interesante al museo. Además, nos aconsejó informar a los alumnos antes y después de dicha visita de diferentes datos para ir guiándoles en lo que aprendan y que les parezca mucho más llamativo. Vi de primera mano, la importancia de hacer salidas fuera del centro para que los niños aprendan, ya que a mi parecer son más enriquecedoras y divertidas estas sesiones (...). Para todo esto es imprescindible sorprenderle con juegos o premios que aumenten la motivación del alumnado (como es el caso del final de la visita, cuando tuvimos la oportunidad de realizar un taller para diseñar una chapa personalizada con lo que más nos había llamado la atención).*

Por último, también se ha valorado la importancia del uso de estrategias activas, del aprendizaje basado no solo en ver y escuchar, sino también en tocar y manipular. En este sentido, los museos constituyen un recurso fundamental y, en concreto, el Museo de Ciudad Real cuenta con numerosos objetos, algunos originales, otros, reproducciones a la misma escala, que permiten acercar dichos objetos al visitante. Además, la programación e implementación de talleres monográficos también constituye un recurso de gran valor pedagógico. De esta forma, se manifiesta la necesidad de *programar más actividades complementarias a museos que engloban muchas actividades y experimentos donde nuestro alumnado podría manipular, descubrir y ampliar nuevos conocimientos a sus esquemas mentales.*

### 5.1.3. APORTACIONES DE TIPO ACTITUDINAL

La visita al museo no solo ha permitido adquirir ciertos conocimientos y desarrollar algunas destrezas metodológicas, sino que también ha servido para que algunos estudiantes manifiesten haber desarrollado algunas capacidades de tipo normativo, referido al orden y disciplina necesarios para el buen discurrir de la actividad, y de tipo valorativo y actitudinal por medio de algunas reflexiones y también de emociones. En algún caso se ha expresado que esta visita ha permitido *aumentar mi pensamiento crítico en aspectos sobre la extinción, el paso del tiempo y nuestro legado en este mundo.* Este tipo de actitudes y valores ecológicos y ambientales se complementan con otros valores de tipo cultural: *creo, además, que se nos ha inculcado a todos que los museos son una gran fuente de cultura a la que debemos acudir para que nuestros alumnos conozcan la historia de donde viven.* Pero también adquiere importancia la atención concedida a los sentimientos y emociones, pues tal y como se ha ideado este tipo de visita pedagógica al museo, permite desarrollar sentimientos de empatía y proactividad. Así lo expresaban algunos estudiantes: *en la visita al museo provincial hemos podido volver a ponernos en el papel de un niño al visitar una exposición de esa manera y, además, también se nos ha enseñado la estrategia de hacer estas actividades con niños tan pequeños (...). Puesto que la visita al museo teníamos que vivirla desde dos perspectivas: la de docentes en formación y la de alumnos/as de primaria, me ha servido para averiguar cómo enseñar en un futuro de una forma eficaz, captando la atención del alumnado en todo momento (...). Nos han hecho sentir como niños de 5º de primaria y nos ha explicado todo como se le explica a ellos (...). Me parece muy interesante el punto de vista que se le da a la visita desde el museo, al realizar nosotros la visita nos hacen ponernos en la piel de niños/as que se encuentran cursando primaria, para así poder llegar mejor a saber cómo se sienten al ir a un museo.*

### 5.2. RECURSOS Y MATERIALES

En este punto, y en relación con las principales aportaciones para la formación como profesorado descritas en el apartado anterior, los estudiantes que han visitado el museo han relatado numerosos recursos y materiales didácticos, cuya relación, intentando sistematizarlos, se expone a continuación.

-**Objetos materiales:** se trata de recursos tangibles que los estudiantes pueden manipular y con los que se puede interactuar: *los niños/as tienen curiosidad por tocar, oler e incluso chupar todo aquello que les parece desconocido (...). Un diente, una muela y un hueso de la cadera... Una forma muy buena para que comprendamos por nuestros propios ojos y manos lo que nos están contando (...). Los materiales expositivos que más llamaron la atención fueron mastodontes, tortugas gigantes, rinocerontes, bienas, guepardos o el Hipparion rocinantis; se reconstruyen en cuatro escenarios a tamaño natural, mostrándose además fósiles originales de un inestimable valor (...). Llaman la atención los materiales del museo como recursos expositivos, ya que los alumnos pueden ver más de cerca lo que ven en una foto de un libro, esto hará que se interesen más y les sea más cercano (...). Siempre se aprende mejor a través de los sentidos. El hecho de poder visualizar a través de recreaciones, imágenes y restos arqueológicos situaciones y contenidos trabajados en el aula, ayuda al alumnado a asentar mejor los conocimientos.*

-**Sentimientos y emociones:** la presencia de determinados objetos materiales y el adecuado tratamiento mayéutico puede hacer que se manifiesten ciertas emociones que constituyen una parte activa del aprendizaje. Lo que no emociona, no se razona, y lo que no se razona, no se comprende ni se aprende: *¿que sientes al ver el mastodonte? es importante trabajar con los sentimientos de los niños, saber lo que sienten y cómo están en determinadas situaciones.*

-**Narraciones, símiles, cuentos e historias:** se trata de recursos didácticos clásicos y muy eficaces que, basados en ciertas teorías pedagógicas y psicológicas constructivistas, permiten comparar el conocimiento presente con el conocimiento adquirido y recibido mediante el uso de diferentes tipos de narraciones que permitan establecer esas comparaciones y símiles entre lo que se conoce y el nuevo conocimiento que se va a construir: *uno de los recursos que se mostraron en la visita fue el de crear una historia o un cuento cuando se tuviese que explicar algo complejo y, así, captamos la atención de los niños y niñas, ya que les resulta más atractivo de esta forma (...). Es importante realizar explicaciones cortas, a modo de relato. ¿Cómo explicarías a un niño de primaria que el mastodonte es el antepasado del mamut? El concepto evolución es muy complejo para un niño, así que lo ideal es contarlo por medio de algunas historias basadas, por ejemplo, en series de dibujos animados como los Pokémon, así los niños lo comprenderán mejor.*

-**Talleres:** el desarrollo de talleres relacionados con algún tema de la visita permite desarrollar algunas capacidades y aprendizajes sobre todo de tipo procedimental: *en la actividad los/as niños/as deben ser participativos/as para que cada uno/a aporte su punto de vista diferente (...). Me parecieron interesantes los tipos de talleres que se realizan a final de la visita, y de recompensa, una chapa dibujada por ellos/as mismos/as durante el taller.*

-**TICyTAC:** el uso de las Tecnología de la Información y la Comunicación y de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento no es un recurso ajeno al museo, sino que constituye un instrumento más por medio del cual desarrollar y afianzar ciertos aprendizajes adquiridos a lo largo de la visita. Esta herramienta se incluye dentro de los materiales expositivos, en algunos casos, pero también se ha destacado su uso como recurso de evaluación, tal y como se realiza al final de la visita mediante la evaluación de la misma mediante aplicaciones como *Kahoot*, una plataforma móvil educativa que permite reforzar y evaluar diferentes actividades: *al finalizar alguna actividad de este tipo, siempre estaría bien ver qué y cuánto han aprendido los alumnos mediante algún juego o haciendo un kahoot (...). Esta actividad es un recurso muy positivo a la hora de tener que realizar una salida, ya que el alumnado aprende a la vez que disfruta, al ver dinosaurios a tamaño real, todo tipo de animales, y posteriormente acabar con un taller y un juego.*

### 5.3. MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

El tercer grupo de preguntas se ha dedicado a responder qué métodos y estrategias didácticas se utilizan en este tipo de visitas guiadas y cómo pueden servir de inspiración para el desa-

rollo de futuras actividades educativas. Entre los diferentes métodos y estrategias didácticas descritos por el alumnado, los hemos organizado atendiendo a los siguientes tipos.

**-Aprendizaje significativo:** esta metodología didáctica pretende buscar el nexo de unión entre los contenidos de estudio, las necesidades personales del alumnado y la propia vida y el mundo real. Así lo expresan los estudiantes, destacando las *estrategias para captar la atención mediante símiles como series, libros, etc. actuales (...). Atraer la atención de los alumnos usando recursos que ellos ya saben, como por ejemplo explicar la evolución con los "Pokémon", viajar al pasado con la máquina del tiempo de "Doraemon" para explicarles las diferentes etapas (...). Una de las cosas que me ha llamado la atención de esta visita ha sido las comparaciones que ha hecho la guía de los dibujos animados con la historia para que los niños comprendan, por ejemplo, la evolución de un animal. Para ello utiliza los Pokémon (...). Un recurso que ha usado la guía y me ha parecido muy útil, es que debemos siempre intentar relacionar lo que queremos que aprendan con cosas que les resulten familiares, ya que les ayuda mucho a recordarlo. Un claro ejemplo es la comparación con los Pokémon, ya que al igual que evolucionan estos, también han evolucionado las diferentes especies de la tierra para sobrevivir.*

**-Método de la mayéutica:** esta técnica originada en la antigua Grecia, cuyo origen se atribuye a Sócrates, se basa en la aplicación de una serie de preguntas ordenadas que permitan al discente construir el conocimiento a partir de su propio bagaje cognitivo. Su utilización en la visita al museo se describe de la siguiente forma: *este método resulta muy interesante y es muy usado con el alumnado en la exposición, y consiste en hacer preguntas al alumnado para que reflexionen, al igual que ellos también pueden hacérselas a nosotros, realizándose así un feed-back que puede ser muy enriquecedor (...). Destaca el uso de la mayéutica, una forma de llegar al alumnado mediante el sistema pregunta-respuesta para que ellos/as mismos/as lleguen a la respuesta haciéndoles protagonistas de su aprendizaje (...). El método que ha utilizado la guía del museo de pregunta-respuesta a la hora de presentarnos ciertas cosas ha sido de agradecer ya que nos hace partícipes directos del tema tratado, captando nuestra atención al 100%.*

**-Método expositivo e indagativo:** en función del docente, podemos diferenciar dos grandes tipos de métodos: los métodos expositivos, basados en una comunicación entre el docente y el discente, y los métodos indagativos, donde el discente cobra protagonismo activo y participativo y, aunque es el docente quien guía y asesora su aprendizaje, el discente es quien irá aprendiendo a partir de descubrimientos y experiencias propias. Se trata de dos grandes conjuntos metodológicos clásicos cuyo uso es necesario y obligado en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. Así los han descrito los estudiantes: *utilizamos tanto el método indagativo, cuando la guía nos invitaba a participar en la exposición; como el expositivo, en la parte de explicación de la visita al museo.*

**-Metodología lúdica:** el método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de juego entre los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Mediante el juego, a través de actividades divertidas y amenas, se integran objetivos, competencias y contenidos curriculares. Así lo describen los estudiantes: *estrategia didáctica que la guía nos enseñó en la que realizaban un teatro, en este caso para la exposición de la época de los romanos, en la que los niños interactuaban con los actores mientras que éstos les explicaban un poco la vida de su personaje, sus costumbres, cultura, etc. De esta forma los niños y niñas, creo que aprenden de una manera más lúdica adquiriendo mejor los conocimientos y llevándose un gran recuerdo de la exposición que visiten.*

**-Aprendizaje personalizado:** se basa en la adaptación de los programas, métodos y materiales de acuerdo a la capacidad y desarrollo de cada discente. Se desarrollan estos métodos atendiendo a diferentes cuestiones, como es realizando una serie de agrupaciones diferenciadas, reuniendo a los estudiantes en grupos más o menos homogéneos de acuerdo a su edad, a su capacidad intelectual, etc.: *poner el nombre al alumnado, ya que así puedes interactuar con él; de*

*esta forma, el alumno ya no es un ser pasivo y pasa a ser un activo en la visita al museo (...). A la hora de organizar una visita es importante conocer las características del grupo y del alumnado, tener en cuenta si hay alumnos con necesidades educativas especiales, si alguno tiene alguna dificultad... y acondicionar la visita para que todo el alumnado pueda disfrutar de ella.*

**-Aprendizaje por descubrimiento:** estrategia utilizada durante todo el proceso de visita en el museo pero, especialmente, a partir de las preguntas dirigidas y concretas sobre algunos objetos y exhibiciones (esqueletos, fósiles, maquetas, restos arqueológicos, etc.) así como por medio de recursos didácticos como el ya citado *Kahoot*: *también me ha parecido interesante que utilicen Kahoot al final de la visita para comprobar qué es lo que han aprendido los niños y además servirles de motivación obtener el premio de una chapa*. La manipulación de ciertos objetos, o la participación en actividades como encender fuego frotando dos palos de madera, permiten al alumnado aprender ciertos conceptos a partir de una metodología activa y participativa basada en el aprendizaje por descubrimiento.

**-Brainstorming:** se trata de una estrategia indagativa centrada en el estudiante, conocida también como torbellino de ideas, o lluvia de ideas (*brain storming*). Parte del principio de que ante una idea o un tema de conversación, surgen muchas propuestas que el resto de alumnos van enlazando e interrelacionando, todo lo cual produce un aluvión de ideas que deben ir reconduciéndose hasta llegar a alcanzar la finalidad didáctica o el objetivo propuesto. Esta estrategia de estimulación creativa basada en la asociación de ideas tiene como objetivo principal recopilar aquellas ideas que puedan servir de orientación para solucionar el problema planteado. Así la han descrito los estudiantes: *una estrategia didáctica que me gusta mucho es la lluvia de ideas o brainstorming al principio de empezar una charla, ya que así puedes saber qué conocimientos previos tiene el alumnado sobre el tema del que vas a hablar*.

**-Empatía:** se trata de una estrategia didáctica basada en la capacidad de participar de manera afectiva y emocional de los sentimientos e intereses cognitivos de los discentes. De esta forma, el docente intenta ponerse en lugar de su alumnado para así poder adecuar y adaptar todo el proceso educativo. Según expresan los estudiantes, *una de las estrategias o métodos que más me han llamado la atención durante la visita guiada, ha sido poder realizar el recorrido al museo como niños/as de 5º de primaria, ya que de esta manera podemos ver cómo debemos explicarles las cosas que ven para que no se aburran y estén atentos en todo momento (...). Ponerse en el lugar del niño en todo momento*.

**-Educar en el asombro:** estrategia basada en el aprovechamiento de la capacidad de asombro, admiración, sorpresa, fascinación y curiosidad ante un objeto, fenómeno o suceso, que permita mantener la atención y desarrollar su capacidad cognitiva. Esta estrategia se utiliza en ocasiones como, al principio de la visita, mostrar: *el esqueleto de un Anancus para centrar el interés desde el principio (...). Como método que me parece muy interesante es el del aprendizaje significativo, con el que constantemente se les pregunta a los alumnos para ver que saben sobre el tema del que se habla, para conocer desde donde partir y saber lo que enseñarles*.

**-Organización del espacio, el tiempo y los grupos:** otras estrategias se basan en la organización del espacio y del tiempo, proponiendo, en función de la finalidad, el trabajo individualizado, en grupos pequeños (generalmente no más de 5-6 miembros) o en grupos grandes, el grupo-clase, así como su disposición en el espacio (sentados en mesas, en grupos, en forma de "U", en fila, en círculo, en semicírculo, etc.) así como la utilización de los tiempos, generalmente no debiéndose dedicar más de 25-30 minutos seguidos a sesiones teóricas y conceptuales, alternando siempre con actividades prácticas y participativas; cómo organizaríamos el aula en función de los grupos; etc. Así lo han descrito los estudiantes: *disposición del grupo en semicírculo, con el fin de optimizar la acústica y la cuenca visual (...). Es bueno trabajar con el esquema "Pre-*

*Durante- Post” para las actividades, de tal manera que en Pre: les introduzcamos la idea de lo que van a ver; Durante: mantengamos un ritmo claro, sencillo y fluido en las explicaciones que damos; Post: realicemos actividades para concretar de esas explicaciones (...). La forma estratégica del recorrido por el museo, mostrando primero algo impactante e impresionante, el esqueleto del mastodonte para hacer crecer el interés en el resto de la visita.*

## 6. CONCLUSIONES

Los resultados observados tras las distintas sesiones fueron realmente positivos. La gran mayoría de los estudiantes asistentes demostraron una verdadera implicación en las distintas actividades propuestas, entablando diálogos, realizando preguntas, fabricando sus pequeñas manualidades con verdadero entusiasmo. Muchos, antes de la actividad, nunca habían visitado el museo desconociendo la existencia de estos proyectos didácticos anuales y sus múltiples aplicaciones en el mundo escolar. No obstante, la verdadera evaluación del proyecto pasará por determinar, en un futuro cercano, si los participantes en esta experiencia una vez aprobadas sus plazas y convertidos en docentes en activo vuelven a visitarnos, esta vez con sus propios alumnos.

Por otra parte, esta actividad ha permitido poner de manifiesto la interacción que debería existir entre la formación del profesorado de Educación Primaria y lo que se pide, a nivel curricular, que aprendan los estudiantes de esa etapa educativa. Si el currículo establece la necesidad de utilizar estos espacios museográficos en el proceso educativo de los estudiantes de Educación Primaria, no se contempla así en el plan de estudios de magisterio. De ahí que nuestra propuesta haya ido encaminada a suplir esta deficiencia en los estudios universitarios. Por lo tanto, consideramos que el acertado tratamiento curricular del museo en la Educación Primaria hace necesaria la revisión de algunas competencias culturales en la formación del profesorado.

## REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA

- ALMAZÁN FERNÁNDEZ DE BOBADILLA, L. y ÁLVAREZ RODRÍGUEZ, M. D. (2005). Nuevas tecnologías y nuevos públicos. *Museo (número especial: VIII Jornadas de Museología, Alicante)*, nº 10, pp. 163-173.
- CADARSO VECINA, M.V., CRESPO CANO, M.L., FERNÁNDEZ VINUESA, P., MOLINA CHAMIZO, P. y MUÑOZ MARQUINA, A (2004). Los DEAC de los museos provinciales de Castilla La Mancha. Su visión del ocio, en: *Actas de las XII Jornadas DEAC* (pp. 159-172). Junta de Castilla León: Salamanca.
- GARCÍA BLANCO, A., SANZ MARQUINA, T., MACUA DE AGUIRRE, J. I. Y GARCÍA-RAMOS SÁNCHEZ, P. A (1980). *Función pedagógica de los museos*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaria General Técnica.
- GUERA ROSADO, J. (2010). *Itinerarios en el medio natural*. Colección: Guías prácticas. Voluntariado Ambiental. Consejería de Medio Ambiente. Junta de Andalucía: Sevilla.
- JIMÉNEZ LOSANTOS, E (2010). *Cómo enseñar un museo*. IVAM, Documentos, 14: Valencia.
- MOLINA CHAMIZO, P (2011). Patrimonio y didáctica en el Antiguo Convento de la Merced (Ciudad Real). *Her&Mus: Heritage & Museography*, Vol. 3, nº1, pp. 52-59.

RODRÍGUEZ, C. y FERNÁNDEZ, C. M. (2005): Educación formal, no formal e informal en el espacio europeo: nuevas exigencias para los procesos de formación en educación. *Aula Abierta*, nº 85, pp. 45-56.

#### WEBGRAFÍA

ICOM, CONSEJO INTERNACIONAL DE MUSEOS (2019). *Definición de museo*. <https://icom.museum/es/actividades/normas-y-directrices/definicion-del-museo/> [Consulta 15 de febrero de 2019].

INSTITUTO VALENCIANO DE ARTE MODERNO (2019). *Programas educativos*. <https://www.ivam.es/es/actividades/> [Consulta 14 de febrero de 2019].

MORETÍN PASCUAL, M (2010). Tesis doctoral «*Los museos interactivos de ciencias como recurso didáctico en la formación inicial del profesorado de Educación Primaria*», Universidad del País Vasco. <http://hdl.handle.net/10810/6874> [Consulta 16 de febrero].

MUSEO GUGGENHEIM, BILBAO (2019). *Programación educativa*. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/> [Consulta 12 de febrero de 2019].

MUSEO DEL PRADO, MADRID (2019). *Programación educativa*. <https://www.museodelprado.es/en/learn> [Consulta 12 de febrero de 2019].

MUSEO NACIONAL THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID (2019). *Proyecto Musaraña*. [https://www.educathyssen.org/profesores-estudiantes/musarana?\\_ga=2.9108853.1737333376.1549885967-2089975106.1549885967](https://www.educathyssen.org/profesores-estudiantes/musarana?_ga=2.9108853.1737333376.1549885967-2089975106.1549885967) [Consulta 13 de febrero de 2019].

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE CASTILLA-LEÓN (2019). *Programas educativos*. <https://musac.es/#programacion/educacion/> [Consulta 14 de febrero de 2019].

MUSEO NACIONAL DE CIENCIAS NATURALES, MADRID (2019). *Programas educativos*. [http://www.mncn.csic.es/Menu/Actividades/seccion=1188&idioma=es\\_ES.do](http://www.mncn.csic.es/Menu/Actividades/seccion=1188&idioma=es_ES.do) [Consulta 15 de febrero de 2019].

